



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR**



INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO

Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al grado de
Magíster en Innovaciones Educativas

Autor:
Luis Miguel López Madachi
Tutora:
Thawanui Guillén

Caracas, enero 2026



Acta Defensa Trabajo de Grado

Estrategias de Gamificación aplicando el Enfoque Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), para fortalecer la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Quinto Grado.

Por: López Madachi Luis Miguel
N.º C.C.: 12.632.620

Trabajo de Grado de *Maestría en Innovaciones Educativas* aprobado por el aporte para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes en el contexto donde se desarrolló, por el siguiente jurado, en la ciudad de Maracaibo, a los Cinco (05) días del mes de mayo de 2026.

Dra. Thawanui Guillén (Tutora)
C.I. N.º 9.790.972



Dr. Stalin Toro H.
C.I.N.º 10.720.167

Dra. María T. Bravo M.
C.I.N.º 12.308.969

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
LISTA DE CUADROS.....	v
LISTA DE GRÁFICOS.....	vi
LISTA DE IMÁGENES.....	vii
RESUMEN.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO.....	3
I. EL PROBLEMA.....	3
Planteamiento del Problema.....	3
Formulación del Problema.....	7
Interrogante General.....	7
Interrogante Vinculante.....	7
Objetivos de la Investigación.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
Justificación de la Investigación.....	8
Supuestos Implícitos.....	11
II. MARCO REFERENCIAL.....	12
Antecedentes de la Investigación.....	12
Bases Teóricas.....	20
Bases Legales.....	36
Sistema de Variables.....	37
III. METODOLOGÍA.....	40
Paradigma de Investigación.....	40
Modalidad de Investigación	41
Tipo de Investigación	41
Diseño de Investigación.....	41
Población y muestra.....	42
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	42
<i>Validez y Confiabilidad del Instrumento</i>	42
<i>Validez</i>	43
<i>Confiabilidad</i>	44
Técnicas para el Análisis de la Información.....	46
Fases de la Investigación.....	48
IV. RESULTADOS DE LA FASE DIAGNÓSTICA QUE SUSTENTA LA PROPUESTA.....	49
Análisis y Discusión de Resultados.....	49
Conclusión del Diagnóstico.....	56
Recomendación emanada del diagnóstico.....	57
IV. DISEÑO, APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.....	59
Fase II: Diseño de la Propuesta.....	59
Propósito, Procedimiento y Duración.....	59
Título.....	60
"Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento".....	60
Presentación de la Propuesta.....	60

Objetivos de la Propuesta.....	61
General.....	61
Específicos.....	61
Justificación de la Propuesta.....	62
Fundamentación de la Propuesta.....	63
Administración de la Propuesta.....	65
Factibilidad de la Propuesta.....	66
Etapas de la Propuesta.....	67
Etapas I. Diseño.....	68
Programación de las Actividades.....	68
Etapas II. Aplicación.....	77
Propósito, Duración y Procedimiento.....	77
Evidencias del desarrollo de las actividades realizadas.....	79
Actividad de apertura. Lanzamiento de la Propuesta.....	79
Reflexión sobre la aplicación.....	85
Etapas III.....	86
Evaluación de la Propuesta.....	86
Propósito, Duración y Procedimiento.....	86
Técnicas e Instrumento.....	86
Análisis de los Resultados de la Evaluación.....	86
Conclusiones del Proceso Valorativo	93
CONCLUSIONES.....	95
RECOMENDACIONES.....	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	99
ANEXOS.....	103
Anexo A. Instrumento de validación de contenido.....	104
Anexo B: Confiabilidad de los Instrumentos.....	123
Anexo C: Datos de los Cuestionarios Docentes Alumnos.....	123
Anexo D: Actividades de la Propuesta.....	126
Anexo 1: Estrategia: Conversatorio de Lanzamiento Académico. (Tríptico).....	126
Anexo 2: Estrategia de Gamificación 1. El gato con botas. Autor: Charles Perrault.....	128
Anexo 3: Estrategia de Gamificación 2. Procedimiento de la Actividad 2: "El Laberinto de las Hipótesis" con Caperucita Roja.	133
Anexo 4: Estrategia de Gamificación 3. Procedimiento de la Actividad 3: "La Batalla de Opiniones"(Nivel Crítico) con "El Dilema de La Pájara Pinta".....	138
Anexo 5: Estrategia de Gamificación 4. Procedimiento de la Actividad 4: " El Gran Desafío Final" con "La Misión Épica" ¿Cuáles son los problemas que aquejan al río Magdalena?.....	141
Anexo 6: Evaluación de la Propuesta.....	148
CURRICULUM VITAE.....	150

LISTA DE CUADROS

CUADRO		pp.
1	Supuestos Implícitos.....	11
2	Operacionalización de la Variable.....	38
3	Baremo de Interpretación del Coeficiente de Confiabilidad.....	45
4	Baremo estadístico para la Interpretación de los Resultados de la Media (Docentes).....	47
5	Baremo estadístico para la Interpretación de los Resultados de la Media (Estudiantes).....	47
6	Distribución de frecuencias y media aritmética. Dimensión: Elementos de la Gamificación.....	49
7	Distribución de frecuencias y media aritmética. Dimensión: Fases o Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP).....	51
8	Distribución de frecuencias y media aritmética. Dimensión: Niveles de la Comprensión Lectora.....	54
9	Estrategia: Conversatorio de Lanzamiento Académico.....	69
10	Estrategia de Gamificación 1: Misiones de Comprensión (Nivel Literal) ...	70
11	Estrategia de Gamificación 2: Aventuras de Inferencia (Nivel Inferencial)	72
12	Estrategia de Gamificación 3: El Juicio del Crítico (Nivel Crítico)	74
13	Estrategia de Gamificación 4.....	76
14	Cronograma de aplicación de la Propuesta.....	78
15	Nivel I: El Detective Textual (Literal).....	87
16	Nivel II: El Laberinto de las Hipótesis (Inferencial).....	88
17	Nivel III: El Juicio del Crítico (Crítico).....	90
18	Actitudinal (Gamificación y ABP)	91

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO		pp.
1	Elementos de la Gamificación.....	50
2	Fases o Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP).....	52
3	Niveles de la Comprensión Lectora.....	54
4	El Detective Textual (Literal).....	87
5	El Laberinto de las Hipótesis (Inferencial).....	89
6	El Juicio del Crítico (Crítico).....	90

LISTA DE IMÁGENES

IMAGEN		pp.
1	Lanzamiento de la Propuesta	79
2	Desafío del Detective Textual.....	80
3	El Laberinto de las Hipótesis	81
4	La Batalla de Opiniones.....	82
5	La Misión Épica.....	83
6	Socialización de los resultados de la Propuesta.....	84

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO
Maestría en Innovaciones Educativas**

**Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En
Problemas (ABP), para fortalecer a comprensión lectora en los estudiantes de
quinto grado**

Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al grado de
Magíster en Innovaciones Educativas

Autor: Luis M. López M.
Tutora: Thawanui Guillén
Fecha: enero 2026

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo proponer estrategias de gamificación bajo el enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua, Sede 2. Metodológicamente, el estudio se enmarcó en un paradigma positivista con enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y modalidad de proyecto factible, apoyado en una investigación de campo con diseño no experimental transeccional. La población, de tipo censal por ser finita y accesible, conformada por 22 docentes y 31 estudiantes. Se emplearon dos técnicas para recolectar datos: la encuesta, mediante un cuestionario tipo Likert de cinco alternativas dirigido a los docentes, validado por expertos con una confiabilidad de Alfa de Cronbach de 0,941, y la observación sistemática de los estudiantes a través de una actividad diagnóstica, apoyada en una lista de cotejo de respuestas dicotómicas, cuya confiabilidad se determinó mediante el Coeficiente Kuder-Richardson (KR-20). El análisis estadístico descriptivo se realizó a través de la distribución de frecuencias absolutas y relativas. Los resultados iniciales evidenciaron que, aunque los docentes dominan la teoría del ABP y la gamificación, su praxis se ve limitada por la fragmentación procedimental y la falta de recursos tecnológicos; asimismo, se detectó un estancamiento en los estudiantes respecto a los niveles de pensamiento superior. No obstante, tras el diseño y ejecución de la propuesta "Misión Lectora", se demostró su efectividad. La conclusión principal confirma que la articulación del desafío lúdico con la resolución de problemas reales permitió a los estudiantes superar la decodificación básica, alcanzando niveles óptimos de comprensión inferencial y crítica. Por consiguiente, la propuesta se valida como una herramienta pedagógica transformadora que no solo incrementó el rendimiento académico, sino que fomentó la autonomía y la capacidad propositiva del alumnado frente a los retos del texto.

Descriptores: Gamificación, Aprendizaje Basado en Problemas, Comprensión Lectora, Nivel Crítico.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la competencia lectora se ha consolidado como una de las habilidades más críticas para el desarrollo integral del individuo en la sociedad del conocimiento. No se limita únicamente a la capacidad de decodificar signos lingüísticos, sino que implica un proceso complejo de interpretación, análisis y reflexión que permite al estudiante interactuar con su entorno y resolver problemas de la vida cotidiana. Sin embargo, los resultados de evaluaciones internacionales como las pruebas PISA 2022 y los diagnósticos nacionales en Colombia evidencian una crisis profunda en los niveles de comprensión, agravada por la desmotivación estudiantil y las secuelas pedagógicas de la pandemia del COVID-19.

Ante este desafío, la presente investigación surge como una respuesta innovadora que busca trascender los métodos de enseñanza tradicionales. El estudio propone la implementación de Estrategias de Gamificación bajo el enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), con el propósito de fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua (Sede 2) en Soledad, Atlántico. La combinación de estas dos metodologías activas permite, por un lado, recuperar el interés intrínseco del alumno mediante mecánicas de juego y, por otro, garantizar un procesamiento cognitivo profundo a través del abordaje de retos significativos.

Para su desarrollo, el trabajo investigativo se estructura en los siguientes capítulos:

El Capítulo I: El Problema, describe la realidad observada desde una perspectiva macro, meso y micro, estableciendo los objetivos que guían el estudio y la justificación que sustenta su relevancia teórica, metodológica, práctica y social dentro de la línea de investigación de Capacidad Innovadora en Educación.

El Capítulo II: Marco Referencial, ofrece un sustento documental mediante el análisis de antecedentes nacionales e internacionales, así como la exposición de las bases teóricas que definen la Gamificación, el ABP y las dimensiones de la comprensión lectora (literal, inferencial y crítica), bajo una postura social-constructivista.

El Capítulo III: Metodología, detalla el camino procedimental seguido. Se define la investigación como un proyecto factible apoyado en un diseño de campo de nivel

descriptivo. Se describen las técnicas de encuesta y observación, así como el uso de instrumentos validados mediante los coeficientes Alfa de Cronbach y KR-20 para garantizar la confiabilidad de los hallazgos.

El Capítulo IV: Resultados de la fase diagnóstica que sustenta la propuesta, presenta el procesamiento estadístico de los datos recolectados, seguido de las conclusiones y recomendaciones que dan paso a la propuesta.

Finalmente, el Capítulo V: Diseño, aplicación y evaluación de la propuesta, la cual constituye el aporte tangible de esta investigación para transformar la praxis pedagógica en la institución objeto de estudio. Para finalizar se presentan las conclusiones de la investigación, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La lectura es un proceso cognitivo complejo y una destreza fundamental que trasciende las fronteras geográficas, constituyéndose como pilar esencial para la comprensión, el aprendizaje y el desarrollo humano en cualquier sociedad. Autores como Jiménez (2004) y Solé Gallart (1992) concuerdan en que leer va más allá de la simple decodificación; implica la participación activa del individuo para interactuar con los símbolos gráficos, integrar sus experiencias y conocimientos previos, y finalmente, comprender el mensaje. En este sentido, la psicología cognitiva, respaldada por Lorenzo (2001), concibe la lectura como un proceso metacognitivo que fusiona habilidades básicas y superiores, indispensables para interpretar, inferir y aprender de un texto.

A nivel mundial, la competencia lectora se ha convertido en una preocupación creciente, especialmente en una era marcada por la revolución tecnológica. Aunque la tecnología ha optimizado la calidad de los textos, su conservación y el acceso a la información, también presenta el reto de mantener la motivación y desarrollar habilidades de comprensión profunda en un entorno de sobrecarga informativa. (Cornella, 2003)

El Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) de la OCDE va más allá de medir la mera decodificación, enfocándose en la habilidad esencial de comprender, usar, evaluar, reflexionar y comprometerse con los textos para lograr objetivos personales en el entorno digital. No obstante, los resultados del ciclo PISA 2022 revelan una crisis global en la competencia lectora, al registrar la caída más pronunciada y generalizada desde el inicio de la prueba: el promedio de lectura de la OCDE se situó en 476 puntos, una disminución de 11 puntos respecto a los 487 de 2018. (PISA 2022)

Este declive pedagógico subraya la creciente dificultad de los estudiantes de 15 años para enfrentarse a tareas de lectura compleja y crítica, y para navegar, evaluar y filtrar información en un mundo saturado, un fenómeno que Cornella describió como

Infoxicación, haciendo que la aplicación de conocimientos y el uso crítico de las TIC sean más cruciales que nunca.

A este panorama se suma el impacto global de la pandemia del COVID-19, un evento sin precedentes que, interrumpió la presencialidad educativa a gran escala. Sus "efectos colaterales" en los procesos de aprendizaje, incluida la competencia lectora, son innegables, pues generaron vacíos de conocimiento y afectaron la progresión educativa de millones de estudiantes en todo el mundo.

En este contexto global, Colombia ha participado en las pruebas PISA desde 2006, lo que permite un análisis detallado de sus capacidades lectoras a nivel nacional. Aunque el país ha mostrado una tendencia positiva a largo plazo en competencia lectora, incrementando su puntaje promedio de 385 en 2006 a 409 en 2022, esta mejora se ha "aplanado en los últimos años", evidenciando incluso una "disminución entre 2015 y 2018" (de 425 a 412 puntos).

Lo más crítico es que, en PISA 2022, más del 50% de los estudiantes colombianos no alcanzaron las competencias básicas (Nivel 2) esperadas en lectura. Esto posiciona los resultados nacionales "muy por debajo" del promedio de la OCDE, a pesar de superar los promedios de Latinoamérica en todas las subescalas. Esta realidad colombiana, entonces, refleja la necesidad urgente de fortalecer las habilidades lectoras para equipar a los estudiantes con las herramientas necesarias para el siglo XXI.

En este orden de ideas, la competencia lectora en el nivel de básica primaria no debe entenderse como un proceso mecánico, sino como una herramienta de empoderamiento cognitivo que permite al estudiante resolver situaciones de su entorno real. Sin embargo, cuando la enseñanza se limita a métodos tradicionales de repetición, se produce una desconexión entre el texto y el interés del alumno. Esta falta de significancia en el aprendizaje es lo que deriva en los bajos niveles de desempeño, pues el estudiante no logra ver la utilidad práctica de lo que lee, limitándose a una recepción pasiva de información que no logra transformar en conocimiento aplicado.

Ante esta realidad, surge la necesidad de implementar metodologías que sitúen al estudiante como protagonista de su propio aprendizaje. El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se presenta como una alternativa idónea, ya que moviliza las estructuras cognitivas del niño al presentarle retos que exigen la comprensión profunda

de textos para hallar soluciones. Al integrar el ABP con la Gamificación, se crea un ecosistema de aprendizaje donde la mecánica del juego (retos, niveles, recompensas) actúa como el motor de motivación intrínseca necesario para superar la apatía detectada en los diagnósticos iniciales.

Lamentablemente, la pandemia del COVID-19 amplificó estas brechas en Colombia, afectando severamente los contextos socioeconómicos más vulnerables. El aislamiento que se prolongó desde marzo de 2020 hasta julio de 2021 significó que millones de niños de educación básica primaria, especialmente en zonas rurales o de bajos recursos económicos, perdieron el acceso a actividades académicas presenciales y carecieron de las herramientas tecnológicas o la conectividad necesarias. Esta interrupción generó un significativo "vacío de conocimientos", afectando no solo la lectura, sino también los hábitos de estudio, comprometiendo así el acceso efectivo al aprendizaje en general.

Entonces, el problema de los bajos niveles de competencia lectora se materializa de forma palpable en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua Sede 2, ubicada en el barrio Don Bosco IV de Soledad, Atlántico. Esta institución, que atiende a una población aproximada de 570 estudiantes desde preescolar hasta quinto grado con un enfoque social constructivista, implementó pruebas diagnósticas iniciales para identificar el nivel de conocimiento y habilidades de sus alumnos.

En línea con la tendencia de deterioro global observada en las pruebas PISA 2022, las evaluaciones diagnósticas institucionales realizadas a la población objeto de este estudio (grado quinto) revelaron niveles deficientes en el ítem de lenguaje y comprensión lectora. Los resultados cuantitativos, tomados como referencia, mostraron un rendimiento significativamente bajo en los tres niveles de comprensión, quedando muy por debajo del 60% esperado: el nivel literal alcanzó solo un 42%, el nivel inferencial un 43%, y el nivel crítico textual un 41%.

Este bajo desempeño se ve agravado por factores cualitativos, como los pocos hábitos de lectura observados entre los estudiantes, lo que se traduce directamente en desinterés y apatía hacia las actividades pedagógicas. La situación se complejiza por la

falta de acceso a textos físicos o lecturas narrativas digitales, o por la ausencia de motivación para interactuar con estos materiales incluso cuando están disponibles.

Finalmente, el poco acompañamiento familiar emerge como una causa local significativa. Mayorga y Madrid (2014) afirman que la familia es el primer contacto del niño con la palabra impresa. Sin embargo, en la comunidad de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua Sede 2, muchos compromisos académicos asignados para realizar en casa no se entregan o no se desarrollan completamente.

La deficiencia en la competencia lectora se ve complejizada a nivel micro por un factor socioeducativo crucial: la ausencia de guía académica activa en el hogar. Esta situación, a menudo dada porque los padres trabajan de manera independiente o los estudiantes están al cuidado de parientes sin participación en el proceso escolar, se suma a las secuelas persistentes de la pandemia.

Dicho aislamiento dejó a muchos estudiantes con marcadas deficiencias en habilidades básicas de lectoescritura, incluyendo la motricidad fina y la caligrafía, profundizando la problemática que ya refleja el bajo rendimiento en los niveles de comprensión (literal, inferencial y crítico textual). Considerando este panorama multinivel de rezago y falta de apoyo, se hace imperativo trascender los métodos tradicionales.

Ante este panorama, la solución propuesta se orienta al diseño e implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que trasciendan la enseñanza tradicional. En este sentido, la Gamificación se proyecta como una herramienta capaz de transformar el acto lector en una experiencia inmersiva o 'misión', donde el uso de dinámicas de juego fomenta la motivación intrínseca y la autonomía, compensando incluso la limitada guía académica en el hogar.

Complementariamente, la integración del enfoque Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) exige al estudiante transitar desde la decodificación literal hacia un procesamiento inferencial y crítico, al verse compelido a utilizar la información textual para resolver retos situados. Por consiguiente, el presente estudio busca fortalecer significativamente los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua, mediante una propuesta que vincula el rigor cognitivo del ABP con el potencial motivador de la gamificación.

Formulación del Problema

De acuerdo con la problemática expuesta anteriormente se llega a la formulación de las siguientes interrogantes:

Interrogante General

¿Cómo emplear estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2 Soledad?

Interrogantes Vinculadas

¿Cuáles son los elementos de la Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) utilizadas por los docentes para desarrollar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?

¿Cuál será el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?

¿Cómo diseñar prácticas en el aula a través de estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?

¿Qué aplicabilidad tendrán las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?

¿Cuál será la efectividad de implementar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Proponer estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Objetivos Específicos

Identificar los elementos de la Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) utilizadas por los docentes para desarrollar la competencia lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Diagnosticar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2

Diseñar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Aplicar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Evaluar la efectividad de las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Justificación de la Investigación

El estudio sobre este trabajo investigativo busca fortalecer y aplicar estrategias pedagógicas innovadoras basadas en el enfoque (ABP) aplicadas con la Gamificación en

los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua (IETISAP), Sede 2 de Soledad, logrando una mejora significativa en sus niveles de comprensión Lectora.

Cassany (1994), lo que importa es interpretar lo que significan las letras impresas, construir un significado nuevo en nuestras mentes a partir de estos signos, aquí el proceso de la lectura es el centro de interés del aprendizaje. Con el desarrollo de las habilidades lectoras los alumnos lograrán aumentar la capacidad lectora. Esto requiere el uso de diccionarios, estudiar las partes de las palabras, y aprender a encontrar el significado de cada una de ellas en referencia al contexto. Los estudiantes pueden también aumentar su vocabulario dando atención especial a los nuevos términos que puedan hallar la madurez lectora puede tener diferentes niveles como decodificar, relacionar, asociar, interpretar y otros, indicados por materiales y objetivos; para ello, es útil la reflexión inicial del para qué se lee, porque de esta manera se puede captar el significado general y analizarlo para una información específica.

En este sentido, la implementación de Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2 de Soledad. se convierte en una alternativa efectiva que es acorde y pertinente con el enfoque Social Constructivista de la Institución. Así mismo la pertinencia del Aprendizaje Basado en Problemas, que se implementará en este proyecto investigativo permitirá integrar actividades pedagógicas articuladas, a los Estándares de Competencias, al currículo, por ejemplo, que permitan ser aplicadas en futuro de forma transversal en las demás áreas del conocimiento académico.

Es por ello que esta investigación se ha trazado como propósito un proyecto factible apoyado en una investigación de campo, el cual tiene como finalidad usar Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado. Dicho estudio se encuentra dentro de la línea de investigación: Capacidad Innovadora en Educación, la cual cumple con el propósito de desarrollar estrategias educativas en función de fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes para superar las exigencias en las diferentes áreas de conocimiento como lo son la lectura y escritura.

De manera que la justificación de esta investigación puede hacerse desde el punto de vista teórico, metodológico, práctico y social.

Desde el punto de vista *teórico*, este estudio profundiza en la intersección entre la psicología cognitiva de la lectura y las metodologías activas contemporáneas. Al fundamentarse en autores como Cassany (1994), aporta una base conceptual sólida sobre cómo la Gamificación y el ABP pueden actuar como catalizadores del proceso metacognitivo de la lectura.

Desde una perspectiva metodológica, la investigación propone un modelo de intervención bajo la modalidad de proyecto factible. Proporciona instrumentos de medición validados (como el KR-20 que calculamos) y un procedimiento estandarizado que puede servir de guía para futuras investigaciones que busquen replicar el uso de mecánicas de juego en entornos de lectoescritura.

De igual manera, desde el punto de vista *práctico*, ofrece a la planta docente de la institución una caja de herramientas didácticas tangible y ejecutable. La propuesta permite transformar el aula en un entorno dinámico, resolviendo el problema de la apatía estudiantil mediante retos significativos.

Desde la perspectiva *social*, impacta directamente en la comunidad de Soledad, Atlántico, al buscar elevar la calidad educativa de niños en contextos vulnerables. Al mejorar la competencia lectora, se dota a los estudiantes de una herramienta esencial para el ejercicio de su ciudadanía y su futuro éxito académico y laboral.

Finalmente, este proyecto investigativo trasciende el impacto práctico e institucional, al hacer un aporte sustancial a la línea de investigación Capacidad Innovadora en Educación a la cual está adscrito. El estudio cumple directamente con el propósito de esta línea al proponer y validar el uso de Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), que son metodologías de vanguardia.

De esta forma, el proyecto contribuye con el desarrollo de estrategias educativas que buscan fortalecer activamente las habilidades cognitivas de los estudiantes, preparando la institución para superar las exigencias actuales y futuras en áreas críticas del conocimiento como la lectura y escritura, y sentando un precedente metodológico replicable para la innovación pedagógica.

Supuestos Implícitos

En el cuadro 1 se presentan los supuestos implícitos, los cuales forman parte del hilo conductor que orienta la investigación desde la situación problemática planteada, y los objetivos, que son los regentes que gobiernan el proceso investigativo. Asimismo, los supuestos implícitos, serán aclarados con los resultados de la aplicación y valoración de la efectividad de la propuesta, donde se implementarán estrategias de gamificación diseñadas para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Cuadro 1
Supuestos Implícitos

Objetivo General: Proponer estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Interrogantes	Objetivos	Supuestos
¿Cuáles son los elementos de la Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) utilizadas por los docentes para desarrollar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?	Identificar los elementos de la Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) utilizadas por los docentes para desarrollar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.	En la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2, se aplican los elementos de la Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) para desarrollar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado.
¿Cuál será el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?	Diagnosticar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2	En la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2, los docentes saben cuál es el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado.
Cont. de Cuadro 1 ¿Cómo diseñar prácticas en el aula a través de estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los	Diseñar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes	Fijar las pautas de la propuesta de las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de comprensión

niveles de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?	de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.	lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.
¿Qué aplicabilidad tendrán las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?	Aplicar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.	En la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2, los docentes ponen en práctica las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado.
¿Cuál será la efectividad de implementar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2?	Evaluar la efectividad de las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.	En la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2, las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de comprensión lectora, resulta una experiencia motivadora y divertida para los estudiantes.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

En este capítulo se establece el Marco Referencial que fundamenta la investigación. Se analizan las principales teorías e investigaciones relacionadas con las variables de estudio: la Gamificación, el enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y los niveles de competencia lectora. El objetivo es proporcionar el apoyo conceptual y los antecedentes que guíen la comprensión de los indicadores clave, todo ello alineado con el paradigma positivista que sustenta este estudio.

Antecedentes de la Investigación

Los antecedentes tienen como propósito fundamental la revisión de investigaciones previas, las cuales servirán de soporte y orientación tanto desde el punto de vista teórico como metodológico, sirviendo de apoyo para la confrontación de resultados que se obtendrán a partir de estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Se inicia con la investigación presentada por Cárdenas, Pineda y Ruedas (2025). *“Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas en estudiantes de noveno grado del Colegio Integrado Nuestra Señora del Divino Amor de Bucaramanga”* Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena. Esta investigación busca mejorar la comprensión lectora en estudiantes de noveno grado mediante la gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas (PBL), metodologías con evidencia de efectividad en la educación. A pesar de los esfuerzos docentes, persisten dificultades en la interpretación de textos, el seguimiento de instrucciones y la calidad de la escritura, lo que impacta negativamente el rendimiento académico y la autonomía en el aprendizaje.

El problema central radica en la brecha existente entre los métodos de enseñanza tradicionales y las necesidades actuales de los estudiantes. La introducción de herramientas digitales innovadoras no solo busca mejorar la comprensión textual, sino también aumentar la motivación mediante dinámicas interactivas que transforman la experiencia educativa. La implementación de estas estrategias ha demostrado un gran potencial para fomentar el pensamiento crítico y mejorar la transferencia del conocimiento a situaciones de la vida real. La investigación proporciona información valiosa sobre cómo la gamificación y el PBL involucran activamente a los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico y significativo.

Además, una de las principales fortalezas de este enfoque es su escalabilidad y adaptabilidad a diversos contextos educativos, lo que permite a los docentes ajustar estas metodologías según las necesidades específicas de sus estudiantes. Los hallazgos destacan que estas estrategias no solo mejoran la comprensión lectora, sino que también fortalecen la capacidad de los estudiantes para interpretar y aplicar información de manera crítica en distintos escenarios académicos y del mundo real. A través de la integración de metodologías innovadoras, esta investigación contribuye al avance de las prácticas pedagógicas, abriendo camino a experiencias de aprendizaje más interactivas y centradas en el estudiante, que fomenten la autonomía y el éxito académico a largo plazo.

El estudio es importante, al ser un contexto educativo y cultural comparable a la investigación en curso, los hallazgos y las lecciones aprendidas de Cárdenas, Pineda y Ruedas son directamente aplicables. Refuerza la idea de que la brecha entre métodos tradicionales y las necesidades de los estudiantes es un problema extendido y que la introducción de herramientas digitales innovadoras y metodologías activas es una respuesta pertinente. Además, es sumamente valioso porque ofrece un precedente directo y reciente que valida la pertinencia y el potencial de éxito de la misma estrategia metodológica (gamificación + ABP) aplicada al mismo problema (fortalecimiento de la comprensión lectora) en un contexto geográfico y educativo muy similar al de tu investigación.

Boillos (2023) titulada *“La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico”*, presentada en la Universidad de la Rioja, como trabajo de grado para optar el

título de Doctor en Educación, con el propósito de fue evaluar de manera exhaustiva como la gamificación y el aprendizaje lúdico han sido implementados en las aulas de ambos países y si los docentes ven mejorar el rendimiento académico de sus alumnos, y su percepción general de la enseñanza y el aprendizaje,

Metodológicamente el estudio fue mixto con un diseño descriptivo y correlacional y se llevó a cabo un extenso estudio de campo que abarco una muestra de 700 encuestados maestros de todas las etapas educativas de ambos países, en los cuales se implementaron estas metodologías en el aula.

Los resultados de la investigación proporcionan una visión detallada de las diferencias y similitudes en la adopción y efectividad de la gamificación y el aprendizaje lúdico en los dos contextos educativos estudiados. Se examinó minuciosamente la implicación de los docentes en la planificación y ejecución de estas metodologías, la receptividad y participación de los estudiantes, así como los resultados académicos obtenidos. Además, se identificaron y analizaron los desafíos y obstáculos que surgen en el proceso de implementación tanto en España como en Costa Rica.

El estudio se convierte en un recurso valioso tanto para educadores como para formuladores de políticas educativas, proporcionando información relevante sobre como la gamificación y el aprendizaje lúdico pueden influir en la calidad de la educación en dos países de habla hispana con sistemas educativos diferentes.

Este antecedente valida la elección de la gamificación como una estrategia prometedora y pertinente para abordar esta problemática. Al haber evaluado la implementación y los resultados de la gamificación en aulas, el trabajo de Boillos proporciona una base empírica sólida que respalda la hipótesis de que esta metodología puede fortalecer la competencia lectora y, crucialmente, combatir el desinterés y la apatía observados en los estudiantes.

Además de justificar la propuesta, el estudio de Boillos ofrece información crucial sobre la implementación de la gamificación, incluyendo los posibles resultados y los desafíos inherentes a su aplicación. Esto es fundamental para el estudio en Soledad, ya que permite anticipar posibles obstáculos y diseñar estrategias más robustas y realistas. La relevancia se amplifica al considerar que la investigación de Boillos se realizó en contextos de habla hispana (España y Costa Rica), lo que la hace particularmente

aplicable y adaptable a la realidad educativa colombiana. Además, enriquece el marco teórico y metodológico del planteamiento del problema, no solo al reforzar la justificación de la intervención propuesta, sino también al proporcionar una guía valiosa sobre cómo abordar su aplicación de manera efectiva en un contexto similar.

Salazar (2022) presentó un estudio titulado “*Aprendizaje basado en problemas y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes: Revisión sistemática*”. tesis para obtener el grado académico de Doctor en Educación en la Universidad Cesar vallejo. El presente trabajo de investigación tiene como propósito elaborar una síntesis narrativa a partir de la revisión de diferentes publicaciones científicas de revistas indexadas y de tesis encontradas en distintos repositorios universitarios alojadas en base de datos como Dialnet, Redalyc, Redib y google académico, sobre la eficacia de la metodología del aprendizaje basado en problemas y el desarrollo de las competencias matemáticas que cumplieron criterios de exclusión e inclusión para realizar una propuesta de aprendizaje relacionado a las variables de estudio.

La investigación realizada es de tipo básica con un diseño descriptivo de corte transaccional o transversal, cuya muestra estuvo constituida por 61 artículos de revistas indexadas y tesis, filtrados y analizados con criterios de depuración que se eligieron para la investigación quedando 32 artículos que cumplieron con los criterios de selección como idioma, actualidad, relación entre las variables; tipo de investigación, metodología, objetivos, conclusiones e instrumento. Teniendo en cuenta los hallazgos encontrados nos permite determinar que la aplicación de la metodología del aprendizaje basado en problemas influye significativamente en el desarrollo de las competencias matemáticas y otras áreas en los estudiantes de los diferentes niveles y modalidades educativas.

La presente investigación propone usar el ABP para fortalecer la competencia lectora. Este antecedente proporciona una base empírica sólida que respalda la efectividad del ABP de manera general, demostrando que no es una metodología restrictiva a una sola disciplina. Esto justifica la elección del ABP y su potencial para ser transferido con éxito al ámbito de la lectura. Además, el estudio de Salazar (2022) es vital porque legitima la incorporación del Aprendizaje Basado en Problemas como una metodología eficaz y adaptable a diversas áreas del conocimiento, ofreciendo un

respaldo fundamental a su potencial para mejorar la competencia lectora de los estudiantes.

Martínez, Pallares, Bahamon y Echeverry (2022) presentaron un estudio sobre *“Fortalecimiento de los Procesos de Comprensión Lectora a través de la Aplicación de los RED (CANVA Y EDUCAPLAY) Como Estrategia Pedagógica en los Estudiantes del Grado Quinto de la I.E.T. Soledad Medina”*. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena Colombia.

La presente investigación académica nace a partir de evidenciar y demostrar las falencias que presentan los estudiantes en los procesos de comprensión lectora. Su objetivo fue fortalecer los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Técnica Soledad Medina; a través de la aplicación de recursos educativos digitales (CANVA y EDUCAPLAY) como estrategia pedagógica. El enfoque metodológico está centrado en la investigación cualitativa, con un modelo de investigación acción pedagógica, que se contextualiza con el entorno de los educandos, ajustándose a la población objetivo, lo que permitió la participación de docentes y estudiantes.

La metodología de esta investigación tuvo 4 fases: el diagnóstico, el diseño, la implementación y posterior evaluación del proceso, con la utilización de instrumentos de recolección de información como encuesta, cuestionario de preprueba y posprueba. En el diagnóstico se encontró que los estudiantes presentaban bajos niveles en el dominio de la competencia, por lo cual, se diseñan las herramientas tecnológicas y pedagógicas pertinentes, haciendo uso de las plataformas CANVA y EDUCAPLAY.

Estas herramientas hacen posible diseñar actividades gamificadas atractivas para los estudiantes, de esa manera, es más fácil captar la atención e interés por aprender, ayudando a superar las dificultades académicas. Luego de la implementación de las herramientas virtuales en las clases, se evaluó a los escolares, y con esos resultados se evidenció el mejoramiento de la competencia de comprensión lectora de los mismos.

El aporte de Martínez et al. (2022) no solo corrobora la existencia y la urgencia del problema de la comprensión lectora en quinto grado, sino que también ofrece un precedente metodológico y resultados alentadores sobre la efectividad de las estrategias

basadas en recursos digitales y la gamificación. Esto robustece el argumento de su propio planteamiento, al demostrar que la implementación de enfoques innovadores puede generar mejoras tangibles en las habilidades de lectura de los estudiantes.

Vera, Chávez y Zambrano (2022) presentaron un estudio sobre “*Comprensión lectora: Diagnóstico del aprendizaje de los estudiantes del subnivel básica media*”. Maestrante del Programa De Maestría en Pedagogía Mención Docencia e Innovación Educativa del Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador. La lectura es un proceso cognitivo que se caracteriza por la producción de información significativa en el lector a corto y largo plazo. En consecuencia, esta actividad es fundamental para la construcción del conocimiento a través de la decodificación de palabras, párrafos e ideas y por ello se estimula desde tempranas edades.

Bajo este contexto, el objetivo principal de la investigación fue diseñar una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes del subnivel básica media perteneciente a la Unidad Educativa Sara Belén Guerrero Vargas. Para ello, se realizó una investigación mixta con un diseño propositivo y descriptivo, considerando una muestra no probabilística con 2 docentes y 70 estudiantes. Los resultados obtenidos evidencian que los alumnos prefieren realizar actividades de exposición (35,71%) y no les gustan las actividades lingüísticas productivas de escritura. El 52,86% de estudiantes señalaron que casi siempre se les dificulta encontrar las ideas principales en un texto y el 52,86% indican que nunca logran interpretar las frases hechas con lenguaje metafórico.

Dado lo anterior, se diseñó una propuesta con tres sesiones educativas para fortalecer la comprensión de textos variados incluyendo aquellos para la resolución de ejercicios matemáticos. En conclusión, fue posible diagnosticar las estrategias didácticas empleadas para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes y sus principales falencias. Se identificó que no todos los docentes implementan la comprensión lectora en sus clases. Por esta razón, es fundamental aplicar estrategias de comprensión de texto. Esto no solo mejorará el rendimiento académico, sino que también es crucial para que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo y participen activamente en sus actividades académicas.

El estudio de Vera, Chávez y Zambrano (2022) brinda un fuerte respaldo a la necesidad de su investigación, al confirmar la persistencia de las dificultades en comprensión lectora, la importancia del diagnóstico y la relevancia de diseñar e implementar estrategias didácticas específicas para abordar estas falencias en el ámbito educativo.

Veas (2021) presento un trabajo sobre *“La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa “Guayasamín”*, para optar al título de Magíster en Educación en la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil Ecuador. La presente propuesta tiene como objetivo principal analizar el impacto de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la Unidad Educativa “Guayasamín” para que los docentes de esta unidad educativa puedan hacer de sus clases un ambiente motivador e innovador.

En la misma se ha tomado en consideración realizar un análisis de grupo focal, y mediante la observación a través de diferentes visitas áulicas para determinar cómo el docente utiliza las TICs en cuanto a la creación de contenido, las técnicas y estrategias metodológicas de las cuales hace uso, el nivel de interacción que tiene durante las clases con sus estudiantes, también se observará el Conocimiento Tecnológico, Conocimiento Pedagógico y de Contenido que posee, además de esto se le aplicará una entrevista a los docentes, y a los estudiantes una encuesta realizada bajo la escala de Likert que permita determinar cuáles son las necesidades específicas que ellos tienen frente a la nueva modalidad y el por qué se muestran estudiantes desmotivados y poco participativos en clases.

Una vez aplicados los instrumentos se procedió a la obtención e interpretación de los resultados obtenidos para en base a esto concientizar sobre la influencia de que los docentes apliquen de nuevas estrategias, con el objetivo que las autoridades evalúen la viabilidad de aplicar un programa de capacitación docente para mejorar las competencias digitales enfocadas en la aplicación y uso de nuevas estrategias innovadoras dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para de esta manera mejorar el proceso de la clase, mantener a los estudiantes motivados y alcanzar el aprendizaje significativo

El aporte de Veas (2021) es importante porque refuerza la justificación de la gamificación como una herramienta poderosa para la motivación y el engagement

estudiantil, un aspecto crítico para mejorar la competencia lectora. Además, subraya la importancia de la preparación docente y las competencias digitales como factores determinantes para el éxito de la implementación de estas estrategias innovadoras. Esto enriquece el planteamiento del problema al considerar no solo qué estrategia aplicar, sino también cómo asegurar su efectiva ejecución.

Bases Teóricas

A continuación, se presentan los fundamentos que respaldan el estudio, los cuales sirvieron de base para el desarrollo y descripción de las variables, considerando en primer lugar las Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) y Comprensión Lectora.

Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)

Para que los docentes logren sus metas educativas, es fundamental que planifiquen cuidadosamente, seleccionando métodos y materiales que ayuden a los estudiantes a transformar su forma de pensar y lograr un aprendizaje significativo. Como lo describe Romero (2012), las estrategias son la organización de métodos y materiales elegidos para alcanzar objetivos académicos y fomentar un aprendizaje profundo en los alumnos.

Lograr estas metas estudiantiles requiere que el docente siga una secuencia lógica de acciones, asegurándose de que cada paso en el proceso de enseñanza sea relevante y efectivo. En esencia, una estrategia es un enfoque flexible que permite tomar decisiones en situaciones particulares. Se trata de un método inteligente y estructurado para superar desafíos de aprendizaje. Latorre y Seco (2013) añaden que una estrategia consiste en una serie finita de acciones que no siempre tienen un orden fijo, lo que permite cierta libertad en su ejecución, aunque no garantice un resultado perfecto.

En la búsqueda de romper con la monotonía y hacer el proceso educativo más dinámico y motivador, han surgido estrategias activas que integran los principios o el uso

directo de juegos en el aula, conocidas como aprendizaje lúdico o aprendizaje basado en juegos (game-based learning). Según Contreras (2016), este enfoque utiliza los juegos para enriquecer la formación, aplicando sus mecanismos y principios para alcanzar resultados de aprendizaje específicos.

Así, la gamificación, en particular, traslada los elementos inherentes a los juegos al ámbito educativo. Su objetivo es mejorar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje al aprovechar la motivación natural del estudiante por el juego, incentivándolos a participar activamente en la construcción de su propio conocimiento y el desarrollo de sus habilidades. Como señala Ordóñez (2022), la gamificación capitaliza el gusto intrínseco de los niños y jóvenes por el juego, facilitando así un aprendizaje significativo.

En este contexto de búsqueda de estrategias innovadoras, la metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se alza como un pilar fundamental. Su esencia radica en la participación directa y activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, convirtiéndolos en investigadores y generadores de posibles respuestas y soluciones a los problemas planteados. Como señalan Villacis et al. (2022), el ABP es una metodología pedagógica que, al involucrar a los estudiantes de manera interactiva en su aprendizaje y al integrarse con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), no solo les permite investigar sus tareas, sino también resolverlas y desarrollar sus propias soluciones a los desafíos escolares, potenciando así su capacidad intelectual con el apoyo de herramientas tecnológicas.

Es importante mencionar que al trabajar con las herramientas de gamificación alcanzan su máximo potencial cuando se combinan con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Esta sinergia no solo optimiza el aprendizaje, sino que también fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, potenciando su creatividad y creando ambientes de aula divertidos y amigables, lo que se traduce en un mejor rendimiento académico. Al fusionar el ABP con el aprendizaje gamificado, los docentes pueden desplegar su creatividad al diseñar e impartir sus clases. Esto, a su vez, capta el interés de los estudiantes, transformando cada actividad en un desafío que, al ser superado, les otorga recompensas y reconocimientos. Este sistema de logros incrementa su dedicación y esfuerzo para alcanzar los objetivos propuestos por el docente.

En consecuencia, la combinación de la gamificación como estrategia y la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ofrece un amplio repertorio de actividades para implementar en el aula. Esto facilita que el docente diseñe planificaciones específicas para la construcción del conocimiento, el proceso de evaluación y el refuerzo académico de una manera más dinámica, atractiva e innovadora. Al mezclar elementos tradicionales con la tecnología, se genera un ambiente de gran interés y valor no solo para los estudiantes, sino para toda la comunidad educativa, como señalan Villacis et al. (2022).

Por tanto, la gamificación es a la vez una técnica, un método y una estrategia que busca motivar e integrar activamente a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Esta se fundamenta en comprender qué hace que los juegos sean atractivos y, a partir de ese conocimiento, identificar en una actividad, tarea o mensaje que no es un juego, los elementos que pueden transformarse en dinámicas lúdicas. El objetivo final es generar un vínculo especial con los participantes, impulsar un cambio en su comportamiento o comunicar un contenido de forma efectiva, creando así una experiencia significativa y estimulante (Llorens et al., 2016).

Elementos de la Gamificación

La gamificación educativa es una estrategia pedagógica innovadora que integra elementos propios de los juegos en entornos de aprendizaje para hacerlos más motivadores, atractivos y efectivos. Esto no busca transformar el aula en un juego completo, sino aprovechar las "piezas" cautivadoras que hacen los juegos tan envolventes, como la competencia, la recompensa o el desafío. De hecho, la efectividad de la gamificación radica en la correcta aplicación de sus componentes fundamentales.

En este sentido, y siguiendo el modelo propuesto por Werbach y Hunter (2012), Quintanal (2016) organiza los elementos de la gamificación en tres categorías interconectadas: dinámicas, mecánicas y componentes. Ampliando sobre esto, Contreras y Eguía (2016) detallan una serie de elementos esenciales para una implementación efectiva de la gamificación. En primer lugar, la actividad a diseñar debe estar

directamente vinculada a los objetivos de aprendizaje y ser adaptada al contexto de los estudiantes para asegurar su relevancia y significado.

Segundo, el entorno o contexto de aplicación es crucial, ya que este determinará las técnicas de gamificación más adecuadas. Tercero, es imprescindible considerar las competencias y habilidades que posee el alumnado al momento de diseñar las actividades. Finalmente, destacan la importancia de la gestión y supervisión por parte del docente, quien debe estar debidamente preparado y capacitado para aplicar esta estrategia. Asimismo, es fundamental establecer y definir claramente las mecánicas y los elementos del juego que se utilizarán para alcanzar los objetivos propuestos.

Mientras Quintanal (2016), quien sigue a Werbach y Hunter (2012), y Teixes Argilés (2014) detallan y categorizan los elementos específicos (dinámicas, mecánicas y componentes) de la gamificación, todos convergen en la idea central de que esta estrategia busca motivar, involucrar activamente y mejorar el aprendizaje al aplicar principios lúdicos en contextos educativos. La principal coincidencia radica en que la gamificación aprovecha la motivación intrínseca de los juegos para alcanzar objetivos pedagógicos y en la necesidad de considerar una variedad de elementos (como recompensas, logros, estatus, feedback, etc.) para que sea efectiva.

Para este estudio, se apoya en la conceptualización de los elementos de la gamificación propuesta por Quintanal (2016), la cual se nutre directamente del influyente modelo desarrollado por Werbach y Hunter (2012). Este enfoque permitirá analizar la gamificación a través de su estructura fundamental, que distingue entre dinámicas, mecánicas y componentes.

El modelo de Werbach y Hunter, adoptado por Quintanal, es particularmente útil porque ofrece un marco comprensible para desglosar cómo los juegos motivan a las personas y cómo esos principios pueden aplicarse de forma efectiva en un contexto educativo. Las dinámicas representan las grandes ideas o principios abstractos del juego, como la progresión, la narrativa o la interacción social, que son el motor emocional del participante. Las mecánicas son las reglas y procedimientos concretos que implementan esas dinámicas, como los puntos, los niveles, las insignias, las tablas de clasificación o las misiones.

Posteriormente, los componentes son las herramientas o elementos tangibles (o virtuales) específicos que dan vida a las mecánicas, como los avatares, los bienes virtuales, o las interfaces de usuario. Al basarnos en este postulado, podremos diseñar y evaluar una estrategia de gamificación que no solo sea atractiva, sino que también esté estructurada lógicamente para fortalecer la competencia lectora de los estudiantes.

Dinámicas

Las dinámicas de la gamificación son los principios psicológicos y las fuerzas motivacionales subyacentes que impulsan la participación y el compromiso de los usuarios. Representan la "atmósfera" o el sentimiento general que se busca generar en la experiencia gamificada. Entre estas dinámicas clave se incluyen las recompensas y logros, que apelan a la satisfacción de alcanzar metas; la competición, que estimula el deseo de superación individual o colectiva; la colaboración, que fomenta el trabajo en equipo hacia un objetivo común; la progresión, que mantiene el interés al mostrar un avance constante; la narrativa o historia, que sumerge al participante en un contexto significativo; y la autoexpresión, que permite personalizar la experiencia y mostrar la individualidad. (Quintanal, 2016)

Según Teixes Argilés (2014), las dinámicas de la gamificación se caracterizan por varios elementos clave que buscan motivar y comprometer al usuario. Las recompensas, ya sean puntos, medallas o bienes virtuales, son cruciales por su valor percibido, pudiendo ser fijas, aleatorias, inesperadas o sociales. El estatus se refiere al reconocimiento y prestigio que se obtiene, a menudo ligado a niveles o medallas. Los logros implican la consecución de objetivos con cierto grado de dificultad, que deben ser asequibles para mantener la motivación.

La autoexpresión permite a los usuarios configurar su personalidad a través de elementos como avatares o bienes virtuales. La competición puede ser un factor motivador, siempre y cuando se equilibre con la cooperación para evitar intimidación. El altruismo fomenta la interacción al permitir la entrega de bienes o servicios sin compensación directa. El feedback continuo y oportuno es fundamental para que los usuarios conozcan su progreso. Finalmente, la diversión es un componente esencial que

debe integrarse en el diseño del juego a través de la resolución de problemas, el sentimiento de victoria, la exploración o el trabajo en equipo.

Al integrar estas dinámicas de manera consciente y estratégica en las actividades de gamificación y ABP, se puede crear un entorno de aprendizaje que no solo aborda las deficiencias en la competencia lectora, sino que también reactiva el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes de quinto grado en la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Mecánicas

Para Quintanal (2016) las mecánicas de la gamificación son los elementos concretos y las reglas operativas que permiten la implementación de las dinámicas del juego. Estas mecánicas dictan cómo interactúan los participantes con el sistema gamificado. Incluyen los puntos, que cuantifican el progreso y el rendimiento; los niveles, que marcan el avance y el dominio; las insignias, que funcionan como reconocimientos visuales de logros específicos; y las tablas de clasificación, que fomentan la competencia amistosa al mostrar rankings de progreso. También se encuentran las misiones o desafíos, que son tareas específicas para avanzar; las barras de progreso, que ofrecen retroalimentación visual inmediata sobre el avance; el desbloqueo de contenido, que brinda acceso a nuevos recursos al alcanzar objetivos; y las recompensas, premios entregados al superar retos para mantener la motivación.

Complementando las categorías de dinámicas, las mecánicas de la gamificación son los elementos concretos y operacionales que ejecutan dichas dinámicas, según lo describe Teixes Argilés (2014). Estas son las "reglas del juego" que definen cómo los usuarios interactúan con el sistema:

Puntos: Son valores numéricos obtenidos al realizar acciones, sirviendo para medir el progreso y que pueden ligarse a los niveles. Existen diversos tipos, como puntos de experiencia, compensables, de moneda, de habilidad o de reputación social.

Medallas (Badges): Representaciones visuales y coleccionables de logros específicos, que funcionan como indicadores de progreso más que como recompensas finales. Su diseño vistoso es clave para su efectividad.

Clasificaciones: Listas que ordenan visualmente a los usuarios según sus logros. Aunque útiles para la competencia, pueden enfocar demasiado la atención en ganar, eclipsando otros aspectos del juego.

Retos y Misiones: Son secuencias de acciones que el jugador debe completar para alcanzar un objetivo, a menudo implicando superar obstáculos y que suelen finalizar con una recompensa y un cambio de nivel.

Avatares: Representaciones visuales personalizables de los usuarios, que pueden evolucionar y mejorar a medida que el jugador progresa en el juego.

Niveles: Indicadores de progreso que muestran el avance en una actividad. Suelen ser progresivos en dificultad, siendo más fáciles al inicio para fomentar la motivación y la participación.

Bienes virtuales: Objetos intangibles que los usuarios ganan o adquieren dentro del juego, con diversas funcionalidades.

Estos elementos son las herramientas tangibles que los diseñadores de gamificación utilizan para construir la experiencia interactiva, transformando objetivos educativos en desafíos atractivos.

Al aplicar estas mecánicas de forma sistemática y coherente, se puede crear un sistema gamificado que no solo mide el progreso en la competencia lectora, sino que activamente motiva a los estudiantes a leer más, a comprender mejor y a involucrarse de forma entusiasta en su propio proceso de aprendizaje.

Componentes

Los componentes de la gamificación son las herramientas concretas, tanto físicas como digitales, que se emplean para materializar las mecánicas y dar vida a las dinámicas del juego. Estos incluyen los avatares, que son representaciones personalizables de los estudiantes; el diseño visual y sonoro, clave para una experiencia inmersiva; las herramientas TIC, como aplicaciones y plataformas (ej. Kahoot!, Classcraft) que facilitan la implementación de elementos gamificados; y los materiales didácticos gamificados, que son recursos físicos diseñados bajo principios de juego. Estos

elementos son esenciales para construir la experiencia gamificada que busca motivar y comprometer al alumnado. (Quintanal, 2016)

Al integrar estratégicamente estos componentes, se crea un entorno de aprendizaje gamificado que no solo gestiona la progresión de los estudiantes en la competencia lectora, sino que también estimula su interés, participación y motivación de una manera tangible y visualmente atractiva, abordando directamente el desinterés y la apatía iniciales.

Fases o Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)

Barrows (1986) concibe el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como una metodología educativa donde los problemas sirven de punto de partida para que los estudiantes adquieran e integren nuevos conocimientos. En este enfoque, los alumnos son los protagonistas principales, asumiendo un rol activo y responsable en su propio proceso de aprendizaje. Complementando esta idea, Prieto (2006) destaca que el ABP es una estrategia eficaz y adaptable que, al centrarse en las acciones del estudiante, tiene el potencial de mejorar significativamente la calidad de su aprendizaje, incluso en contextos universitarios, abarcando una amplia gama de aspectos.

Por tanto, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es una metodología educativa que coloca al estudiante en el centro del proceso, fomentando la investigación y la reflexión para que encuentren soluciones a un problema presentado por el profesor. A diferencia del modelo tradicional, donde el docente explica un tema y luego asigna ejercicios, el ABP invierte este orden.

Aquí, el problema es el punto de partida para que los alumnos adquieran conocimientos de forma activa y los apliquen para resolver situaciones reales o simuladas. Esto significa que el docente no recurre a la lección magistral para impartir el contenido, sino que guía a los estudiantes mientras ellos mismos construyen su aprendizaje.

Según Díaz Barriga y Hernández (2010), las tres fases para la implementación del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) son las siguientes:

Fase 1: Preparación de la situación ABP. Esta fase es crucial y recae principalmente en el docente. Implica diseñar cuidadosamente el problema que servirá como punto de partida para el aprendizaje de los estudiantes.

Fase 2: Establecimiento de la situación ABP con los estudiantes. En esta fase, el docente presenta el problema a los estudiantes y facilita su inmersión en la situación. Es fundamental generar interés y motivarlos para que asuman el reto.

Fase 3: Proceso de Resolución de Problemas. Esta es la fase central del ABP, donde los estudiantes se involucran activamente en la investigación, el análisis y la búsqueda de soluciones. El rol del docente es de facilitador y guía, interviniendo solo cuando sea necesario para orientar o retroalimentar.

Estas tres fases, propuestas por Díaz Barriga y Hernández, brindan un marco estructurado para la implementación exitosa del Aprendizaje Basado en Problemas, enfatizando la preparación docente, la inmersión del estudiante en la situación problema y el desarrollo de un proceso activo de resolución. Complementando las fases propuestas por Díaz Barriga y Hernández, Eggen y Kauchak (2015) ofrecen una perspectiva más detallada sobre la aplicación del ABP en el aula, desglosándola en cinco etapas, las cuales se toman para este estudio:

Etapas 1: Identificar una pregunta

El proceso comienza con una pregunta diseñada para captar la atención de los estudiantes y crear un reto. El objetivo es despertar la curiosidad, aprovechando los efectos motivadores de la indagación y el desafío inherente al problema. Esta pregunta inicial es el ancla que motiva la exploración y el compromiso, transformando una simple tarea en una aventura de aprendizaje.

Etapas 2: Generar hipótesis

Una vez formulada la pregunta, los estudiantes están listos para proponer respuestas tentativas o soluciones. Una hipótesis es una suposición que puede ser verificada con información. La formulación de hipótesis activa los conocimientos previos

de los estudiantes e inicia la producción de nuevos esquemas mentales, estableciendo así un punto de partida para su investigación. Este paso es crucial porque anima a los estudiantes a pensar críticamente y a conectar lo que ya saben con lo que necesitan descubrir, dando dirección a su proceso de aprendizaje.

Etapas 3: Acopio de información

Las hipótesis no son solo conjeturas; sirven como una brújula que guía la búsqueda y recopilación de información relevante. En esta etapa, los estudiantes no solo buscan datos, sino que también desarrollan habilidades clave de metacognición: deben planificar activamente sus estrategias para reunir la información necesaria. Esto implica decidir qué fuentes consultar (libros, artículos, internet, entrevistas, etc.), cómo evaluar la credibilidad de esas fuentes y qué métodos utilizar para extraer los datos más pertinentes. Además, es fundamental que desarrollen destrezas para organizar y presentar la información de manera efectiva, utilizando herramientas visuales como cuadros comparativos, esquemas lógicos o gráficos. Estas representaciones no solo facilitan la comprensión de los datos, sino que también preparan el terreno para el análisis y la evaluación posterior de sus hipótesis.

Etapas 4: Evaluación de hipótesis

En esta fase, los estudiantes asumen la responsabilidad fundamental de evaluar sus hipótesis a la luz de los datos recopilados. No se trata solo de confirmar lo que creían, sino de un proceso riguroso de contraste y análisis. Aquí, el hecho de encontrar datos contradictorios o información que desafía sus suposiciones iniciales es, en sí mismo, una experiencia de aprendizaje de inmenso valor. La vida real rara vez ofrece respuestas claras e inconfundibles. Por lo tanto, cuanto más experiencia adquieran los estudiantes al enfrentarse a la ambigüedad y a situaciones que requieren conclusiones tentativas y no dogmáticas, mejor preparados estarán para desenvolverse en el mundo. Esta etapa fomenta el pensamiento crítico, la flexibilidad cognitiva y la capacidad de adaptar sus

ideas ante nueva evidencia, habilidades esenciales que van más allá del ámbito académico y los equipan para enfrentar las complejidades de la vida.

Etapas 5: Generalizar

El cierre del contenido en una clase de aprendizaje basado en problemas ocurre cuando los estudiantes generalizan tentativamente acerca de los resultados que han obtenido con base en la información que investigaron y evaluaron. Este proceso de generalización implica que los estudiantes son capaces de extraer principios, patrones o conclusiones más amplias de su experiencia específica con el problema. Es crucial entender que estas generalizaciones son "tentativas" porque reconocen la complejidad del mundo real, que rara vez ofrece soluciones definitivas y universales.

Con el tiempo y la práctica de esta etapa, los estudiantes desarrollan una tolerancia a la complejidad y a la ambigüedad. Esto significa que se sienten más cómodos lidiando con situaciones donde no hay respuestas únicas o perfectas, lo que les ayuda a comprender y afrontar las complejidades de la vida cotidiana. Finalmente, y de forma significativa, al término de esta última etapa, el Aprendizaje Basado en Problemas también ofrece valiosas oportunidades para que el estudiante reflexione sobre todo el proceso que ha vivido.

Esta reflexión metacognitiva es vital, ya que les permite identificar qué estrategias funcionaron, qué dificultades surgieron y cómo las superaron. A través de esta autoevaluación consciente, se espera que el estudiante sea capaz de transferir los conocimientos, habilidades y el enfoque de resolución de problemas a otras actividades del aula y, lo que es más importante, a su vida cotidiana, lo cual es, en esencia, su propia forma práctica de generalizar el aprendizaje.

Comprensión Lectora

Escoriza (2003) sostiene que la lectura es una destreza compleja que puede dividirse en subhabilidades elementales. Estas deben ser enseñadas y aprendidas en un orden específico y sin un contexto inmediato. Dentro de esta secuencia, la decodificación

se considera la habilidad inicial y más importante, ya que funciona como la base para el resto. Esta perspectiva se apoya en el principio de que leer implica decodificar, la identificación de palabras es clave, el proceso lector se rige por el conocimiento del código, y la decodificación de palabras garantiza la comprensión del texto.

Según Escudero (2010), la comprensión es vista como un proceso mental de alto nivel que exige la participación coordinada de múltiples funciones cognitivas. No es una habilidad sencilla que dependa de un único mecanismo; más bien, es el resultado de la interacción de casi todos los recursos mentales. Para comprender algo, es necesario activar los sistemas de atención y memoria, lo que permite enfocarse en la información relevante y retenerla. También son cruciales los procesos de codificación y percepción, que transforman la información sensorial en algo significativo para el cerebro. A esto se suman el pensamiento y el lenguaje, que permiten interpretar, analizar y formular ideas.

Además, la comprensión implica un sinnúmero de inferencias, donde se usan los conocimientos previos y se consideran los sutiles factores contextuales para llenar los vacíos y construir un significado completo. Debido a esta complejidad, la comprensión no puede ser delimitada fácilmente. Es un proceso que involucra al sistema cognitivo completo, con todos sus recursos y mecanismos operando en conjunto. Es por esta razón que el estudio de la comprensión termina integrando, de una forma u otra, la investigación de casi todos los demás procesos mentales.

Entonces la comprensión lectora es mucho más que simplemente decodificar palabras. Es un proceso dinámico en el que el lector interactúa activamente con el texto para construir un significado profundo y personal. Leer, en la mente no solo se absorbe la información, sino que también la procesa, la organiza y la conecta con lo que ya sabes. Si bien muchas de estas acciones ocurren de manera inconsciente para los lectores experimentados, es crucial que la escuela asuma un papel activo en la enseñanza explícita de estas estrategias.

Formar buenos lectores va mucho más allá de simplemente enseñarles a descifrar palabras. Implica equiparlos con un conjunto robusto de herramientas y habilidades que les permitan interactuar de manera eficaz con cualquier tipo de texto. Un lector competente no solo comprende lo que está explícito en la página, sino que también es capaz de analizar críticamente la información, evaluar su validez y pertinencia, y aplicar

ese conocimiento a diversas situaciones y contextos de su vida. Como bien señalaron Català et al. (2007), este complejo proceso interno es fundamental para cultivar lectores verdaderamente autónomos y competentes, capaces de construir su propio significado y de desenvolverse en un mundo rico en información escrita.

Niveles de la Comprensión Lectora

La comprensión lectora avanza a través de una progresión natural, desde lo más elemental hasta los niveles de entendimiento más sofisticados. Allende y Condemarín (1986) delinearon esta evolución en tres niveles clave: el nivel literal, donde el lector se centra en captar la información tal como está explícitamente presentada en el texto; el nivel inferencial, que exige ir más allá de lo dicho, deduciendo significados implícitos y estableciendo conexiones; y finalmente, el nivel crítico, el más complejo, donde el lector evalúa el contenido, el propósito del autor y forma un juicio propio sobre lo leído.

Por otro lado, Rodríguez y Lager (2003) enfatizan que para que los estudiantes logren una buena comprensión de textos, necesitan adquirir una variedad de habilidades previas. Esto incluye el dominio de conocimientos lingüísticos, textuales y discursivos mucho antes de que el profesor se centre directamente en la comprensión de textos. Es decir, los cimientos del lenguaje deben estar bien establecidos.

De allí se desprende la crucial labor del docente, quien es el responsable de seleccionar y diseñar las actividades adecuadas que permitan a los estudiantes desarrollar progresivamente estas habilidades esenciales para la comprensión. En esta misma línea, Cervantes, Pérez y Alanís (2017) definen el nivel de comprensión lectora como el grado en que el lector es capaz de obtener, procesar, evaluar y aplicar la información de un texto, incluyendo la independencia, originalidad y creatividad en su evaluación.

Comprensión Literal

El nivel literal de la comprensión lectora es la etapa inicial donde el lector capta la información que el texto presenta de forma explícita. Como señalan González y

Mompeller (2023), esto implica enfocarse en identificar y recordar los detalles esenciales que construyen el mensaje, tales como nombres de personajes, ubicaciones, la secuencia de eventos, la idea principal y las relaciones directas de causa y efecto. En su esencia, en este nivel el lector principalmente reconoce lo que lee y lo recuerda, sentando así las bases para una comprensión más profunda, tal como lo describen Alliende y Condemarín (1986).

Según Condemarín (1986) el nivel literal de comprensión, las preguntas se centran en la capacidad del lector para identificar, localizar y recordar la información tal como aparece explícitamente en el texto. Esto incluye reconocer detalles específicos como nombres, personajes, momentos y lugares, así como las ideas principales y secundarias. También se busca que el lector identifique las relaciones directas de causa y efecto, recuerde secuencias de hechos y acciones, y recuerde los rasgos distintivos de los personajes. En esencia, la lectura literal es un ejercicio de reconocimiento y recuerdo de los elementos fundamentales y directos del relato.

Igualmente, Català et al. (2007) se refieren a que hay que enseñar a los niños al reconocimiento de todo aquello que explícitamente figura en el texto, siendo este tipo de comprensión aquella sobre la cual se hace mas hincapié habitualmente en las escuelas” (p.16). Siguiendo estas pautas el docente podrá comprobar si el alumno puede expresar lo que ha leído con un vocabulario diferente, si fija y retener la información durante el proceso lector y puede evocarlo posteriormente para practicarlo.

Comprensión Inferencial

La comprensión inferencial o interpretativa se ejerce cuando se activa el conocimiento previo del lector y se formulan anticipaciones o suposiciones sobre el contenido del texto a partir de los indicios que proporciona la lectura. Estas expectativas se van verificando o reformulando mientras se va leyendo. Es va verdadera esencia de la comprensión lectora, ya que es una interacción constante entre el lector y el texto, llenando vacíos, detectando lapsus, iniciando estrategias para salvar dificultades, haciendo conjeturas que a lo largo de la lectura se van comprobando si se confirman o

no. De esta manera se manipula la información del texto y se combina con lo que se sabe para sacar conclusiones, tal como se refieren Català et al. (2007).

Según Alliende y Condemarín (1986), el nivel de lectura inferencial requiere que el lector combine la información del texto con su propia experiencia para formular conjeturas e hipótesis. Esto se manifiesta en la capacidad de inferir detalles adicionales, como la moraleja de una historia, la organización implícita de las ideas secundarias, o las características no explícitas de los personajes.

Por su parte, Bofarull (2001) señala que la lectura inferencial va más allá de la comprensión literal, enfocándose en el análisis profundo de la información para extraer significados no explícitos pero sugeridos por el texto. Esto implica que el lector debe identificar la temática y el tipo de texto, comprender su estructura y la forma en que se presenta la información. Además, es crucial reconocer los mecanismos de textualización que aseguran la coherencia y cohesión, como los conectores, y aplicar este análisis a diversos formatos, incluyendo cómics e historietas. En esencia, la inferencia permite al lector llegar a conclusiones no dichas directamente, basándose en la información proporcionada y en la identificación del público al que se dirige el texto. De este modo, la inferencia se logra al desentrañar cómo el texto construye su coherencia y cohesión.

Comprensión Crítica

Alliende y Condemarín (1986) definen el nivel de lectura crítico como aquel donde el lector emite un juicio valorativo sobre el texto, ya sea sobre su veracidad o fantasía, o sobre los valores que presenta. Este nivel invita a la reflexión profunda del contenido y se fundamenta en los conocimientos previos del lector. Por lo tanto, es crucial que educadores, padres y promotores de lectura impulsen discusiones y actividades que guíen a los niños hacia este tipo de lectura evaluativa.

Para Bofarull (2001), la lectura crítica va más allá de la comprensión superficial, permitiendo al lector distanciarse del texto para formar una opinión informada y fundamentada. Esto implica que el lector debe desarrollar un punto de vista propio sobre el contenido, ya sea total o parcial. Además, el proceso crítico exige analizar elementos textuales como el estilo y el léxico, e identificar los intereses, símbolos e ideologías

implícitas en el texto. En esencia, la lectura crítica capacita al lector para interactuar con el material de manera profunda y argumentada.

Teorías que sustentan la Investigación

Para sustentar una investigación que vincula la Gamificación, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y la Comprensión Lectora, es fundamental acudir a referentes teóricos latinoamericanos que han adaptado estas corrientes globales a la realidad escolar de la región, enfocándose en el aprendizaje significativo y la autonomía del estudiante.

En el ámbito de la comprensión lectora, una de las figuras más influyentes es la argentina Isabel Solé, quien, aunque formada en España, es la base del enfoque constructivista en toda Latinoamérica. Solé (1992) sostiene que leer es un proceso dialéctico de interacción entre el lector y el texto, donde el sujeto no solo decodifica, sino que construye significado a partir de sus conocimientos previos y sus objetivos de lectura. Esta visión se complementa con los aportes de la argentina Delia Lerner (2001), quien defiende la necesidad de "cursar la lectura" en la escuela como una práctica social real, donde el niño lea para resolver problemas, para informarse o para descubrir mundos, y no solo como un ejercicio escolar mecánico.

En cuanto al Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), destaca el trabajo de la mexicana Frida Díaz-Barriga Arceo (2006). En su teoría sobre la enseñanza situada, Díaz-Barriga propone que el aprendizaje debe ocurrir en contextos auténticos donde el alumno enfrente retos reales. Para la autora, el ABP no es solo una técnica, sino un modelo que permite desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de investigación, vinculando el contenido curricular con la vida cotidiana del estudiante. Este enfoque es el que permite que la lectura deje de ser pasiva y se convierta en una herramienta de búsqueda de soluciones y validación de hipótesis.

Finalmente, la Gamificación en el contexto educativo latinoamericano ha sido conceptualizada por autores como el colombiano Fernando Santamaría (2013) y el equipo de investigación de Foncubierta y Rodríguez (2014). Estos autores sostienen que la gamificación no consiste simplemente en jugar, sino en utilizar la "estética y el pensamiento de los juegos" para capturar la atención del alumno y promover el esfuerzo

sostenido. En la región, se enfatiza que la gamificación debe servir para democratizar el aula y motivar a estudiantes en contextos de vulnerabilidad, transformando el aula en un escenario de retos donde el error es parte del aprendizaje (el "respawn") y no un motivo de sanción.

Bases Legales

El marco jurídico que sustenta esta investigación se fundamenta en la normativa colombiana vigente, la cual garantiza el derecho a la educación y promueve la calidad en los procesos de enseñanza de la lengua castellana y la comprensión lectora.

Se mencionan:

Normativa Constitucional y Nacional

Constitución Política de Colombia (1991): El Artículo 67 define la educación como un derecho fundamental y un servicio público con función social. Establece que la educación debe buscar el acceso al conocimiento, a la ciencia y a la técnica, fines que se alinean con el uso de metodologías innovadoras como el ABP y la Gamificación para el fortalecimiento intelectual.

Ley General de Educación (Ley 115 de 1994): En su Artículo 23, establece las Humanidades y la Lengua Castellana como áreas fundamentales y obligatorias. La ley enfatiza que el desarrollo de habilidades comunicativas (leer, comprender, escribir y hablar) es la base para el desempeño en todas las áreas del conocimiento desde los primeros años de escolaridad.

Decretos y Disposiciones Reglamentarias

Decreto 1860 de 1994: Reglamenta los aspectos pedagógicos de la Ley 115. En sus Artículos 2 y 3, resalta la responsabilidad compartida entre el Gobierno, la sociedad y la familia en el proceso educativo, lo cual respalda la necesidad de estrategias (como la Gamificación) que involucren y motiven a los estudiantes incluso en contextos de poco acompañamiento familiar.

Decreto 230 de 2002: Se enfoca en el fortalecimiento de la calidad educativa. Su Artículo 3 refiere la importancia de estructurar planes de estudio que consoliden la lectoescritura como una estrategia para generar cambios socioculturales y avanzar en el rendimiento académico.

Proyecto de Ley 130 de 2013: Fomenta el hábito de la lectura y escritura mediante la incorporación de espacios diarios de "afectividad por los libros". Este proyecto apoya el uso de estrategias dinámicas que transformen la lectura en una actividad atractiva y no obligatoria.

Lineamientos Pedagógicos del MEN

Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje: Constituyen el referente técnico para las metas de aprendizaje. Los Estándares guían el desarrollo de la capacidad de crear, pensar y analizar la realidad. Para el grado quinto, los bloques de "Leer y Escribir" establecen las estrategias que el estudiante debe dominar para alcanzar un nivel óptimo de comprensión, justificando así la intervención pedagógica basada en retos y resolución de problemas.

El conjunto de normas anteriormente expuestas no solo obliga a las instituciones a garantizar la enseñanza de la lectura, sino que faculta a los docentes para implementar metodologías que aseguren la calidad y la efectividad del aprendizaje, proporcionando el piso jurídico necesario para la implementación de estrategias basadas en Gamificación y ABP en la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua.

Sistema de Variable

Variable: *Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)*

Definición Conceptual: La combinación de la gamificación como estrategia y la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ofrece un amplio repertorio de actividades para implementar en el aula. Esto facilita que el docente diseñe planificaciones específicas para la construcción del conocimiento, el proceso de evaluación y el refuerzo académico de una manera más dinámica, atractiva e innovadora. Al mezclar elementos tradicionales con la tecnología, se genera un ambiente de gran interés y valor no solo para los estudiantes, sino para toda la comunidad educativa, como señalan Villacis et al. (2022).

Definición Operacional: Operacionalización de la Variable: Operacionalmente esta será medida a través de las dimensiones: Elementos de la Gamificación y Fases o

Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) y sus indicadores: Dinámicas, Mecánicas y Componentes. Así como Etapa 1: Identificar una Pregunta, Etapa 2: Generar Hipótesis, Etapa 3: Acopio de Información, Etapa 4: Evaluación de Hipótesis y Etapa 5: Generalizar.

Variable: *Comprensión Lectora*

Definición Conceptual: Es un proceso interno fundamental para cultivar lectores verdaderamente autónomos y competentes, capaces de construir su propio significado y de desenvolverse en un mundo rico en información escrita. (Català et al, 2007),

Definición Operacional: Operacionalización de la Variable: Operacionalmente esta será medida a través de la dimensión: Niveles de la Comprensión Lectora y sus indicadores: Comprensión Literal, Comprensión Inferencial, Comprensión Crítico

Cuadro 2

Operacionalización de las Variables

Objetivo General: Proponer estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.			
Objetivos Específicos	Variable	Dimensiones	Indicadores
Identificar los elementos de la Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) utilizadas por los docentes para desarrollar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.	Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)	Elementos de la Gamificación	- Dinámicas - Mecánicas - Componentes
		Fases o Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)	- Etapa 1: Identificar una Pregunta - Etapa 2: Generar Hipótesis - Etapa 3: Acopio de Información - Etapa 4: Evaluación de Hipótesis - Etapa 5: Generalizar
Diagnosticar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2	Comprensión Lectora	Niveles de la Comprensión Lectora	- Comprensión Literal - Comprensión Inferencial - Comprensión Crítica

Diseñar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.	Elaboración e implementación de la propuesta. Se obtiene a partir de los resultados obtenidos en la diagnosis.
Aplicar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.	
Evaluar la efectividad de las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.	Se genera a partir de los resultados obtenidos en la evaluación de las actividades.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Sabino (2002) concibe el marco metodológico como la estrategia o plan general que articula cómo los hechos observados se relacionarán con las teorías ya establecidas. Su propósito esencial es establecer la secuencia de operaciones necesarias y rigurosas que permitirán llevar a cabo esta verificación o contrastación. En la práctica, el marco metodológico actúa como la hoja de ruta que transforma el planteamiento del problema en una investigación ejecutable y validada. No solo describe el "qué se hará", sino el "cómo" y "por qué" de cada paso.

Paradigma de Investigación

El estudio se encuentra bajo el paradigma positivista con un enfoque metodológico predominantemente cuantitativo de carácter descriptivo. Breche (2024) basándose en la formulación de Auguste Comte a mediados del siglo XIX, específicamente en su obra principal *Curso de Filosofía Positiva* (publicada entre 1830 y 1842), el Positivismo sostiene que la única forma válida de comprender la realidad social y el mundo en general es a través de la investigación científica y la observación de fenómenos. Esto implica que el conocimiento legítimo es aquel que se basa en la experiencia y la observación, y que los problemas sociales pueden ser comprendidos y solucionados mediante la aplicación rigurosa del método científico.

La investigación es de carácter descriptivo, ya que en virtud Hernández, Fernández y Baptista (2014), consideran que este tipo de estudio busca especificar las propiedades relevantes de los sujetos, grupos, entidades o cualquier fenómeno que sea sometido a un análisis. Este sentido el presente estudio se encuentra orientada en Proponer estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Modalidad de la investigación

Esta investigación se enmarca en la modalidad de proyecto factible apoyado en una investigación de campo, tal como lo define la UPEL (2022) en su Manual de Trabajos de Grado. Un proyecto factible implica investigar, elaborar y desarrollar una propuesta operativa viable que busca resolver problemas o satisfacer necesidades de organizaciones o grupos sociales. Esto podría manifestarse en la creación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. Es fundamental que el proyecto esté respaldado por una investigación documental, de campo, o una combinación de ambas.

Tipo de Investigación

El proyecto se basa en una investigación de campo, lo que significa que los datos se recopilarán directamente de la fuente. Como Arias (2012) explica, este tipo de investigación implica obtener datos primarios de los sujetos o del lugar donde ocurren los hechos, sin manipular ninguna variable. En este caso específico, la información se obtendrá directamente de los docentes y estudiantes de 5to grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Diseño de Investigación

La investigación propuesta empleará un diseño de campo no experimental transeccional. Esto significa que, como explican Hernández, Fernández y Baptista (2014), el objetivo es describir variables y analizar cómo se relacionan en un momento específico. Palella y Martins (2012) aclaran que un diseño no experimental implica que las variables no se manipulan intencionalmente. En cambio, los hechos se observan tal como ocurren en su entorno natural y en un tiempo determinado.

Por lo tanto, no se crea una situación artificial; simplemente se estudian las que ya existen. Este enfoque es especialmente adecuado para esta investigación social en el ámbito educativo, ya que el trabajo se realiza directamente en el contexto real. Esto permite registrar los eventos exactamente como suceden, sin alteraciones ni

manipulación de variables, lo que facilita la recolección de información de primera mano directamente de los participantes. Siguiendo a Palella y Martins (2012), este tipo de investigación se refiere a la clase de estudio que se va a realizar, orientado tanto por el objetivo general como por la forma de recolectar los datos necesarios.

Población y muestra

En general, la *población* es un conjunto de elementos que se consideran en un estudio y vienen a ser todos los sujetos vinculados directamente con el estudio. Al respecto, Arias (2012) considera la población como el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Para el estudio se tomaron los 22 docentes de primaria y los 31 estudiantes de quinto grado “A” de la de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2. Asimismo, se aplicará la *muestra* censal, definida por Hernández, Fernández y Baptista (2014) como aquella donde se selecciona un grupo reducido, en ese sentido, se aplicará la muestra censal, puesto que los docentes y estudiantes constituyen un grupo reducido para poder realizar de manera efectiva la aplicación de las estrategias.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas de recolección de datos se definen como el conjunto de procedimientos y metodologías empleadas para obtener información, mientras que los instrumentos representan los medios materiales o herramientas físicas utilizadas para dicho fin (Arias, 2012). En esta investigación se seleccionaron dos técnicas principales: la encuesta, dirigida a los docentes, y la observación, aplicada a los estudiantes.

Con respecto a la primera, Arias (2012) describe la encuesta como un método que permite recabar información directamente de una muestra de individuos sobre sí mismos o sobre una temática específica. Para su ejecución, se utilizó como instrumento el cuestionario, el cual consiste en un formato escrito que presenta una serie de preguntas para ser respondidas por el sujeto (p. 74).

En cuanto al cuestionario para los docentes, fue tipo politómico estilo Likert de cinco alternativas de respuesta Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3), De acuerdo (4) y Totalmente de acuerdo (5), y con dos ítems por indicador para un total de 16 ítems, cuya estructura se basa en una serie de preguntas relacionadas con los elementos de la Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) utilizadas por los docentes.

Por otro lado, se empleó la observación como técnica para lograr un acercamiento directo a los sujetos de estudio y evitar la manipulación de variables. Según Arias (2012), esta técnica comprende procedimientos sistemáticos para examinar las fuentes de los hechos, permitiendo registrar datos de la realidad de manera objetiva. Para cumplir con el segundo objetivo específico, se diseñó una actividad de diagnóstico en clase enfocada en los niveles de comprensión lectora. Durante esta sesión, los estudiantes realizaron una lectura seguida de actividades prácticas que permitieron evaluar sus competencias.

El instrumento de respaldo para la observación fue una lista de cotejo compuesta por seis ítems cerrados con opciones dicotómicas (SÍ / NO). Este instrumento se aplicó de forma individual para valorar la presencia o ausencia de los indicadores de competencia lectora, de acuerdo con los criterios predefinidos para el área de Lenguaje en estudiantes de quinto grado.

Validez y Confiabilidad del Instrumento

La validez y la confiabilidad son pilares esenciales en cualquier investigación, pues aseguran que los instrumentos de recolección de datos y, por ende, la información obtenida sea precisos y consistentes. En otras palabras, la validez se refiere a que un instrumento realmente mida lo que pretende medir, mientras que la confiabilidad garantiza que, al aplicarlo repetidamente bajo las mismas condiciones, se obtengan resultados similares. Esta rigurosidad metodológica es crucial para que las conclusiones derivadas del análisis de las variables y dimensiones del estudio sean fidedignas y reflejen con exactitud la realidad investigada, permitiendo así que los hallazgos sean creíbles y generalizables.

Validez

La validez de un instrumento, según Hernández et al. (2014), se refiere a qué tan bien mide lo que se supone que debe medir (p. 234). En el presente estudio, para asegurar esta validez, se empleó el juicio de expertos. Este proceso implicó someter el instrumento a la revisión de tres especialistas en el área, quienes evaluaran exhaustivamente las secciones, el contenido, las dimensiones y los indicadores. Su objetivo fue confirmar que el instrumento cubriera de manera adecuada y precisa todos los aspectos relevantes de la variable que se investiga, garantizando así la pertinencia y la exactitud de los datos que se recolectaron.

Confiabilidad

Un instrumento de recolección de datos es confiable cuando, al ser aplicado repetidamente a los mismos individuos, produce resultados consistentes y estables a lo largo del tiempo, tal como lo establece (Chávez, 2010). En esencia, la confiabilidad se refiere a la consistencia, seguridad y equilibrio de la herramienta de medición, garantizando que no haya fluctuaciones significativas en las respuestas que puedan atribuirse al instrumento mismo.

Respecto a la confiabilidad del cuestionario de la encuesta a los docentes, luego de su validación por los tres expertos, el instrumento fue entregado a una muestra paralela de 10 miembros que, con características similares a los sujetos de la muestra original sin pertenecer a ella, es decir, docentes pertenecientes a otra institución educativa. Las respuestas que fueron analizadas con el paquete estadístico SPSS versión 24.0 aplicando la Fórmula de Alpha de Cronbach por ser éste el estadístico de confiabilidad que se aplica a los cuestionarios guía.

“Fórmula del Coeficiente Alfa Cronbach “

$$r_{tt} = \frac{K}{K-1} \left[\frac{1 - \sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

r_{tt} = coeficiente

K = número de ítems

$\sum S^2(y_i)$ = sumatoria de las varianzas de los ítems

S^2x = varianza de toda la escala

1 = Constante

El resultado obtenido fue comparado con el cuadro X de confiabilidad de Hernández, Fernández y Batista (ob. cit.), a saber:

Cuadro 3

Baremo de Interpretación del Coeficiente de Confiabilidad

Valor de Alfa	MAGNITUD
0.90 o más	Elevadísima confiabilidad / Muy alta
0.75 - 0.89	Alta confiabilidad
0.50 - 0.74	Media o regular (Aceptable para fines exploratorios)
0.25 - 0.49	Baja confiabilidad
0.10 o menos	Nula o inaceptable

Fuente: Tomado de: Interpretación (Hernández et al., 2014)

Luego de recopilar los resultados, se tabularon las encuestas de la prueba piloto y se calculó su nivel de confiabilidad, obteniendo un coeficiente entre un rango mayor a 0,10 y menor a 1. Según Hernández, Fernández y Batista (ob. cit.) se interpreta como una magnitud "desde Nula o inaceptable a Elevadísima confiabilidad / Muy alta". Por lo tanto, el instrumento se considera confiable o no para su aplicación. Se obtuvo un coeficiente de 0,941 para el instrumento de los docentes indicando una confiabilidad "Elevadísima confiabilidad / Muy alta". Este hallazgo confirma que el instrumento posee una estructura sólida y coherente, lo que garantiza que las mediciones obtenidas sobre las dimensiones de Dinámicas, Mecánicas, Componentes y las etapas del ABP son estables y libres de error aleatorio significativo, permitiendo proceder con el análisis descriptivo de la muestra total.

Para el instrumento de los estudiantes por ser dicotómico se aplicó el Coeficiente Kuder Richardson "KR-20" con el Programa Estadístico Excel. La confiabilidad tipo consistencia interna se refiere al grado en que los ítems de una escala se correlacionan

entre ellos. La consistencia interna se calcula con la fórmula 20 de Kuder-Richardson para las escalas dicotómicas (Sí/No, Verdadero/Falso). La consistencia interna se considera aceptable cuando se encuentra entre 0,70 y 0,90, (Campo y Oviedo, 2008).

La fórmula de Kuder Richardson "KR-20" es la siguiente:

$$KR-20 = r = [K / (K-1)] * [1 - ((\sum p*q) / \sigma^2)]$$

Donde:

- k = tamaño de la muestra para la prueba,
- σ^2 = varianza para la prueba,
- p = proporción de personas que aprueban el ítem,
- q = proporción de personas que fallan en el ítem.
- Σ = suma (sumar).

Luego de recopilar los resultados, se tabularon las encuestas de la prueba piloto y se calculó su nivel de confiabilidad, según los criterios de Hernández, Fernández y Baptista (2014), el instrumento de Comprensión Lectora fue sometido al coeficiente de consistencia interna Kuder-Richardson (KR-20), obteniendo un valor de 0.68. De acuerdo con la escala presentada, este resultado representa una confiabilidad Media o regular (Aceptable para fines exploratorios), validando su aplicación en la muestra de estudio.

Técnicas para el Análisis de la Información

Según Palella y Martins (2012), el análisis de datos permite formular suposiciones e interpretaciones precisas sobre la naturaleza y el significado de la información recolectada. Bajo esta premisa, una vez que la información ha sido tabulada y organizada, debe ser sometida a un tratamiento estadístico sistemático que responda a las características específicas de los datos obtenidos. En este sentido, los instrumentos de recolección, estructurados a partir de la operacionalización de las variables y los objetivos de la investigación, facilitaron la obtención de datos detallados sobre los fenómenos de estudio. El procesamiento de esta información se llevó a cabo mediante la estadística descriptiva, la cual, según Tamayo y Tamayo (2010), comprende el uso de

técnicas orientadas a resumir y describir los hechos a través de tablas y representaciones gráficas (p. 211).

Específicamente, el análisis incluyó el cálculo de frecuencias absolutas (fa) y relativas (fr), además de la elaboración de cuadros que permitieron dar respuesta a las preguntas de investigación y cumplir con los objetivos propuestos. Finalmente, se diseñaron los baremos de interpretación para evaluar los resultados de los instrumentos aplicados a docentes y estudiantes. Dichos baremos actúan como un marco de referencia cuantitativo basado en el cálculo de la media aritmética, facilitando así la conversión de los valores numéricos en niveles cualitativos de desempeño o percepción.

Cuadro 4

Baremo estadístico para la Interpretación de los Resultados de la Media (Docentes)

Rango	Nivel	Interpretación
1.00 - 2.33	Bajo	Aplicación mínima o nula.
2.34 - 3.66	Medio	Aplicación regular o en proceso.
3.67 - 5.00	Alto	Aplicación efectiva y frecuente.

Fuente: López (2026)

Cuadro 5

Baremo estadístico para la Interpretación de los Resultados de la Media (Estudiantes)

Rango de Media ($\bar{x}$)	Puntaje (0-20)	Nivel de Logro	Interpretación
0.00 - 0.39	0 - 7.9	Inicio	El sujeto no logra comprender el texto.
0.40 - 0.69	8.0 - 13.9	Proceso	Comprensión parcial; requiere apoyo.
0.70 - 0.89	14.0 - 17.9	Logrado	Comprensión satisfactoria.
0.90 - 1.00	18.0 - 20	Destacado	Dominio total de las competencias.

Fuente: López (2026)

La investigación se sustentó en un enfoque cuantitativo, empleando herramientas estadísticas para la interpretación de los datos derivados de los cuestionarios aplicados a docentes y estudiantes. Esta perspectiva metodológica permitió realizar una evaluación

precisa de las respuestas, facilitando la identificación de patrones y tendencias determinantes dentro de la muestra seleccionada.

El proceso de análisis consistió, en primer lugar, en la tabulación y el ordenamiento sistemático de la información, seguido de un tratamiento estadístico orientado a garantizar la efectividad en la interpretación de los hallazgos. Gracias a este rigor procedimental, se logró asegurar que las conclusiones del estudio fueran consistentes, robustas y estuvieran fundamentadas en un examen exhaustivo de la realidad observada.

Fases de la investigación

Fase I. Diagnóstica: El diagnóstico se realizó mediante la concreción del problema, realizando un arqueo bibliográfico para el reajuste del planteamiento del objeto de estudio, seguidamente se elaboró la construcción del marco teórico referencial. El diseño metodológico del estudio sugerido para ello. Se construyeron dos instrumentos de recolección de datos uno para los docentes y otro para los estudiantes, los datos fueron procesados, analizados e interpretados para generar el diagnóstico, con validez estadística, que permitió obtener la fundamentación que demostró la necesidad de la propuesta. En esta etapa se procuró recolectar datos relacionados con los objetivos 1 y 2. Generando el análisis y los resultados de los mismos.

Fase II: Diseño de La propuesta. La misma se realizó en atención a los resultados del diagnóstico arrojado. Se presenta el diseño de la Propuesta, así como las estrategias, plan de actividades, recursos de la misma.

Fase III: Aplicación. Las actividades diseñadas fueron aplicada a los estudiantes de grado 5to siguiendo lo planteado en el plan de actividades respectivo.

Fase IV: Evaluación. En atención al objetivo 5: “Evaluar la efectividad de las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2. Para ello se valoraron los resultados y la efectividad de las actividades implementadas a través de la aplicación de la propuesta.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA FASE DIAGNÓSTICA QUE SUSTENTA LA PROPUESTA

Análisis y Discusión de Resultados

La competencia lectora se erige como un eje transversal en la formación académica de la educación básica. Siguiendo a Solé (1992), este proceso demanda una reconstrucción dinámica del sentido, integrando tanto los datos literales como las deducciones implícitas del texto. En este apartado, se presentan de forma pormenorizada los hallazgos derivados de la evaluación a docentes y estudiantes de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua (Sede 2). El análisis aborda la relación entre la Gamificación, el enfoque ABP y la Comprensión Lectora, utilizando un tratamiento estadístico de frecuencias y media aritmética para valorar los indicadores de estudio. Este reporte se ajusta a los lineamientos de las Normas UPEL, garantizando una interpretación técnica respaldada por una fundamentación teórica sólida.

Variable: Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)

Cuadro 6

Distribución de frecuencias y media aritmética. Dimensión: Elementos de la Gamificación

Alternativas	1: Totalmente en desacuerdo		2: En desacuerdo		3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo		4: De acuerdo		5: Totalmente de acuerdo		Media
	fa	fr	fa	fr	fa	fr	fa	fr	fa	fr	
Dinámicas	0	0	7	15	0	9	33	75	4	10	3,77
Mecánicas	9	21	1	2	16	36	16	36	2	5	3,02
Componentes	35	79	4	10	5	11	0	0	0	0	1,32
Promedio de la Dimensión (fa)	44		12		21		49		6		2,70
Porcentaje de la Dimensión	33		9		16		37		5		

Nota: fa: Frecuencia absoluta; fr: Frecuencia relativa (%)

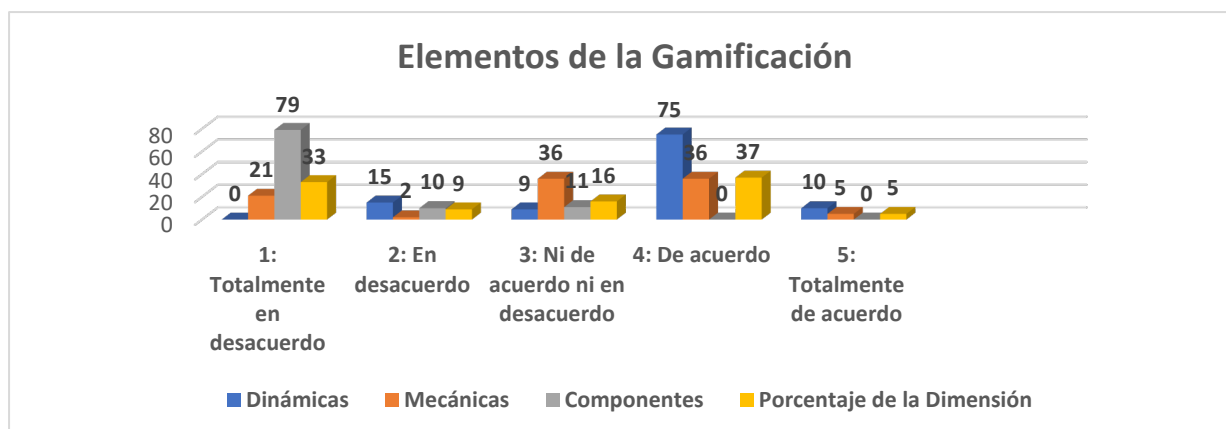


Gráfico 1. Elementos de la Gamificación

Los resultados presentados en el Cuadro 6 reflejan la percepción y praxis de los docentes de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua respecto a los componentes esenciales de la gamificación. El promedio general de la dimensión se situó en 2,70, lo que, de acuerdo al baremo establecido, ubica la aplicación de estos elementos en un Nivel Medio, interpretándose como una "aplicación regular o en proceso".

En cuanto al indicador de *Dinámicas*, este obtuvo la media más alta del grupo con 3,77, situándose en un Nivel Alto, dado que el 75% de las respuestas se concentraron en la opción "De acuerdo". Lo anterior indica que los docentes reconocen y valoran la importancia de la narrativa, la progresión y la motivación intrínseca en el aula; hallazgo que resulta coherente con Quintanal (2016), quien sostiene que las dinámicas son el motor emocional de la experiencia, sugiriendo que el profesorado comprende la atmósfera psicológica necesaria para el aprendizaje. Asimismo, este dato coincide con lo expuesto por Boillos (2023), quien determinó que los docentes perciben la gamificación como un recurso vital para combatir la apatía, enfocándose primordialmente en el compromiso emocional del alumno.

Por su parte, las *Mecánicas* alcanzaron una media de 3,02, ubicándose en un Nivel Medio con una dispersión significativa en las respuestas, donde un 36% se manifestó a favor y otro 36% se mantuvo neutral. Esto sugiere que, si bien se conocen las reglas como puntos, niveles y retos, su implementación no es sistemática ni uniforme, confirmando lo planteado por Teixes Argilés (2014) sobre la existencia de una brecha entre el deseo de motivar y la estructura técnica para ejecutarlo. Esta situación se relaciona con el estudio de Veas (2021), quien subraya que la desmotivación estudiantil

a menudo persiste debido a que las mecánicas de juego no están debidamente integradas en la planificación docente.

Finalmente, el punto más crítico de la dimensión se halla en los *Componentes*, con una media de 1,32 situada en un Nivel Bajo. Un contundente 79% de los docentes manifestó estar totalmente en desacuerdo respecto a la disponibilidad o uso de avatares, bienes virtuales y plataformas TIC específicas. Según Quintanal (2016), la carencia de estas herramientas tangibles bloquea la ejecución de las mecánicas y dinámicas antes mencionadas, contrastando negativamente con los hallazgos de Martínez et al. (2022), quienes lograron fortalecer la lectura mediante el uso de herramientas digitales.

En síntesis, la disparidad entre la media de las Dinámicas (3,77) y los Componentes (1,32) revela una contradicción pedagógica: los docentes poseen la intención y el conocimiento para motivar a través del juego, pero carecen de los recursos materiales y tecnológicos para materializarlo. Esta brecha confirma lo planteado por Cárdenas, Pineda y Ruedas (2025) sobre la necesidad de integrar recursos digitales innovadores para cerrar la distancia entre el método tradicional y las necesidades actuales, siendo la falta de componentes técnicos una de las causas directas de que la gamificación no se esté aprovechando plenamente para fortalecer la comprensión lectora en la institución.

Cuadro 7

Distribución de frecuencias y media aritmética. Dimensión: Fases o Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)

Indicadores	1: Totalmente en desacuerdo		2: En desacuerdo		3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo		4: De acuerdo		5: Totalmente de acuerdo		Media $\bar{x}$
	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>	
Etapas 1: Identificar una Pregunta	0	0	0	0	28	64	16	36	0	0	3,36
Etapas 2: Generar Hipótesis	0	0	1	2	27	62	14	31	2	5	3,39
Etapas 3: Acopio de Información	0	0	5	11	31	70	6	14	2	5	3,11
Etapas 4: Evaluación de Hipótesis	0	0	4	9	24	54	13	30	3	7	3,34
Etapas 5: Generalizar	0	0	0	0	12	27	26	59	6	14	3,86
Promedio	0		10		122		75		13		
% de la Dimensión	0		5		55		34		6		3,41

Nota: *fa*: Frecuencia absoluta; *fr*: Frecuencia relativa (%)

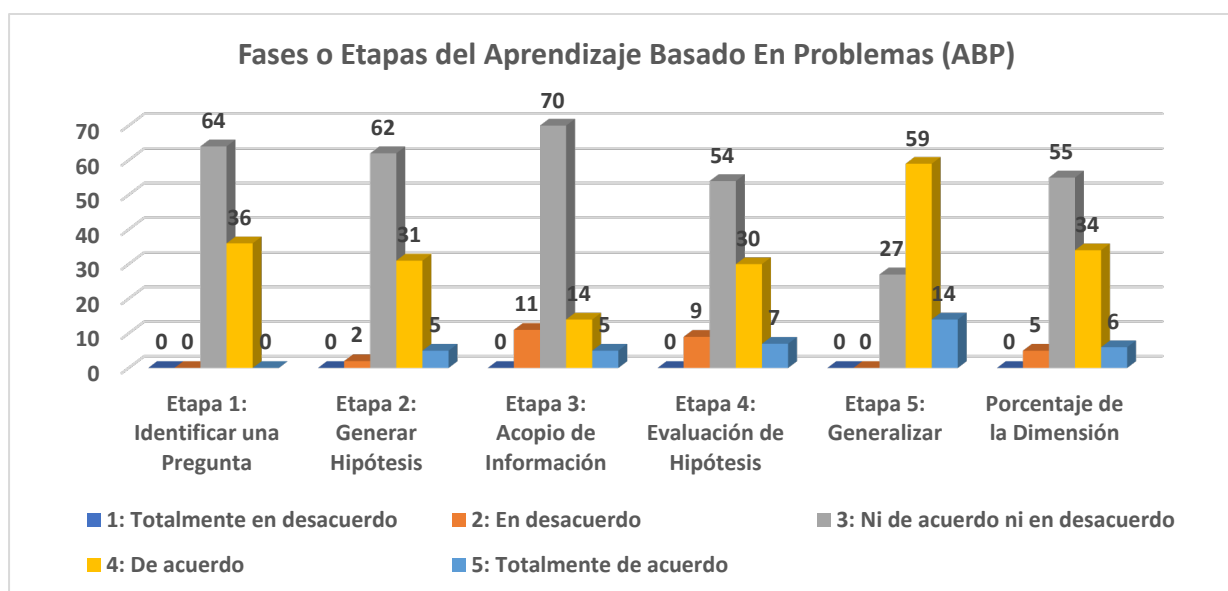


Gráfico 2. Fases o Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)

De acuerdo con los datos presentados en el Cuadro 7, la dimensión referida a la ejecución del Aprendizaje Basado en Problemas obtuvo un promedio general de 3,41, lo que sitúa la metodología en un Nivel Medio según el baremo de interpretación para docentes. Este resultado indica que el ABP se encuentra en una etapa de aplicación regular o en proceso dentro de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua. Resulta notable que la tendencia mayoritaria de las respuestas se concentre en la opción "Ni de acuerdo ni en desacuerdo" (55%), lo cual sugiere una ambigüedad en la praxis pedagógica o una aplicación mecánica de la estrategia sin un dominio pleno de su estructura constructivista.

En lo referente a la *Etapa de Indagación e Hipótesis*, la capacidad para identificar una pregunta y generar hipótesis obtuvo medias de 3,36 y 3,39 respectivamente. Aunque un porcentaje minoritario de docentes se muestra de acuerdo con su ejecución, la mayoría se mantiene neutral, lo que, según Eggen y Kauchak (2015), sugiere que los estudiantes podrían estar enfrentando problemas de baja demanda cognitiva que no logran incentivar la curiosidad necesaria para activar esquemas mentales previos. Este hallazgo contrasta con lo reportado por Cárdenas, Pineda y Ruedas (2025), quienes demostraron que la ejecución rigurosa de estas fases aumenta exponencialmente la

motivación intrínseca; por tanto, la neutralidad observada en la institución podría representar un obstáculo para la autonomía del aprendizaje.

Asimismo, el *Procesamiento de Información y Evaluación* registró los puntajes más discretos dentro de la escala media, con un 3,11 para el acopio de información y un 3,34 para la evaluación de hipótesis. Especialmente en el acopio, el 70% de los docentes se mantuvo neutral, lo cual es preocupante dado que Díaz Barriga y Hernández (2010) señalan esta como la fase central del proceso donde el estudiante debe actuar como investigador. La falta de una aplicación alta indica que los alumnos de quinto grado podrían estar limitándose a recibir información en lugar de buscarla y contrastarla, relacionándose con lo planteado por Salazar (2022), quien afirma que la eficacia del ABP reside en permitir al estudiante investigar sus propias tareas, componente que aún no está plenamente desarrollado en la sede de estudio.

Por el contrario, la *Etapa de Cierre o Generalización* obtuvo la media más alta con 3,86, ubicándose en un Nivel Alto. El 59% de los docentes manifestó que los estudiantes logran extraer principios o conclusiones de lo aprendido; sin embargo, para Eggen y Kauchak (2015), la generalización implica una tolerancia a la ambigüedad que debe ser fruto de un proceso previo. Que esta etapa destaque sobre las demás sugiere que los docentes valoran más el resultado final que el proceso de investigación, alineándose con lo observado por Vera, Chávez y Zambrano (2022) sobre la tendencia a enfocarse en que el alumno llegue a la respuesta correcta a pesar de las debilidades en la construcción de la misma.

Sintetizando, la dimensión de Fases del ABP muestra una aplicación fragmentada donde el proceso intermedio de búsqueda de información y contraste de hipótesis es débil. Esta brecha procedimental es crítica para la competencia lectora, ya que es precisamente en el acopio y la evaluación donde el estudiante debería aplicar los niveles inferencial y crítico de lectura. Como conclusión del diagnóstico, se evidencia la necesidad de fortalecer la etapa de investigación activa, pues si el estudiante no investiga ni evalúa con rigor, la generalización final corre el riesgo de ser superficial, afectando directamente la calidad de la comprensión lectora, tal como advierte Salazar (2022) en sus bases empíricas.

Variable: Comprensión Lectora

Cuadro 8

Distribución de frecuencias y media aritmética. Dimensión: Niveles de la Comprensión Lectora

Indicadores de Comprensión Lectora (Observación)	Sí		No		Media
Comprensión Literal	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>	
Comprensión Literal	31	100	0	0	1.00
1. ¿Puede el estudiante identificar si el texto es para informar, persuadir o entretener?					
2. ¿Puede el estudiante resumir en una o dos frases de qué trata el texto?	31	100	0	0	
Comprensión Inferencial					
3. ¿El estudiante es capaz de responder preguntas sobre información específica y explícita del texto (ej. "Quién", "Qué", "Cuándo")?	31	100	0	0	0.92
4. ¿Puede el estudiante deducir información que no está directamente escrita en el texto (ej. "Por qué el personaje se sentía así")?	26	84	5	16	
Comprensión Crítica					
5. ¿El estudiante conecta la información del texto con sus experiencias o conocimientos de otros temas?	13	42	18	58	0.43
6. ¿El estudiante puede formular una opinión sobre el texto y respaldarla con un argumento del mismo?	14	45	17	55	
Promedio de la Dimensión	146		40		0.78
Porcentaje de la Dimensión	78 %		22 %		

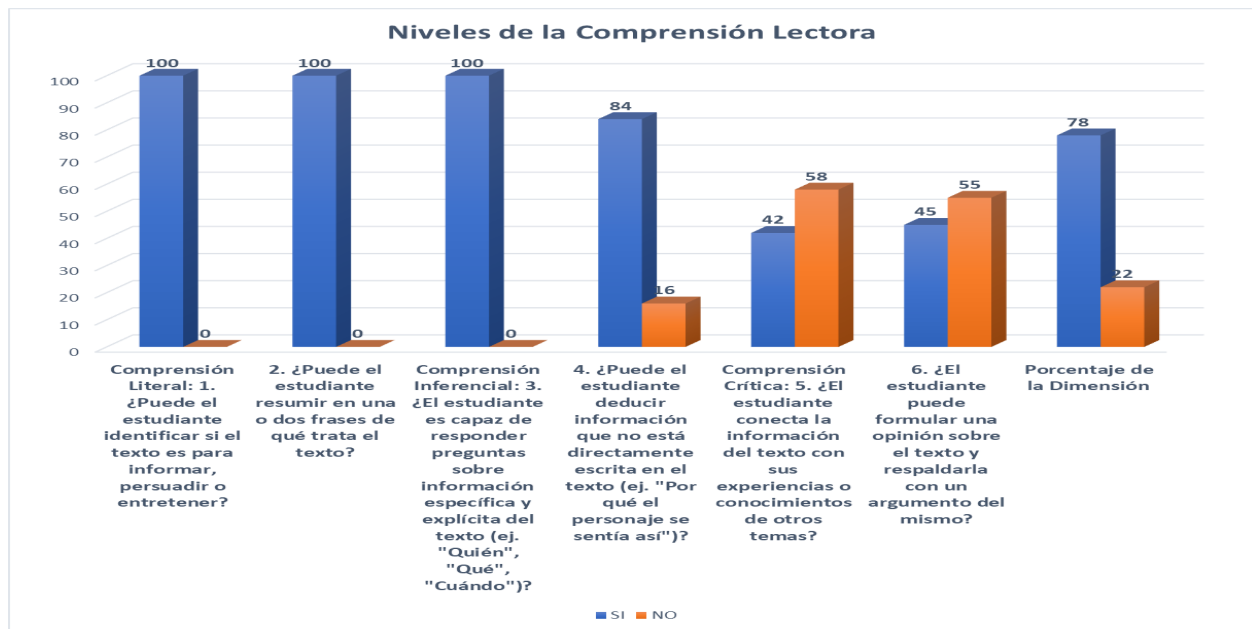


Gráfico 3. Niveles de la Comprensión Lectora

A continuación, se presenta el análisis detallado de los resultados obtenidos en la dimensión Niveles de la Comprensión Lectora, tras la aplicación de la lista de cotejo a los estudiantes de quinto grado. Los resultados del Cuadro 8 revelan que los estudiantes de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua presentan un desempeño descendente a medida que aumenta la complejidad cognitiva de la tarea lectora. Aunque el promedio general de la dimensión se ubicó en 0,78, lo que según el baremo de interpretación se categoriza como un Nivel Logrado (Satisfactorio), un análisis detallado muestra brechas significativas que requieren atención pedagógica urgente.

En lo que respecta a la *Comprensión Literal*, se alcanzó la puntuación máxima de 1,00, donde el 100% de los estudiantes demostró capacidad para identificar el propósito comunicativo del texto, resumir la idea principal y localizar información explícita. Como señalan González y Mompeller (2023), este nivel representa la etapa inicial de reconocimiento y el éxito total en esta área confirma que los alumnos dominan la decodificación, sentando la base para procesos más profundos. Este resultado es superior al reportado por Vera, Chávez y Zambrano (2022), quienes hallaron dificultades incluso en la identificación de ideas principales, lo que demuestra que esta población tiene una fortaleza clara en la base piramidal de la lectura.

Por otro lado, la *Comprensión Inferencial* registró una leve disminución con una media de 0,92, donde la capacidad de deducir información no explícita se situó en un 84% de efectividad. Para Català et al. (2007), la inferencia constituye la interacción constante entre el lector y el texto; no obstante, el hecho de que un 16% de la muestra presente dificultades cuando el significado no es directo evidencia la necesidad de estrategias como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) para incentivar la investigación del sentido oculto.

El punto más crítico del diagnóstico se observa en la *Comprensión Crítica*, con una media de apenas 0,43. Solo el 42% de los alumnos logra conectar el texto con sus experiencias y solo el 45% puede formular una opinión argumentada, dejando a un 58% de la muestra en situación de falla. De acuerdo con Alliende y Condemarín (1986), este nivel exige juicios valorativos y reflexión profunda, pero los resultados sugieren que los estudiantes actúan como receptores pasivos que entienden lo que leen, pero no logran evaluarlo. Este hallazgo guarda una estrecha relación con el estudio de Martínez et al.

(2022), donde se vinculó la baja lectura crítica con la falta de estrategias didácticas motivadoras.

En síntesis, el diagnóstico confirma la existencia de un efecto de "embudo cognitivo", donde los estudiantes entran con éxito en la fase literal, pero se quedan rezagados en la fase crítica. Al contrastar esto con el análisis previo de los docentes, se observa una correlación directa: la falta de aplicación de las fases de acopio y evaluación de hipótesis del ABP limita las oportunidades para practicar la argumentación. En consecuencia, la gamificación, mediante misiones y retos, surge como la herramienta necesaria para movilizar al estudiante desde el simple recuerdo hacia la evaluación crítica, transformando la apatía en un verdadero compromiso intelectual.

Conclusión del Diagnóstico

A continuación, se presentan las conclusiones generales del diagnóstico integral realizado en la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua Sede 2, integrando los hallazgos de la praxis docente en gamificación y ABP, junto con el desempeño real de los estudiantes en comprensión lectora:

En primera instancia, respecto a la Gamificación, se concluye que existe una fractura operativa entre la intención pedagógica y la ejecución técnica. Mientras que los docentes demuestran un nivel alto en el manejo de las Dinámicas (motivación y narrativa), el proceso se detiene ante una carencia crítica de Componentes tecnológicos y materiales. Esta disparidad revela que, aunque el profesorado reconoce el juego como un motor emocional vital para combatir la apatía escolar, la falta de infraestructura y recursos digitales impide que estas intenciones se transformen en un sistema estructurado de aprendizaje. En consecuencia, la gamificación no se está aprovechando como una herramienta sistemática para el fortalecimiento de la lectura, limitándose a esfuerzos motivacionales aislados que no logran integrarse plenamente en la planificación curricular.

En cuanto al Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), la investigación permite concluir que la metodología se aplica de manera fragmentada y superficial. Los docentes logran guiar a los estudiantes en la identificación de preguntas y en la obtención de

conclusiones finales (generalización), pero omiten o debilitan las fases centrales de acopio de información y evaluación de hipótesis. Esta "brecha procedimental" es alarmante para los fines de esta investigación, ya que es precisamente en la fase de investigación activa donde el estudiante debería ejercitar los procesos mentales de búsqueda, contraste y análisis de textos. Al enfocarse primordialmente en el resultado final y no en el proceso de indagación, se despoja al ABP de su potencial constructivista, convirtiéndolo en una actividad de resolución dirigida que no exige una lectura profunda ni autónoma.

Finalmente, el diagnóstico de los Niveles de Comprensión Lectora en los estudiantes confirma un efecto de "embudo cognitivo" que guarda relación directa con las debilidades docentes previamente identificadas. Los alumnos poseen un dominio total de la comprensión literal, siendo capaces de identificar datos explícitos con una eficacia del 100%; sin embargo, su desempeño colapsa al llegar al nivel crítico, donde más de la mitad de la muestra (58%) es incapaz de emitir juicios valorativos o argumentar opiniones propias. Esta realidad evidencia que los estudiantes son lectores receptivos pero pasivos. La falta de componentes de gamificación y la omisión de las etapas de investigación en el ABP han dejado a los estudiantes sin las herramientas necesarias para transitar desde el simple recuerdo de información hacia la evaluación reflexiva del texto, justificando plenamente la necesidad de una propuesta pedagógica que unifique el rigor del ABP con la motivación de la gamificación para rescatar el nivel crítico de lectura.

Recomendación emanada del diagnóstico

Para culminar el análisis del diagnóstico, se presentan las recomendaciones derivadas de los hallazgos, orientadas a transformar la realidad pedagógica de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua Sede 2 mediante el fortalecimiento de la praxis docente y el nivel de desempeño estudiantil.

En relación con la gestión institucional y el cuerpo docente, se recomienda de manera prioritaria la actualización y dotación de recursos tecnológicos en la sede. Los resultados evidenciaron que la falta de "Componentes" es la principal barrera para la gamificación; por tanto, es imperativo que la institución gestione herramientas TIC,

software educativo y conectividad estable que permitan materializar las dinámicas de juego en el aula. Paralelamente, se sugiere establecer un programa de capacitación continua en Metodologías Activas, enfocado específicamente en el diseño de proyectos de ABP que no descuiden las fases de investigación y contraste de hipótesis, asegurando que los docentes pasen de ser transmisores de información a facilitadores de procesos de indagación profunda.

Respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje, se recomienda a los docentes reestructurar la planificación de la lengua castellana integrando de manera intencional el nivel de comprensión crítica. Es necesario trascender las actividades de recuperación de información explícita, que los estudiantes ya dominan, para proponer "misiones de lectura" y retos basados en problemas del entorno real que exijan al alumno argumentar, evaluar y posicionarse frente al texto. Se sugiere utilizar las mecánicas de gamificación como sistemas de insignias por pensamiento crítico o niveles de experticia en investigación, para incentivar el esfuerzo cognitivo que requiere la lectura inferencial y analítica, evitando que el ABP se limite a la búsqueda de respuestas únicas y cerradas.

Finalmente, se recomienda a los estudiantes y padres de familia fomentar una cultura de autonomía y curiosidad intelectual fuera del ámbito escolar. Se insta a los alumnos a asumir el rol de "investigadores" propuesto en el ABP, utilizando los recursos a su alcance para validar sus propias hipótesis de lectura. A los padres, se les sugiere acompañar los procesos de lectura en casa mediante preguntas reflexivas que conecten los textos con las experiencias cotidianas del niño, reforzando así el nivel crítico que el diagnóstico señaló como la mayor debilidad. Este esfuerzo conjunto entre infraestructura, capacitación docente y compromiso familiar permitirá que la propuesta pedagógica "Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento" de gamificación y ABP sea el puente definitivo hacia una competencia lectora integral y autónoma.

CAPÍTULO V

DISEÑO, APLICACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Tras finalizar la fase diagnóstica, la investigación se centró en la creación y validación de una intervención educativa específica. Este capítulo describe en detalle el proceso de diseño, aplicación y evaluación de las Estrategias de Gamificación con el enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). El objetivo es fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.

En este apartado, se detallan los objetivos y los procedimientos que guiaron cada fase de la propuesta, desde su conceptualización hasta la verificación de su impacto. Además, se especifican las técnicas e instrumentos utilizados y la duración de cada etapa, lo que asegura la transparencia y replicabilidad del estudio. Este enfoque busca no solo ofrecer una solución concreta, sino también comprobar su efectividad de manera sistemática y rigurosa.

Fase II: Diseño de la Propuesta

Propósito, Procedimiento y Duración

Una vez que se completó el análisis diagnóstico y se identificaron las necesidades específicas de los estudiantes en comprensión lectora, la investigación se enfocó en el diseño y la estructuración de la propuesta pedagógica. Este proceso de diseño, aplicación y evaluación se llevó a cabo a pesar de los desafíos externos, como las lluvias, que, si bien influyeron en la logística, no impidieron el avance del estudio.

El investigador lideró la planificación detallada de las estrategias de gamificación con enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Estas actividades fueron creadas para abordar de manera directa las debilidades identificadas en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes. Para garantizar su pertinencia y viabilidad, la

propuesta fue supervisada y validada por el docente a cargo del grupo y otros profesionales de la institución. Este enfoque colaborativo fue clave para que la intervención se adaptara al contexto educativo real.

El propósito principal de esta propuesta va más allá de su aplicación inicial. Se concibe como un modelo replicable que otros docentes de primaria pueden implementar. La intención es que esta metodología, que usa el juego para generar un cambio, pueda ser adaptada a otros grados para fortalecer la comprensión lectora en un mayor número de estudiantes.

Para una comprensión completa, a continuación, se detallan los siguientes componentes:

- Fundamentos teóricos: Se explican los principios que sustentan la propuesta.
- Estructura de las actividades: Se describen las fases y los pasos de cada actividad, detallando la integración de la gamificación y el ABP.
- Recursos didácticos: Se especifican los materiales y herramientas necesarios.
- Cronograma de ejecución: Se establece la duración de cada etapa, ofreciendo una visión clara de cómo se articuló la propuesta para generar un impacto significativo en el desarrollo integral de los alumnos.

Título



Presentación de la Propuesta

El diagnóstico ha revelado una necesidad urgente: las significativas debilidades en la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado. Esta situación exige una transformación de los enfoques pedagógicos, y por ello, esta propuesta se centra en el uso de estrategias de gamificación con el enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) para fortalecer las habilidades de lectura. La enseñanza se entiende aquí como un proceso de apoyo y guía, donde el docente facilita un entorno que fomenta el aprendizaje significativo. Esta visión promueve una colaboración dinámica, un intercambio constante

de saberes que permite a maestros y alumnos construir el conocimiento de forma conjunta.

Incorporar la gamificación con el enfoque ABP es una innovación atractiva y efectiva. Esta metodología se aleja de los métodos tradicionales y tediosos, transformando el proceso de enseñanza en una experiencia divertida y motivadora para todos. A través de estas actividades, los estudiantes desarrollan los diferentes niveles de comprensión lectora. Es fundamental que el docente diseñe cuidadosamente cada estrategia, asegurándose de que cada actividad tenga una clara intencionalidad pedagógica que guíe a los estudiantes hacia el aprendizaje.

En esta visión, las estrategias gamificadas se convierten en la columna vertebral de la enseñanza. Estas guían el proceso de aprendizaje a través de una serie de actividades bien organizadas, optimizando la adquisición de conocimientos y asegurando que estos se apliquen de manera positiva en el desempeño escolar y en la vida social de los alumnos. La propuesta presenta una visión detallada de estrategias y actividades diseñadas específicamente para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado. Incluye un plan de actividades estructurado que busca generar un impacto directo en la lectura de los estudiantes.

Objetivos de la Propuesta

General

Fortalecer las competencias de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado mediante una estrategia pedagógica que articule la gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), promoviendo un entorno colaborativo y motivador que potencie los niveles literal, inferencial y crítico de los alumnos.

Específicos

Socializar la propuesta pedagógica "*Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento*" ante la comunidad educativa y los estudiantes, con el fin de dar a conocer

la narrativa, las reglas del juego y los objetivos de aprendizaje, asegurando la motivación inicial y el compromiso de los participantes con el proyecto.

Integrar elementos de juego y dinámicas de grupo en la lectura para aumentar la participación y el interés de los estudiantes.

Fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de inferencia a través de la resolución de problemas narrativos.

Crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y motivador que premie el esfuerzo y el progreso en las habilidades de comprensión lectora.

Difundir los hallazgos y logros alcanzados tras la implementación de la propuesta, mediante una jornada de resultados que evidencie el progreso en los niveles de comprensión lectora y el impacto de la gamificación en el desempeño escolar de los estudiantes.

Justificación de la Propuesta

La presente propuesta de estrategias de gamificación con enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) se justifica por la necesidad de abordar un problema educativo crucial: las debilidades significativas en la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado. Las pruebas diagnósticas, que identifican deficiencias en los niveles literal, inferencial y crítico, evidencian que los métodos de enseñanza tradicionales ya no son suficientes para captar el interés y la atención de los alumnos en un mundo saturado de estímulos digitales.

La propuesta se fundamenta en la premisa de que el aprendizaje es más efectivo cuando es activo, significativo y motivador. Al integrar la gamificación, se aprovecha la afinidad natural de los niños por el juego, transformando la lectura en un desafío atractivo y divertido. Las mecánicas de puntos, insignias y tablas de clasificación no solo premian el esfuerzo, sino que también fomentan un ambiente de competencia sana y colaboración que aumenta la participación.

Por otro lado, la adopción del Aprendizaje Basado en Problemas dota a esta estrategia de un rigor pedagógico. Al plantear la lectura como una serie de misiones o misterios a resolver, se obliga a los estudiantes a ir más allá de la decodificación. Esto

los convierte en investigadores que deben analizar, inferir y evaluar la información de los textos para encontrar soluciones. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico y la autonomía, habilidades esenciales para que los estudiantes se desenvuelvan con éxito tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana.

Por tanto, esta propuesta no es solo un conjunto de actividades novedosas, sino una respuesta pedagógica innovadora que busca:

- Aumentar la motivación y el interés por la lectura.
- Fortalecer de forma integral los tres niveles de comprensión lectora.
- Desarrollar habilidades cognitivas superiores como el razonamiento y la argumentación.
- Ofrecer un modelo replicable que otros docentes puedan usar para mejorar la calidad educativa.

Esta intervención, por lo tanto, no solo busca cerrar la brecha en la comprensión lectora, sino también empoderar a los estudiantes con las herramientas necesarias para convertirse en lectores competentes, críticos y apasionados.

Fundamentación de la Propuesta

La presente propuesta para de estrategias de gamificación con enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) para fortalecer la lectura en estudiantes de quinto grado se fundamenta en sólidos pilares teóricos y empíricos, que respaldan su pertinencia y potencial para impactar positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta fundamentación integra perspectivas pedagógicas, psicológicas y legales, esenciales para una formación integral:

La presente propuesta, que integra estrategias de gamificación y el enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) para fortalecer la comprensión lectora, se fundamenta en sólidos pilares teóricos y empíricos. Estos pilares respaldan su pertinencia y demuestran su potencial para impactar positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. La fundamentación se construye sobre tres perspectivas clave para una formación integral: pedagógica, psicológica y legal.

Fundamentación Pedagógica

Esta propuesta se basa en el constructivismo social, una teoría que postula que el conocimiento se construye activamente a través de la interacción social y la resolución de problemas. El ABP, al centrar el aprendizaje en un problema real, convierte a los estudiantes en protagonistas de su educación. A su vez, la gamificación actúa como un catalizador, haciendo que este proceso sea atractivo y motivador. El enfoque pedagógico de esta propuesta se alinea con autores como Barrows (1986) y Díaz Barriga y Hernández (2010), quienes defienden un rol activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento, en contraste con los modelos tradicionales de enseñanza pasiva.

Fundamentación Psicológica

Desde una perspectiva psicológica, la propuesta se apoya en la teoría de la motivación y en la psicología del desarrollo. La gamificación aprovecha la motivación intrínseca, capitalizando el gusto natural de los niños por el juego, la competencia y el logro. Las mecánicas de puntos, insignias y niveles, descritas por Werbach y Hunter (2012), activan circuitos de recompensa en el cerebro, aumentando el compromiso y la persistencia en tareas que de otra manera podrían ser consideradas tediosas. Al mismo tiempo, la propuesta está diseñada para respetar el desarrollo cognitivo de los estudiantes de quinto grado, un momento crucial para el desarrollo de la lógica, el pensamiento abstracto y la metacognición. El ABP les brinda la estructura necesaria para desarrollar el razonamiento lógico y la capacidad de inferencia, mientras que la gamificación mantiene su interés y atención.

Fundamentación Legal

La propuesta se alinea con la normativa educativa de Colombia, cumpliendo con los lineamientos de la Constitución Política de Colombia (Artículo 67), la Ley 115 de 1994 (Ley General de la Educación) y el Proyecto de Ley 130 de 2013. Estos documentos reconocen la educación como un derecho fundamental y establecen la lengua castellana

como un área obligatoria, enfatizando la importancia de la lectura y la escritura desde los primeros años escolares. La propuesta contribuye directamente a estos objetivos, ofreciendo una metodología que busca mejorar la calidad educativa al fortalecer las habilidades de comprensión lectora, un pilar fundamental para el acceso al conocimiento y el desarrollo integral de los estudiantes.

Administración de la Propuesta

La gestión y ejecución de la propuesta "*Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento*" estará a cargo de un equipo coordinado, asegurando una implementación efectiva y el logro de los objetivos planteados.

1. Responsables de la Ejecución

Investigador: Liderará la planificación, supervisión y evaluación de la propuesta. Su rol principal será garantizar que las actividades se alineen con los fundamentos teóricos de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), y que la recolección de datos se realice de manera rigurosa.

Docente del Grupo: Actuará como facilitador directo en el aula. Colaborará en la aplicación de las actividades, la gestión de la dinámica de grupo y el seguimiento del progreso de los estudiantes. Su experiencia en el contexto del aula será fundamental para adaptar la propuesta a las necesidades específicas de los alumnos.

Apoyo Institucional: La directiva y otros docentes de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2 brindarán el respaldo necesario para la logística, el uso de recursos y la coordinación del cronograma.

2. Recursos Necesarios

La propuesta requiere de la siguiente dotación de recursos para su implementación:

Recursos Materiales: Textos impresos (cuentos, fábulas y reportajes adaptados), materiales de papelería (hojas, resaltadores, cuadernos de trabajo), y diplomas o insignias físicas para el reconocimiento de logros.

Recursos Tecnológicos: Acceso a computadoras, tabletas o teléfonos móviles para la investigación y la creación de proyectos finales (cómic, videos o podcasts). Se sugiere el uso de aplicaciones gratuitas como Canva o Genially para la producción de contenido.

Recursos Humanos: El equipo de ejecución (investigador y docente) y el apoyo de los profesionales de la institución.

3. Cronograma de Actividades

El plan de ejecución se desarrollará en un período definido, estructurado en cuatro fases correspondientes a las actividades propuestas:

Fase 1: Misión de Comprensión (Nivel Literal):

Duración: 1 semana.

Actividades: Aplicación del "Desafío del Detective Textual".

Fase 2: Aventuras de Inferencia (Nivel Inferencial):

Duración: 1 semanas.

Actividades: Implementación de "El Laberinto de las Hipótesis".

Fase 3: El Juicio del Crítico (Nivel Crítico):

Duración: 1 semanas.

Actividades: Desarrollo de "La Batalla de Opiniones".

Fase 4: El Gran Desafío Final:

Duración: 1 semana.

Actividades: Realización de la "Misión Épica" y la evaluación final de la propuesta.

Este plan de administración garantiza una implementación organizada y un seguimiento constante, crucial para el éxito de la propuesta y para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes.

Factibilidad de la Propuesta

El proyecto "*Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento*" presenta un alto índice de factibilidad para su ejecución inmediata en la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2. Su viabilidad se sustenta en una planificación que armoniza con el contexto institucional actual, contando con el respaldo directivo y una estructura de costos eficiente.

- *Capacidad Humana:* La implementación será liderada por el personal docente activo, integrando la gamificación y el ABP dentro de la carga académica ordinaria. Esto no solo evita la necesidad de contrataciones externas, sino que además fortalece las competencias pedagógicas del profesorado mediante la aplicación de metodologías innovadoras con sus propios grupos.
- *Recursos Materiales y Tecnológicos:* El diseño de las actividades se apoya en insumos de uso cotidiano (papelería básica, marcadores y herramientas de manualidades) y en el aprovechamiento de dispositivos móviles disponibles en el entorno familiar. Esta estrategia elimina la dependencia de infraestructuras complejas y garantiza que todos los estudiantes puedan participar con los recursos a su alcance.
- *Sostenibilidad Financiera:* Desde el punto de vista presupuestal, la propuesta es económicamente viable, ya que no genera gastos extraordinarios ni requiere erogaciones monetarias por parte de la institución. La optimización del capital humano y material existente asegura que el proyecto pueda sostenerse de manera autónoma y efectiva.

Etapas de la Propuesta

Etapa I. Diseño: En esta fase se construye la base estratégica, transformando el currículo en una experiencia narrativa y motivadora. El equipo docente selecciona lecturas progresivas, define las mecánicas de gamificación (puntos, niveles e insignias) y estructura el reto central del ABP. Además, se diseñan las rúbricas y el tablero de misiones, asegurando que cada actividad tenga una clara intención pedagógica para fortalecer los tres niveles de comprensión lectora.

Etapa II. Aplicación: Es la fase de ejecución donde los estudiantes asumen el rol de "héroes" y trabajan en equipos colaborativos para superar desafíos textuales. Bajo la guía del docente, los alumnos resuelven misiones en los niveles literal, inferencial y crítico, utilizando la información para solucionar problemas reales. Se integran herramientas digitales para la creación de productos finales, transformando la lectura en un proceso dinámico de exploración, toma de decisiones y aprendizaje significativo.

Etapla III. Evaluación: Esta etapa final mide el fortalecimiento de las habilidades lectoras mediante un análisis comparativo entre el diagnóstico inicial y los resultados obtenidos. Se evalúa tanto el producto final del ABP como el impacto de la gamificación en la motivación escolar. La fase culmina con una reflexión metacognitiva de los estudiantes y una gala de reconocimiento que celebra su transformación en lectores competentes, validando el éxito de la propuesta pedagógica.

Etapla I Diseño

Programación de las Actividades

La propuesta pedagógica *“Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento”* surge como una respuesta innovadora y transformadora a las necesidades de comprensión lectora identificadas en los estudiantes de quinto grado. A través de una integración estratégica entre la gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), este proyecto busca trascender la enseñanza tradicional, convirtiendo el aula en un escenario de aventura donde cada alumno asume el rol de protagonista de su propio aprendizaje. Al fusionar el rigor académico con mecánicas lúdicas, la propuesta no solo persigue fortalecer las competencias textuales, sino también despertar una motivación intrínseca que permita a los estudiantes enfrentar los retos del conocimiento con autonomía, pensamiento crítico y espíritu colaborativo.

Para llevar a cabo esta visión, se ha estructurado una hoja de ruta detallada que define la dinámica de cada reto. En esta programación se asignan los roles del equipo, los materiales de apoyo y la agenda específica de ejecución, asegurando así que cada etapa del viaje pedagógico esté perfectamente coordinada para alcanzar los objetivos planteados.

Cuadro 9

Estrategia: Conversatorio de Lanzamiento Académico

Estrategia: Conversatorio de Lanzamiento Académico

Lugar: Biblioteca Escolar o Salón de Conferencias.

Duración: Aproximadamente 2 horas.

Dirigido a: Directivos y Cuerpo Docente de la Sede 2.

I. Bienvenida e Introducción (15 minutos)

- **Facilitador/Moderador:** El investigador lidera el encuentro asumiendo el rol de "Arquitecto de la Misión".
- **Apertura:** Bienvenida cordial, destacando la importancia de renovar las prácticas de lectura en el siglo XXI.
- **Presentación del Objetivo:** Explicar que el encuentro busca socializar y validar la propuesta "*Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento*", estableciendo una alianza estratégica entre los docentes para su éxito.
- **Contexto Pedagógico:** Breve exposición sobre cómo la *Gamificación* y el *ABP* actúan como motores de la comprensión lectora, transformando el aula en un ecosistema de aprendizaje activo.

II. Explicación Detallada de la Misión (40 minutos)

- **Presentación Visual:** Uso de Video Beam para mostrar la narrativa del proyecto (niveles, desafíos y sistema de insignias).
- **Componente Metodológico:** Desglose de las 4 fases (Literal, Inferencial, Crítico y Gran Desafío Final), explicando cómo se integrarán los contenidos curriculares en los retos de los "Héroes".
- **Muestra de Recursos:** Exhibición de los prototipos del Carnet de Héroe, las insignias físicas y los textos que se utilizarán como base para los desafíos.

III. Diálogo y Co-creación (50 minutos)

- **Espacio de Intercambio:** Sesión de preguntas y respuestas donde los docentes aportan sus perspectivas desde su experiencia en el aula.
- **Ajuste Contextual:** Diálogo abierto para adaptar ciertos retos a las dinámicas específicas de los grupos de quinto grado, asegurando que la propuesta sea inclusiva y pertinente.

IV. Cierre y Compromiso Pedagógico (15 minutos)

- **Resumen de Acuerdos:** Recapitulación de los puntos clave y los beneficios esperados en el desempeño de los estudiantes.
- **Agradecimiento:** Reconocimiento a la disposición del equipo docente y directivo para implementar metodologías disruptivas.
- **Entrega de Kit Informativo:** Se proporcionará un folleto resumen y la información de contacto para la coordinación de la Fase 1: "El Detective Textual". (**ver anexo Tríptico**)

V. Logro de la Temática

Se busca que, a través de este diálogo constructivo, el cuerpo docente deje de ser espectador para convertirse en "*Mentores de la Misión*", garantizando que la propuesta no sea un esfuerzo aislado, sino una transformación conjunta de la cultura lectora en la institución.

Cuadro 10

Estrategia de Gamificación 1: Misiones de Comprensión (Nivel Literal)

Estrategia de Gamificación 1: Misiones de Comprensión (Nivel Literal)

Actividad 1: "Desafío del Detective Textual"

Narrativa de Juego: "El Gato con Botas"

El aula se transforma en la "Agencia de Detectives de la Lectura". A cada estudiante (o equipo) se le entrega una tarjeta de identificación de detective. El docente, que actúa como el "Jefe de la Agencia", les presenta el caso: en el "universo de los libros", un personaje ha desaparecido, la idea principal de un texto ha sido robada, o la secuencia de eventos ha sido alterada por un villano llamado "El Olvidadizo".

Pasos de la Actividad (Integrando ABP y Gamificación):

Planteamiento del Problema (Fase ABP): El "Jefe de la Agencia" presenta el "Informe del Caso" (el texto a leer). Se les indica el objetivo principal de la misión: encontrar la información explícita para resolver el misterio. Por ejemplo, si el problema es la "desaparición" del personaje principal, la misión es identificarlo y describirlo con precisión.

Generación de Pistas y Búsqueda (Fase ABP):

Se les da a los detectives una lista de preguntas. Estas preguntas, que operan como "pistas", se centran en el nivel literal:

¿Quiénes son los sospechosos (personajes)?

¿Dónde ocurrió el crimen (lugar)?

¿Cuándo sucedió (tiempo)?

¿Cuál fue el motivo del crimen (idea principal)?

Investigación y Recopilación (Fase ABP + Gamificación):

Los detectives leen el texto para recopilar las pistas. Pueden usar un resaltador para marcar la información clave, como si estuvieran analizando la escena de un crimen.

Cada vez que un detective encuentra y anota una respuesta correcta en su "Cuaderno de Evidencias" (el cuestionario), gana Puntos de Sabiduría. Se pueden otorgar puntos extra por ser el primero en encontrar una pista o por describir un detalle con mucha exactitud.

Análisis y Conclusión (Fase ABP + Gamificación):

Una vez que se han respondido todas las preguntas, los detectives presentan sus conclusiones. El docente revisa el "Cuaderno de Evidencias". Si el detective ha recopilado todas las pistas correctamente, resuelve el caso.

Al resolver el caso, el detective (o equipo) recibe la Insignia de "Detective Junior" y su nombre sube en la Tabla de Clasificación de la Agencia.

Materiales de la Actividad

Texto de lectura: El cuento "**El Gato con Botas**". Es crucial que la versión sea adecuada para el nivel de 5.º grado. Se recomienda tener una copia impresa para cada estudiante o equipo.

Elementos de juego:

Identificación de Detective: Tarjetas o insignias sencillas para cada estudiante.

Cuaderno de Evidencias: Un cuestionario o ficha de trabajo con las preguntas de las pistas.

Puntos de Sabiduría: Fichas, pegatinas o un registro digital para contar los puntos.

Insignia de Detective Junior: Una insignia física o digital que se otorga al finalizar la misión.

Tabla de Clasificación: Un cartel grande en la pared para registrar el progreso de los estudiantes o equipos.

Herramientas: Lápices, bolígrafos, y resaltadores para que los estudiantes puedan interactuar con el texto y registrar sus hallazgos.

Un cuento popular de la literatura infantil o una fábula conocida que contenga los elementos necesarios para la misión del detective. Una excelente opción es "El Gato con Botas", ya que cumple con los siguientes requisitos:

- Personajes claros: El Gato, el Marqués de Carabás, el rey, la princesa y el ogro.
- Lugar definido: El castillo, el campo, el molino, el reino.
- Trama sencilla: La historia avanza de manera lineal, facilitando el seguimiento de la secuencia de eventos.
- Detalles explícitos: El texto menciona claramente las acciones del gato, los disfraces que usa y las conversaciones que tiene.

Preguntas para el Cuestionario

El cuestionario de "Cuaderno de Evidencias" se centraría en preguntas literales:

- Quién: ¿Cómo se llama el personaje que recibe al gato como herencia?
- Qué: ¿Qué le pide el gato a su amo para empezar a planear?
- Dónde: ¿En qué lugar escondió el gato la ropa de su amo?
- Cuándo: ¿En qué momento el gato convence al rey de que su amo es el Marqués de Carabás?
- Idea Principal: ¿Cuál era el objetivo principal del gato?

Lo que se espera:

- Fomento de la Concentración: La narrativa de "detective" hace que la lectura sea un juego, no una tarea, lo que aumenta la concentración en los detalles del texto.
- Mejora de la Retención: El sistema de puntos y las insignias refuerzan la memorización de la información explícita, ya que el éxito de la misión depende de ello.
- Participación Activa: La gamificación fomenta que los estudiantes, incluso los más apáticos, se involucren activamente en la búsqueda de la información.

Cuadro 11

Estrategia de Gamificación 2: Aventuras de Inferencia (Nivel Inferencial)

Estrategia de Gamificación 2: Aventuras de Inferencia (Nivel Inferencial)

Actividad 2: "El Laberinto de las Hipótesis"

Narrativa de Juego: "La Caperucita Roja"

Los estudiantes dejan de ser detectives y se convierten en "Exploradores de Terrenos Desconocidos". Se les presenta un mapa del "Laberinto de la Lectura", donde cada texto es un terreno inexplorado lleno de pistas ocultas y misterios por resolver. La misión ya no es solo encontrar datos, sino conectar esos datos para deducir lo que no se dice directamente.

Pasos de la Actividad (Integrando ABP y Gamificación)

1. Planteamiento del Problema (Fase ABP): El docente presenta un texto que describe una situación intrigante o un problema ambiguo. Por ejemplo, la historia de un personaje que se va de su pueblo sin dar explicaciones. El problema (ABP) se plantea como la "puerta de entrada" al laberinto: "¿Por qué se fue el personaje principal? El laberinto no te lo dirá directamente, ¡debes inferirlo!".

2. Generación de Hipótesis (Fase ABP + Gamificación)

- Los estudiantes se dividen en equipos de "exploradores".
- Cada equipo recibe un "Diario de Exploración" (una hoja de trabajo) donde deben anotar sus hipótesis. Por ejemplo: "Se fue porque su familia lo echó", "Se fue por la promesa de una vida mejor", "Se fue por miedo a algo".
- Cada hipótesis inicial, por el simple hecho de ser formulada, les otorga los primeros Puntos de Sabiduría.

3. Búsqueda y Conexión de Pistas (Fase ABP + Gamificación)

- Los equipos leen el texto en busca de "pistas ocultas" que apoyen o refuten sus hipótesis. Se les enseña a buscar indicios como las emociones del personaje, el diálogo de otros, o descripciones del entorno.
- Cada vez que un equipo encuentra una pista que apoya una de sus hipótesis, puede "marcar un camino" en el mapa del laberinto. Por cada conexión lógica y justificada, ganan más Puntos de Sabiduría.

- Se pueden introducir "Tarjetas de Pistas Ocultas" con extractos del texto. El primer equipo que las relacione correctamente con una hipótesis ganará puntos extra.

4. Evaluación de Hipótesis y Salida del Laberinto (Fase ABP + Gamificación)

- Los equipos se reúnen para debatir y "evaluar" sus hipótesis. Deben descartar las que no tienen suficientes pistas y fortalecer las que sí.
- El equipo que logre construir el "camino más lógico y justificado" a través del laberinto (es decir, la inferencia más sólida) "sale del laberinto" y resuelve el misterio.
- Este equipo gana la Insignia de "Explorador de Inferencias", y sus avatares suben a una posición destacada en la tabla de clasificación.
- Se puede premiar la creatividad de las hipótesis, incluso si no son la "correcta", siempre y cuando estén bien justificadas con el texto.

Texto utilizado

Adaptación de "La Caperucita Roja", pero enfocada en las motivaciones. **(ver anexo 2).**

- Conflicto con inferencia: ¿Por qué el lobo se disfraza de abuela? La respuesta explícita es para engañar a Caperucita, pero los estudiantes pueden inferir más: ¿Estaba el lobo realmente hambriento? ¿Era astuto? ¿Quería jugar con ella? ¿Se sentía solo?

- Personajes con motivaciones ocultas: ¿Por qué Caperucita se desvía del camino? Aparentemente es para recoger flores, pero se puede inferir que es por desobediencia o curiosidad.

Trama con vacíos: El cuento no explica cómo el lobo llega antes a la casa de la abuela. Los estudiantes pueden inferir el porqué.

Preguntas para el Cuestionario

El "Diario de Exploración" se centra en preguntas inferenciales:

- ¿Por qué el lobo se disfraza de abuela y no se la come de inmediato?
- ¿Qué nos dice el hecho de que Caperucita se desvía del camino sobre su personalidad?
- ¿Qué le podría haber dicho la abuela a Caperucita antes de que se fuera de la casa, basándose en cómo se comportan los adultos con los niños?

¿Por qué el leñador no llega antes para ayudar? ¿Qué se puede inferir sobre el leñador y su relación con Caperucita y la abuela?

Materiales de la Actividad

- Texto de lectura: El cuento de "Caperucita Roja" adaptado al nivel de los estudiantes.
- Recursos visuales: Un mapa del "Laberinto del Bosque" para el aula donde los equipos puedan trazar sus avances.
- Diarios de Exploración: Hojas de trabajo para cada equipo.
- Tarjetas de Pistas Ocultas: Tarjetas con las frases clave del cuento para un elemento de sorpresa y búsqueda.
- Elementos de gamificación:
 - Puntos de Sabiduría: Pueden ser fichas, pegatinas o un registro en una pizarra.
 - Insignia de Explorador de Inferencias: Un sello o una insignia simbólica.

- Tabla de Clasificación: Un cartel visible en el aula que muestre el progreso de los equipos.

Lo que se espera

- Desarrollo del Razonamiento Lógico: La actividad obliga a los estudiantes a pensar más allá de lo evidente, fomentando la deducción y la capacidad de conectar ideas de forma coherente.
- Mejora de la Capacidad de Argumentación: Los equipos deben justificar sus inferencias con evidencia textual, lo que fortalece su habilidad para argumentar y debatir.
- Fomento del Trabajo en Equipo: La naturaleza colaborativa del laberinto exige que los estudiantes discutan, se pongan de acuerdo y construyan una solución juntos, lo que mejora sus habilidades sociales y de comunicación.

Cuadro 12

Estrategia de Gamificación 3: El Juicio del Crítico (Nivel Crítico)

Estrategia de Gamificación 3: El Juicio del Crítico (Nivel Crítico)

Actividad 3: "La Batalla de Opiniones"

Narrativa de Juego: ("El Dilema de La Pájara Pinta")

El aula se convierte en el "Consejo de los Guardianes del Conocimiento". Los estudiantes ya no son solo exploradores; ahora son los encargados de proteger la verdad y la justicia en el mundo de la lectura. Su misión es juzgar textos, debatir ideas y tomar decisiones éticas. La "Batalla de Opiniones" es su rito de iniciación, donde deben demostrar su capacidad para pensar de manera crítica y formar juicios sólidos. **(Ver anexo 3)**

Pasos de la Actividad (Integrando ABP y Gamificación):

1. Planteamiento del Problema (Fase ABP):

El docente, actuando como el "Maestro del Consejo", presenta un texto con un dilema moral o un tema controversial. Por ejemplo, un cuento donde un personaje miente para proteger a sus amigos, o un artículo de opinión con un sesgo evidente. La pregunta del problema es el "caso a juzgar": "¿El personaje principal actuó correctamente al mentir?" o "¿El autor es justo en su opinión?".

2. Generación de Posturas (Fase ABP + Gamificación):

- Los equipos de "Guardianes" eligen una postura: a favor, en contra o una tercera vía que consideren más equilibrada.
- Cada equipo formula una "Declaración de Postura" inicial, que es su hipótesis o argumento principal. Esta declaración les otorga los primeros Puntos de Sabiduría.

3. Investigación y Recopilación de Pruebas (Fase ABP + Gamificación):

- Los equipos investigan para recopilar "pruebas" que apoyen su postura. Deben buscar información tanto dentro del texto como en fuentes externas (otros artículos, noticias, opiniones) para fortalecer su argumento.
- Se les puede dar un "Kit de Pruebas" con un cuestionario que los guíe a analizar el texto: ¿Qué palabras usa el autor para influir en el lector? ¿Cuáles son los valores del personaje? ¿Hay información que falta?
- Por cada "prueba" válida que encuentren y registren, ganan más Puntos de Sabiduría.

4. La Batalla de Opiniones (Evaluación de Hipótesis - Fase ABP + Gamificación):

- Se organiza un debate formal. Cada equipo tiene un turno para presentar su "Declaración de Postura" y sus "Pruebas".
- El resto de equipos puede "interrogar" a los oradores, haciendo preguntas para desafiar sus argumentos. Esto fomenta el pensamiento crítico y la argumentación.
- El docente utiliza una lista de cotejo como "Criterios de Juicio" para evaluar la calidad de los argumentos (si son lógicos, si están bien justificados, si demuestran respeto).

5. Veredicto y Condecoración (Fase ABP + Gamificación):

- Al final del debate, se elige al equipo que presentó el argumento más sólido y mejor justificado.
- Este equipo gana la Insignia del "Guardián del Conocimiento", que se coloca en un lugar destacado en la Tabla de Clasificación del Consejo. Se puede incluso crear un "Hall de la Fama" para los guardianes más críticos.
- El objetivo no es tener un solo ganador, sino reconocer el esfuerzo de todos por debatir de forma respetuosa y fundamentada.

Materiales de la Actividad

- Texto de lectura: Copias del cuento "El Dilema de La Pájara Pinta".
- Elementos de juego:
- Puntos de Sabiduría: Fichas, un tablero de puntos o un sistema digital.
- Insignia de "Guardián del Conocimiento": Un sello o una insignia física.
- Tabla de Clasificación del Consejo: Un cartel visible en el aula.

Recursos Adicionales:

- **Tarjetas de Roles:** Cada estudiante puede tener un rol dentro de su equipo (Orador Principal, Investigador, Lector de Pruebas, etc.).

Lo que se espera:

- **Desarrollo del Pensamiento Crítico:** Los estudiantes aprenden a cuestionar la información, a identificar sesgos y a formar sus propias opiniones basadas en evidencia.
- **Mejora de la Expresión Oral y Argumentación:** El formato de debate les obliga a estructurar sus ideas y a expresarlas de manera clara y persuasiva.
- **Fomento de la Tolerancia y el Respeto:** La actividad promueve la escucha activa y el respeto por las opiniones diferentes, habilidades esenciales para la vida en sociedad.

Cuadro 13

Estrategia de Gamificación 4

Estrategia de Gamificación 4: El Gran Desafío Final	
Actividad: "La Misión Épica"	
Narrativa del Juego	
Después de superar los desafíos de los niveles literal, inferencial y crítico, los estudiantes se enfrentan a la prueba definitiva. El "Maestro del Consejo" les anuncia que han desbloqueado el "Gran Desafío Final". Un problema complejo amenaza con borrar todos los libros de la biblioteca. Para salvarlos, deben aplicar todas sus habilidades de lectura para encontrar la solución. Al completar esta misión, se graduarán oficialmente como "Héroes del Conocimiento".	
Pasos de la Actividad (Integrando ABP y Gamificación):	
1. Planteamiento del Problema (Fase ABP): El docente presenta el problema de forma dramática, por ejemplo: un texto con información contradictoria sobre el impacto ambiental de un proyecto en su comunidad. El problema no tiene una respuesta única y requiere una combinación de habilidades. El reto es crear una propuesta de solución para la comunidad, usando la información del texto y otras fuentes.	
2. Generación de Soluciones (Fase ABP):	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Los equipos de "héroes" discuten posibles soluciones. Cada equipo debe generar una propuesta de solución que sirva como su hipótesis final. ○ Para ello, deben leer detenidamente el texto (nivel literal), inferir las intenciones de los actores involucrados (nivel inferencial), y evaluar críticamente la veracidad y el impacto de la información (nivel crítico). 	
3. Investigación y Creación (Fase ABP + Gamificación):	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Los equipos utilizan todos los recursos disponibles para sustentar su propuesta. La "creación de contenido" se convierte en el producto final de su investigación. ○ Cada equipo puede elegir el formato de su proyecto final: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cómic Digital: Usando herramientas como Canva o Storyjumper, crean un cómic que narra el problema y presenta su solución. ▪ Video o Podcast: Graban un video o un podcast donde exponen su propuesta, actuando como "periodistas de investigación". ○ La creatividad en la presentación se valora, y se otorgan Puntos de Habilidad adicionales por el uso innovador de los recursos. 	

4. Presentación Final (Evaluación y Generalización):

- Los equipos presentan sus proyectos al "Consejo" (el resto de la clase y el docente).
- Se utiliza una lista de cotejo o rúbrica para evaluar cómo aplicaron los tres niveles de comprensión lectora en su solución. Por ejemplo:
 - ¿Identificaron correctamente los datos clave del texto? (Nivel literal)
 - ¿Infirieron las causas y consecuencias del problema? (Nivel inferencial)
 - ¿Evaluaron la información de forma crítica y propusieron una solución original? (Nivel crítico)
- Los equipos reciben una calificación final basada en la calidad de su proyecto y la solidez de sus argumentos.

5. Graduación y Recompensa:

- Todos los estudiantes que participaron en la misión, independientemente del resultado, reciben un Diploma de "Héroe del Conocimiento".
- El equipo con el mejor proyecto recibe una insignia dorada en la tabla de clasificación.
- La recompensa final es la satisfacción de haber completado una misión importante y el reconocimiento de sus compañeros y del docente por el trabajo realizado.

Recursos Adicionales:

- Guía del Proyecto: Un documento con las pautas y los criterios de evaluación para el proyecto final.
- Acceso a plataformas digitales: Tabletas, computadoras o celulares para que los estudiantes puedan investigar y crear sus proyectos.
- Música y efectos de sonido: Para generar un ambiente de juego épico durante el planteamiento de la misión y la presentación de resultados.

Lo que se espera:

- Demostración de un Dominio Integral: Los estudiantes demuestran que pueden integrar y aplicar los tres niveles de comprensión lectora en un problema complejo.
- Transferencia de Habilidades: Aprenden a usar la lectura no solo para responder preguntas, sino para resolver problemas reales y transferir esos conocimientos a un producto creativo.
- Motivación y Sentido de Logro: El formato de "misión épica" y la recompensa de la graduación como "Héroe del Conocimiento" les da una gran sensación de logro y les muestra el valor real de la lectura.

Etapas II. Aplicación

Propósito, Duración y Procedimiento

Esta fase consistió en la puesta en marcha del proyecto "*Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento*" en la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua

(Sede 2, Colombia). Con una muestra de 31 estudiantes de quinto grado y una duración de cuatro semanas, la intervención buscó validar la efectividad de articular la gamificación con el ABP. El propósito central fue optimizar las competencias lectoras en sus tres niveles (literal, inferencial y crítico), fomentando simultáneamente el trabajo colaborativo. Tras este periodo, se procedió a la etapa de evaluación para determinar el impacto real de la estrategia en el aula.

Además, las actividades se realizaron dentro del plantel educativo, siguiendo un calendario separado que permitió coordinar los materiales y la logística pedagógica sin contratiempos. Cada encuentro fue liderado por el investigador, quien se encargó de motivar a los participantes mediante dinámicas iniciales y clarificar los objetivos de cada misión. El orden de ejecución, que arranca con la socialización del proyecto ante la comunidad, se describe en el siguiente cronograma de trabajo.

Cuadro 14
Cronograma de aplicación de la Propuesta

Semanas	Estrategia Actividad	Tiempo de ejecución
Semana 1	Conversatorio de Lanzamiento Académico	2 horas
Semana 2	Estrategia de Gamificación 1: Misiones de Comprensión (Nivel Literal) Actividad 1: "Desafío del Detective Textual"	2 sesiones de clase
Semana 3	Estrategia de Gamificación 2: Aventuras de Inferencia (Nivel Inferencial) Actividad 2: "El Laberinto de las Hipótesis"	2 sesiones de clase
Semana 4	Estrategia de Gamificación 3: El Juicio del Crítico (Nivel Crítico) Actividad: "La Batalla de Opiniones"	2 sesiones de clase
Semana 5	Estrategia de Gamificación 4: El Gran Desafío Final Actividad: "La Misión Épica" Socialización de la Propuesta	2 sesiones de clase

Cumplimiento de la Ruta de Trabajo y Registro de Evidencias: Cabe subrayar que la ejecución de la propuesta se ciñó estrictamente a la secuencia establecida en el cronograma de actividades, garantizando así un proceso de aprendizaje progresivo y ordenado. Esta rigurosidad metodológica permitió que cada fase se consolidara antes de iniciar la siguiente, asegurando la coherencia pedagógica del proyecto. Como soporte de

este proceso, se presentan a continuación los registros fotográficos y las evidencias documentales que dan fe del trabajo colaborativo realizado con el cuerpo docente durante las jornadas de socialización y planeación.

Evidencias del desarrollo de las actividades realizadas

Actividad de apertura. Lanzamiento de la Propuesta

El Conversatorio de Lanzamiento Académico se desarrolló en la biblioteca escolar, espacio donde socialicé la propuesta pedagógica ante directivos y docentes bajo el rol de "Arquitecto de la Misión". Durante el encuentro, expuse visualmente los niveles de comprensión lectora integrados al enfoque ABP, exhibiendo los prototipos de "Carnets de Héroe" e insignias físicas que operativizan la estrategia. A través de un diálogo participativo y de co-creación, los docentes validaron la pertinencia de los retos y realizaron ajustes contextuales, logrando una transición exitosa de espectadores a "Mentores de la Misión". El evento culminó con la firma del compromiso pedagógico, la entrega de kits informativos y la coordinación de la primera fase, estableciendo así la alianza estratégica necesaria para transformar la cultura lectora institucional.



Imagen 1. Lanzamiento de la Propuesta

Estrategia de Gamificación 1: Misiones de Comprensión (Nivel Literal)

Actividad 1: "Desafío del Detective Textual"

Narrativa de Juego: "El Gato con Botas"

Durante la ejecución del "Desafío del Detective Textual", transformé el aula en una agencia de investigación donde los estudiantes asumieron el rol de detectives para resolver el misterio del robo de información en el cuento "El Gato con Botas". Bajo el enfoque ABP, planteé el problema como un caso judicial, lo que motivó a los alumnos a realizar una lectura minuciosa para recolectar pistas sobre personajes, lugares y acciones específicas. A medida que identificaban datos explícitos en el texto, registraron sus hallazgos en el "Cuaderno de Evidencias", obteniendo puntos de sabiduría por cada acierto literal. La actividad concluyó con la entrega de insignias de "Detective Junior" a quienes completaron la misión, logrando que el 100% de la muestra fortaleciera su capacidad de retención y localización de información mediante una participación activa y competitiva que eliminó la apatía tradicional hacia la lectura.

Jefe de Detectives entregando insignias, tablero, agencias, papelería



Detectives de la Unidades 1 , 2, 3, 4

Imagen 2. "Desafío del Detective Textual"

Estrategia de Gamificación 2: Aventuras de Inferencia (Nivel Inferencial)
Actividad 2: "El Laberinto de las Hipótesis"
Narrativa de Juego: "La Caperucita Roja"

Durante la ejecución de "El Laberinto de las Hipótesis", transformé el aula en un terreno inexplorado donde los estudiantes, convertidos en "Exploradores de Terrenos Desconocidos", abordaron el nivel inferencial mediante el cuento de Caperucita Roja. Bajo el enfoque ABP, planteé el problema central sobre las motivaciones ocultas del lobo, lo que impulsó a los equipos a generar hipótesis y buscar "pistas ocultas" en el texto para conectar lo explícito con lo implícito. Los alumnos registraron sus hallazgos en el "Diario de Exploración", ganando puntos de sabiduría al justificar lógicamente por qué el lobo utilizó una treta en lugar de actuar directamente. Al evaluar sus suposiciones y debatir con evidencia textual, los equipos lograron "salir del laberinto" resolviendo el misterio, lo que permitió otorgar las insignias de "Explorador de Inferencias" y fortalecer significativamente su capacidad de razonamiento deductivo y argumentación colaborativa.



Imagen 3. "El Laberinto de las Hipótesis"

Estrategia de Gamificación 3: El Juicio del Crítico (Nivel Crítico)

Actividad 3: "La Batalla de Opiniones"

Narrativa de Juego: ("El Dilema de La Pájara Pinta")

Para la ejecución de "La Batalla de Opiniones", transformé el aula en el "Consejo de los Guardianes del Conocimiento", donde los estudiantes abordaron el nivel crítico a través del cuento "El Dilema de La Pájara Pinta". Bajo el enfoque ABP, los alumnos enfrentaron el dilema ético de la protagonista, dividiéndose en equipos para elegir y defender posturas sobre si salvar el bosque o la salud de un familiar. Durante la fase de investigación, los equipos recopilaron "pruebas" textuales y extratextuales, ganando puntos de sabiduría por la solidez de sus argumentos. La actividad culminó en un debate formal donde los "Guardianes" interrogaron las posturas contrarias, fomentando el pensamiento crítico y la tolerancia. Finalmente, otorgué la insignia de "Guardián del Conocimiento" a los equipos que demostraron juicios lógicos y respetuosos, logrando que los estudiantes transitaran de receptores de información a evaluadores éticos de lo leído.



Imagen 4. "La Batalla de Opiniones"

Estrategia de Gamificación 4: El Gran Desafío Final

Actividad 4: "La Misión Épica"

Narrativa del Juego

Para finalizar el ciclo de intervención, la ejecución de la "Misión Épica" se consolidó como la prueba definitiva donde los estudiantes integraron los tres niveles de comprensión lectora para abordar la problemática ambiental del río Magdalena. Bajo una narrativa dramática, planteé el desafío de salvar este recurso vital, exigiendo a los equipos identificar datos técnicos (nivel literal), deducir las consecuencias de la sedimentación (nivel inferencial) y proponer soluciones originales que equilibraran la economía con la ecología (nivel crítico).

Durante la fase de investigación y creación, los alumnos utilizaron herramientas digitales como Canva y grabadoras de audio para producir podcasts y cómics que materializaron sus propuestas de solución. El proyecto culminó con una presentación ante el "Consejo", donde los estudiantes demostraron una transferencia efectiva de habilidades lectoras a problemas de su contexto regional. Finalmente, realicé la ceremonia de graduación otorgando los diplomas de "Héroe del Conocimiento", logrando un cierre de alto impacto emocional que validó la eficacia de la gamificación y el ABP en el fortalecimiento de la competencia lectora integral. y



Imagen 5. "La Misión Épica". "Comic digitales"

Tras la culminación de todas las fases de la propuesta, se llevó a cabo una jornada de socialización dirigida a los docentes, directivos y padres de familia, con el fin de exponer el impacto positivo de la estrategia en el desempeño académico de los estudiantes. En este encuentro, se presentaron los proyectos finales creados por los alumnos, como los pódcast y cómics digitales, evidenciando el avance significativo desde el nivel literal hasta la consolidación de la lectura crítica. La comunidad educativa validó la efectividad de articular la gamificación con el aprendizaje basado en problemas, destacando no solo la mejora en las competencias comunicativas, sino también el notable incremento en la motivación y el compromiso de los educandos hacia los procesos lectores.



Imagen 6. "Socialización de los resultados de la Propuesta"

Reflexión sobre la aplicación

La aplicación de la propuesta "*Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento*" constituyó un hito transformador en la dinámica escolar de la Institución Técnica Industrial San Antonio de Padua. Al contrastar la realidad inicial del diagnóstico con los resultados finales, se reflexiona que la Gamificación no funcionó meramente como un elemento lúdico, sino como un andamiaje emocional que permitió a los estudiantes superar la resistencia cognitiva hacia los textos complejos. El paso de ser "estudiantes pasivos" a "Héroes del Conocimiento" generó un sentido de pertenencia y autonomía, donde la lectura dejó de ser una obligación evaluativa para convertirse en una herramienta necesaria para resolver "misiones" y progresar en su propio aprendizaje.

Desde una perspectiva metodológica, la integración del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) permitió que las actividades no fueran esfuerzos aislados, sino un proceso acumulativo de investigación. Se observó que, al dotar a los alumnos de roles específicos (detectives, exploradores, guardianes), estos desarrollaron una rigurosidad mayor en el manejo de evidencias textuales. La reflexión más significativa recae en el Nivel Crítico: los estudiantes, que inicialmente mostraban temor o incapacidad para opinar, lograron construir juicios sólidos al verse inmersos en dilemas morales y problemas ambientales de su región. Esto demuestra que el déficit de comprensión no residía en la capacidad intelectual de los niños, sino en la falta de estrategias didácticas que desafiaron su pensamiento de manera auténtica.

Posteriormente, la experiencia subraya la importancia de la co-creación docente. La transición de los profesores de espectadores a "*Mentores de la Misión*" evidenció que, a pesar de las limitaciones tecnológicas identificadas en el diagnóstico, la creatividad pedagógica y el uso estratégico de recursos tangibles (insignias, carteles de clasificación, carnets) pueden suplir vacíos de infraestructura. La propuesta no solo mejoró los índices de comprensión lectora, sino que redefinió la cultura de aula, demostrando que cuando el aprendizaje es activo, colaborativo y está vinculado a retos significativos, el estudiante es capaz de alcanzar niveles de análisis que trascienden el aula y se proyectan hacia su formación ciudadana.

Etapla III. Evaluación de la Propuesta

Propósito, Duración y Procedimiento

El propósito fundamental de esta fase consistió en determinar la efectividad de la "*Misión Lectora*" tras su ejecución. El investigador analizó el cumplimiento de los logros pedagógicos en función de los contenidos diseñados, utilizando la observación directa como herramienta para verificar la pertinencia de las actividades en el desarrollo de las competencias lectoras. Durante un periodo de cuatro días, se evaluó el impacto de la propuesta en el grupo de 31 estudiantes de quinto grado. Esta valoración se sistematizó mediante la aplicación de listas de cotejo diseñadas específicamente para cada reto, permitiendo emitir un juicio objetivo sobre la eficacia de la gamificación y el ABP en la consecución de los objetivos trazados.

Técnicas e Instrumento

Para garantizar una valoración objetiva de la propuesta, se empleó la observación sistemática como técnica principal, apoyada en una lista de cotejo como instrumento de recolección. Este instrumento fue estructurado cuidadosamente con doce (12) ítems bajo una escala dicotómica (Sí/No), diseñados para medir el cumplimiento de los indicadores de comprensión lectora y la eficacia de las dinámicas de gamificación. Una vez recolectada la información, se procedió a la fase de tabulación, donde los datos cuantitativos fueron organizados en matrices de análisis para calcular las frecuencias absolutas y relativas, permitiendo así una interpretación estadística clara del progreso de los estudiantes. (ver anexo 6)

Análisis de los Resultados de la Evaluación

En lo que respecta al tratamiento de la información recolectada durante la fase evaluativa, se procedió a sistematizar los hallazgos en cuadros organizados por niveles de desempeño. Este análisis permitió cuantificar la efectividad de la propuesta "*Misión*

Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento", estableciendo frecuencias y porcentajes para cada ítem con el propósito de facilitar su posterior representación gráfica.

Para llevar a cabo este proceso, la evaluación se fundamentó en un cuestionario de respuesta dicotómica (Sí/No), el cual sirvió de soporte para describir los logros alcanzados a partir de la observación directa de las actividades ejecutadas. Los datos, expresados de forma porcentual, facilitaron una interpretación reflexiva sobre el impacto de la estrategia. La información detallada refleja el desempeño de los 31 estudiantes de quinto grado que conformaron la muestra y participaron activamente en la implementación de la propuesta pedagógica.

Cuadro 15

Nivel I: El Detective Textual (Literal)

Nivel I: El Detective Textual (Literal)	Sí		No	
	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>
1. Identifica personajes, lugares y fechas clave de manera explícita.	29	94	2	6
2. Localiza información específica en párrafos determinados.	30	97	1	3
3. Organiza la secuencia de eventos según aparecen en el texto.	29	94	2	6
Promedio del Nivel	88		5	
Porcentaje del Nivel	95		5	

Nota: *fa*: Frecuencia absoluta; *fr*: Frecuencia relativa (%)

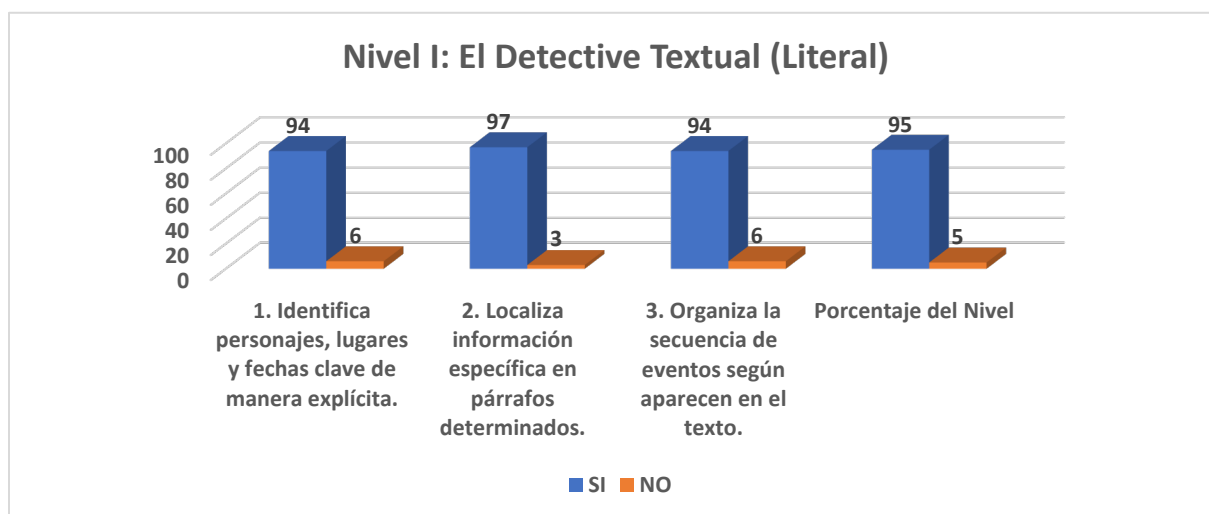


Gráfico. Nivel I: El Detective Textual (Literal)

Los resultados arrojados en el primer nivel de la intervención, denominado "*El Detective Textual*", reflejan un dominio sobresaliente de la comprensión literal por parte de los estudiantes. En este sentido, el 94% de los participantes demostró una capacidad efectiva para identificar personajes, lugares y fechas clave presentes de manera explícita en el texto. Este alto índice de aciertos sugiere que la narrativa de "*misión de investigación*" incentivó una lectura más atenta y focalizada, permitiendo que la gran mayoría de los alumnos reconociera los elementos básicos de la trama sin dificultad.

Asimismo, se observa un desempeño excepcional en la localización de información específica dentro de párrafos determinados, donde el 97% de los estudiantes logró completar con éxito los ítems correspondientes. Esta habilidad, fundamental para el desarrollo de procesos cognitivos superiores, fue reforzada mediante el uso de "pistas" en el cuaderno de evidencias, lo que facilitó el rastreo textual. Por otro lado, la capacidad para organizar la secuencia cronológica de los eventos también registró un nivel de éxito notable del 94%, lo que indica que el enfoque de gamificación ayudó a los educandos a estructurar mentalmente la continuidad del relato de forma coherente.

Por tanto, el promedio general de este nivel se ubicó en un contundente 95% de respuestas positivas frente a un escaso 5% de respuestas negativas. Estos datos confirman que los estudiantes de quinto grado poseen una base sólida en el procesamiento de información explícita, la cual fue potenciada por la dinámica del Aprendizaje Basado en Problemas. Este éxito inicial no solo validó la eficacia de la estrategia de gamificación en sus etapas tempranas, sino que también proporcionó la seguridad necesaria a los alumnos para avanzar hacia los retos de inferencia y crítica con un mayor grado de confianza y motivación.

Cuadro 16

Nivel II: El Laberinto de las Hipótesis (Inferencial)

Nivel II: El Laberinto de las Hipótesis (Inferencial)	Sí		No	
	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>
4. Deduce las causas y consecuencias de los hechos narrados.	27	87	4	13
5. Interpreta el significado de palabras o frases según el contexto.	28	90	3	10
6. Predice desenlaces o intenciones no escritas de los personajes.	28	90	3	10
Promedio del Nivel	83		10	
Porcentaje del Nivel	89		11	

Nota: *fa*: Frecuencia absoluta; *fr*: Frecuencia relativa (%)

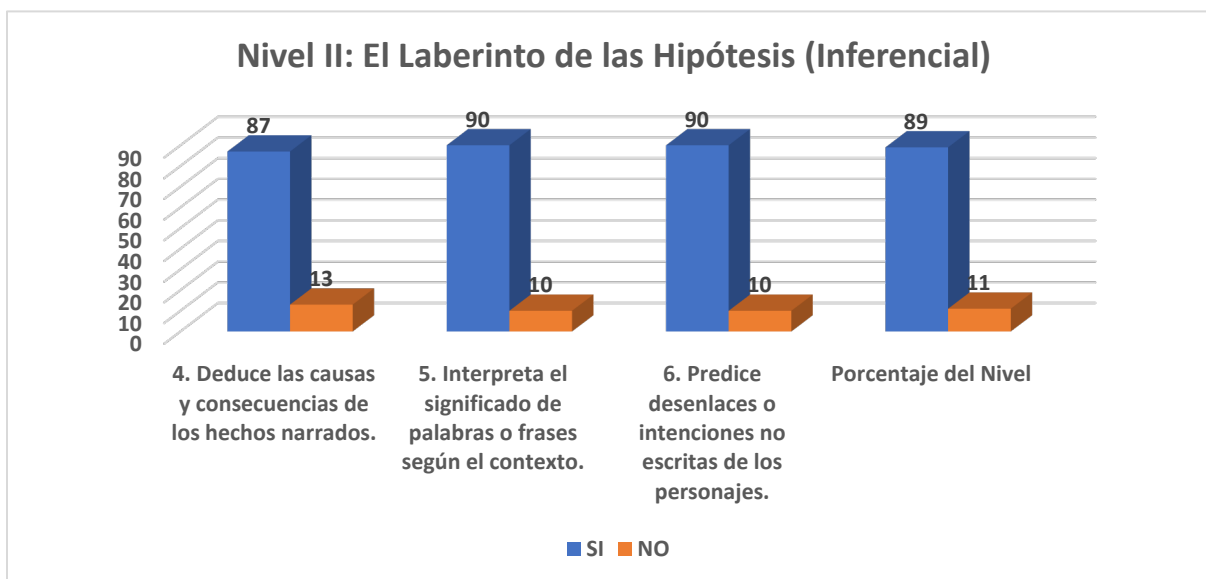


Gráfico. El Laberinto de las Hipótesis (Inferencial)

En cuanto a los resultados recolectados en el segundo nivel de la intervención, denominado "*El Laberinto de las Hipótesis*", evidencian un avance significativo en la capacidad de los estudiantes para leer entre líneas y conectar ideas no explícitas. En cuanto a la deducción de causas y consecuencias de los hechos narrados, el 87% de los participantes logró establecer relaciones lógicas acertadas. Este dato es relevante, ya que demuestra que la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) incentivó el razonamiento deductivo, permitiendo a los alumnos entender el "porqué" de las situaciones planteadas en los textos, más allá de la simple repetición de datos.

Por otra parte, la interpretación de significados a partir del contexto y la predicción de desenlaces o intenciones ocultas de los personajes alcanzaron un notable 90% de éxito. Estos indicadores sugieren que la narrativa de "exploración" y el uso de "diarios de campo" fueron determinantes para que los estudiantes se arriesgaran a formular supuestos razonables. Al enfrentarse a vacíos en la trama, la mayoría de los educandos fue capaz de utilizar pistas contextuales para descifrar intenciones, lo que representa una evolución cualitativa frente al diagnóstico inicial, donde los procesos de abstracción solían ser una barrera.

De acuerdo a esto, puede concluirse, que el nivel inferencial cerró con un promedio general del 89% de efectividad, frente a un 11% de respuestas negativas. Estos hallazgos

confirman que la articulación entre gamificación y retos cognitivos facilita la transición del pensamiento concreto al pensamiento abstracto. Al lograr que casi el 90% de la muestra domine las inferencias, se establece un puente sólido hacia el último nivel de la propuesta, garantizando que los estudiantes cuenten con las herramientas analíticas necesarias para abordar la lectura crítica con una base de comprensión profunda y bien estructurada.

Cuadro 17

Nivel III: El Juicio del Crítico (Crítico)

Nivel III: El Juicio del Crítico (Crítico)	Sí		No	
	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>
7. Evalúa la validez de la información y la postura del autor.	30	97	1	3
8. Emite juicios de valor fundamentados sobre el contenido del texto.	30	97	1	3
9. Propone soluciones originales y creativas al problema planteado.	31	100	0	0
Promedio del Nivel	91		2	
Porcentaje del Nivel	98		2	

Nota: *fa*: Frecuencia absoluta; *fr*: Frecuencia relativa (%)

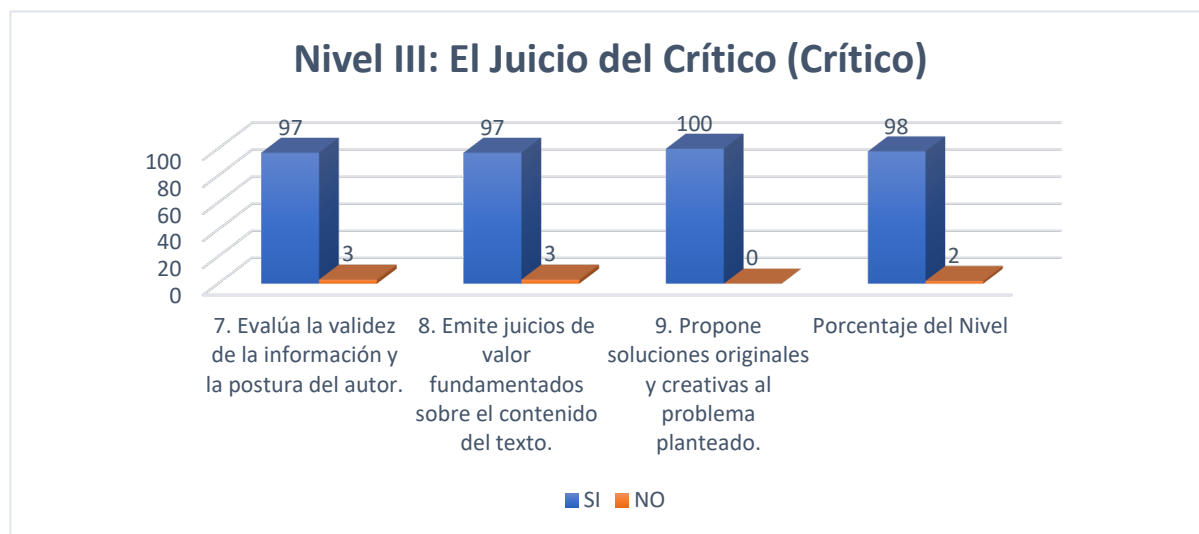


Gráfico. El Juicio del Crítico (Crítico)

Finalizando con los niveles, los resultados finales de la dimensión referida al nivel crítico, denominada "*El Juicio del Crítico*", representan el hallazgo más transformador de la investigación. En este nivel, el 97% de los estudiantes demostró poseer la capacidad

para evaluar la validez de la información y la postura del autor, así como para emitir juicios de valor fundamentados sobre el contenido del texto. Estos indicadores resultan sorprendentes al compararlos con el diagnóstico inicial, evidenciando que la dinámica del "Consejo de Guardianes" y el sistema de debates permitieron a los alumnos perder el temor a expresar opiniones, siempre que estuvieran respaldadas por evidencias textuales.

Un punto particularmente destacable es el desempeño en la propuesta de soluciones originales y creativas a los problemas planteados, donde se alcanzó un 100% de efectividad. La totalidad de los 31 estudiantes fue capaz de generar alternativas ante dilemas complejos, demostrando que la integración de la Gamificación con el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) fomenta una alfabetización crítica y participativa. Este resultado sugiere que, al otorgarles roles de "*Héroes del Conocimiento*", se empoderó a los educandos para transitar de la simple decodificación a la intervención intelectual del texto, convirtiéndolos en sujetos activos del conocimiento.

Finalmente, el nivel crítico cerró con un porcentaje general de éxito del 98%, frente a un mínimo 2% de respuestas negativas. Este cierre de la propuesta pedagógica confirma que el desarrollo de la lectura crítica en el grado quinto no depende de una madurez cognitiva espontánea, sino de un diseño instruccional que rete al estudiante a cuestionar, juzgar y crear. Al finalizar la intervención, la brecha de comprensión identificada en el diagnóstico fue superada, logrando que el pensamiento evaluativo y propositivo se convirtiera en el estándar de desempeño del grupo escolar.

Cuadro 18
Actitudinal (Gamificación y ABP)

Actitudinal (Gamificación y ABP)	Sí		No	
	<i>fa</i>	<i>fr</i>	<i>fa</i>	<i>fr</i>
10. Colabora activamente con su "Gremio" para resolver el reto.	31	100	0	0
11. Utiliza los recursos del kit (lupa, carnet, TIC) correctamente.	31	100	0	0
12. Persiste ante el error hasta lograr el "Criterio de Victoria".	31	100	0	0
Promedio del Nivel	93		0	
Porcentaje del Nivel	100		0	

Nota: *fa*: Frecuencia absoluta; *fr*: Frecuencia relativa (%)

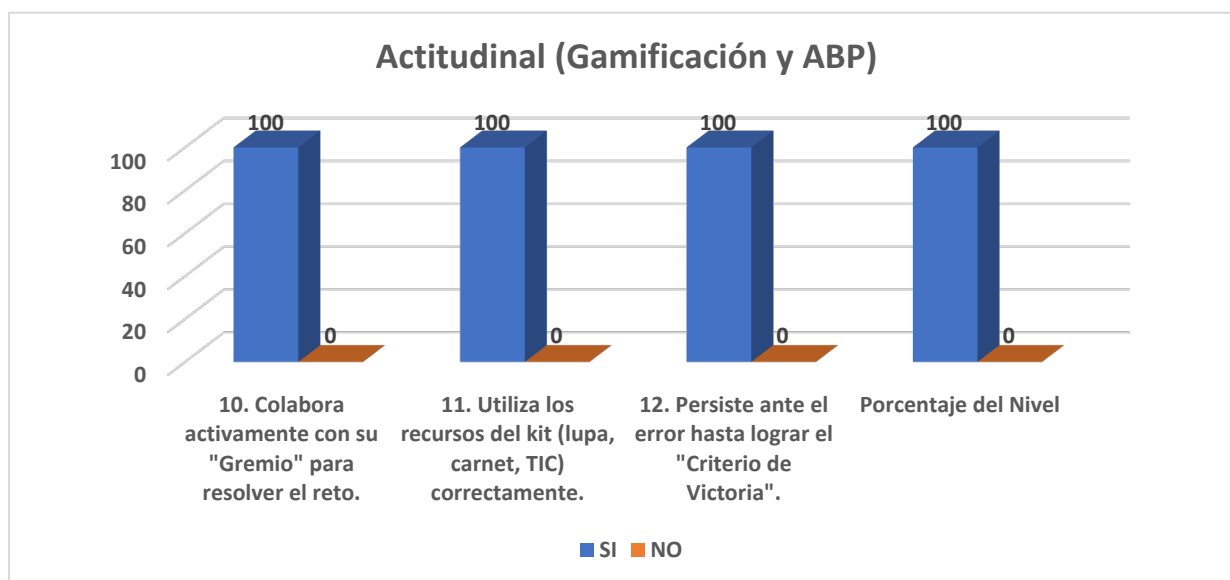


Gráfico. Actitudinal (Gamificación y ABP)

El análisis de la dimensión Actitudinal, vinculada directamente a la sinergia entre la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), revela un impacto total y positivo en el comportamiento de los estudiantes durante la intervención. En primer lugar, se registró un 100% de participación en el trabajo colaborativo, donde la totalidad de los 31 alumnos se integró activamente en sus respectivos "Gremios" para resolver los retos planteados. Este resultado demuestra que la estructura de juego y la interdependencia positiva del ABP eliminaron las barreras de aislamiento o apatía que suelen presentarse en las clases tradicionales, convirtiendo el esfuerzo individual en una contribución necesaria para el éxito colectivo del grupo.

Asimismo, el uso correcto de los recursos del kit (lupa, carnet de héroe y herramientas TIC) alcanzó una efectividad del 100%. Este indicador refleja que los elementos físicos y digitales no fueron percibidos como simples distractores, sino como instrumentos de mediación pedagógica que otorgaron identidad y propósito a la actividad lectora. Al manipular estos recursos, los estudiantes validaron su rol dentro de la narrativa, lo que facilitó una inmersión profunda en las tareas de investigación y permitió que el entorno de aprendizaje se percibiera como un ecosistema dinámico y profesionalizado para su nivel escolar.

Además, un hallazgo de gran relevancia pedagógica fue la persistencia ante el error, que también registró un 100% de logro. Bajo el enfoque de gamificación, el error dejó de ser motivo de frustración o sanción para convertirse en una oportunidad de reintento, motivando a los alumnos a insistir en sus hipótesis hasta alcanzar el "Criterio de Victoria". Esta resiliencia cognitiva es fundamental para la comprensión lectora, ya que asegura que el estudiante no abandone el texto ante la primera dificultad inferencial. En conclusión, la dimensión actitudinal cerró con un promedio perfecto, confirmando que la propuesta no solo fortaleció las habilidades cognitivas, sino que transformó la disposición emocional de los estudiantes hacia el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico.

Conclusiones del Proceso Valorativo

La ejecución de la propuesta pedagógica permite concluir que la comprensión lectora en el grado quinto se transforma radicalmente cuando se trasciende el modelo tradicional de preguntas y respuestas. Se evidenció que el diagnóstico inicial no solo identificó debilidades cognitivas, sino que reveló una desconexión emocional del estudiante con el texto. Al implementar la "Misión Lectora", quedó demostrado que la Gamificación actúa como el motor emocional que sostiene el esfuerzo del alumno, mientras que el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) proporciona la estructura intelectual necesaria para que la lectura tenga un propósito real y contextualizado en su entorno social.

Asimismo, los resultados finales confirman que el nivel crítico de comprensión es alcanzable para todos los niños cuando se les otorga un rol activo y de liderazgo. La transición de ser receptores pasivos a "Héroes del Conocimiento" permitió que el 100% de la muestra desarrollara habilidades para proponer soluciones creativas a problemas complejos, como la crisis ambiental del Río Magdalena. Esta evolución demuestra que el pensamiento crítico no es una capacidad espontánea, sino el resultado de un diseño instruccional que valora el error como una oportunidad de aprendizaje y fomenta la colaboración en equipo por encima de la competencia individualista.

Posteriormente, al contrastar los resultados del diagnóstico inicial con la evaluación final de la propuesta “Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento”, se evidencia una transformación radical en las competencias de los estudiantes de quinto grado. En el diagnóstico inicial, se detectó un "embudo cognitivo": mientras los alumnos dominaban la identificación de datos explícitos, colapsaban ante tareas de inferencia y crítica, donde el 58% presentaba dificultades severas. Tras la intervención, esta realidad cambió drásticamente; el nivel literal se consolidó en un 95%, pero el salto más significativo ocurrió en los niveles superiores. La comprensión inferencial ascendió al 89% y la comprensión crítica alcanzó un impresionante 98%, demostrando que el uso de narrativas gamificadas y retos de investigación (ABP) eliminó las barreras que impedían el pensamiento profundo.

Desde la perspectiva de la praxis, la brecha procedimental identificada originalmente en los docentes, quienes aplicaban el ABP de forma fragmentada, fue superada mediante la integración de la Gamificación. Al dotar a la investigación de un sistema de recompensas, insignias y roles (detectives, exploradores, guardianes), se logró que las etapas de acopio de información y evaluación de hipótesis, antes débiles, se convirtieran en el motor del aula. La dimensión actitudinal pasó de una "neutralidad ambigua" a un compromiso total del 100%, donde la persistencia ante el error y la colaboración en "gremios" garantizaron que ningún estudiante quedara rezagado. El error dejó de ser visto como fracaso para ser entendido como un paso necesario hacia el "Criterio de Victoria".

Por ello, puede asegurarse que la investigación demuestra que la debilidad en comprensión lectora en la Institución San Antonio de Padua no era una limitante intelectual de los alumnos, sino una consecuencia de metodologías tradicionales que no incentivaban la curiosidad. La propuesta logró "rescatar" el nivel crítico, permitiendo que el 100% de los estudiantes propusiera soluciones originales a problemas reales, como la contaminación del Río Magdalena. Este avance valida la tesis de que la articulación entre el juego y la resolución de problemas es la estrategia más eficaz para formar lectores autónomos, críticos y comprometidos con su entorno social, cumpliendo así con los objetivos generales de esta investigación.

CONCLUSIONES

El presente estudio se orientó hacia un propósito fundamental: validar el impacto de la Gamificación integrada al enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) como dinamizadora de la comprensión lectora en los educandos de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua. Los hallazgos derivados de la intervención ratifican que esta sinergia metodológica constituye una herramienta pedagógica de alta eficacia, facilitando de manera significativa el tránsito de los estudiantes hacia un dominio profundo de los textos.

En correspondencia con los objetivos trazados, se verificó el éxito rotundo de la propuesta denominada "*Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento*". A través de esta implementación, se logró dar respuesta satisfactoria a las interrogantes de investigación y dar cumplimiento a las metas institucionales propuestas. Este logro subraya la pertinencia de diseñar entornos de aprendizaje donde el reto y la narrativa actúen como ejes centrales del proceso educativo.

Posteriormente, el recorrido metodológico, que abarcó desde la fase diagnóstica hasta la evaluación de resultados, permitió corroborar el potencial transformador de las estrategias lúdicas en el ámbito académico. Este proceso sistemático no solo evidenció mejoras en las competencias comunicativas, sino que también profundizó en la comprensión de cómo la gamificación puede reestructurar el compromiso del estudiante, validando los supuestos teóricos que sustentan el valor del juego como motor del desarrollo cognitivo y axiológico en el aula.

En la fase diagnóstica: La fase diagnóstica, fue fundamental el uso de instrumentos técnicos como cuestionarios dirigidos al cuerpo docente y listas de cotejo para sistematizar la observación directa de los estudiantes durante sus actividades de lectura. Este levantamiento de información permitió detectar con precisión los vacíos pedagógicos y los retos relacionados con la formación integral en el aula. La base de datos obtenida resultó determinante para estructurar una propuesta donde la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) no fueran elementos

externos, sino estrategias diseñadas a medida de los intereses y motivaciones de los alumnos de quinto grado.

El diseño de esta intervención buscó un doble impacto: por un lado, potenciar el compromiso del estudiante mediante dinámicas que captaran su interés genuino y, por otro, optimizar la práctica pedagógica del docente. Al proporcionar herramientas didácticas efectivas, se facilitó la incorporación fluida de valores y competencias dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje cotidiano. En definitiva, esta fase diagnóstica funcionó como un riguroso reconocimiento del terreno, garantizando que la propuesta final fuera una respuesta pertinente y contextualmente sólida a las necesidades reales de la institución.

En la fase de diseño. Durante la fase de diseño, y tomando como base los hallazgos del diagnóstico, se estructuró de manera sistemática la propuesta titulada “Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento”. Esta etapa no fue producto del azar, sino que consistió en una planificación meticulosa donde cada actividad respondió directamente a las necesidades identificadas previamente. El propósito fundamental fue configurar experiencias de aprendizaje dinámicas que trascendieran la instrucción tradicional, logrando que los estudiantes se posicionaran como protagonistas y gestores activos de su propio proceso de comprensión lectora.

En la fase de aplicación. Durante la fase de aplicación, se llevó a la práctica la propuesta pedagógica mediante una inmersión total en el aula, donde la narrativa de juego transformó el espacio educativo en un escenario de retos constantes. En esta etapa, el docente asumió el rol de guía y facilitador, mientras que los estudiantes, organizados en gremios, comenzaron a interactuar con los textos desde una postura de “Héroes del Conocimiento”. La ejecución de las cuatro estrategias de gamificación permitió que el aprendizaje fluyera de manera orgánica, integrando el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) para que cada lectura representara un enigma por resolver y una oportunidad para aplicar las habilidades de investigación y análisis desarrolladas.

La implementación se caracterizó por una alta participación y un compromiso genuino, facilitado por el uso de materiales tangibles como los carnets de identidad, las insignias de logro y las herramientas digitales. A medida que los alumnos superaban los desafíos de nivel literal, inferencial y crítico, se observó una evolución en su capacidad para debatir, cuestionar y proponer soluciones creativas a dilemas reales. Esta fase de aplicación no solo fue el corazón de la intervención, sino que funcionó como el laboratorio donde se validó que la combinación de retos épicos y resolución de problemas es capaz de modificar la actitud de los estudiantes hacia la lectura, convirtiéndola en una experiencia significativa y gratificante.

En la fase de evaluación. Finalmente, en la fase de evaluación, se procedió a medir de manera sistemática el impacto de la intervención sobre los procesos de comprensión lectora. Este cierre no se limitó a una calificación tradicional, sino que consistió en un análisis integral de los logros alcanzados por los 31 estudiantes en cada nivel de desempeño. Para ello, se aplicaron cuestionarios y rúbricas de evaluación que permitieron recolectar datos cuantitativos y cualitativos, transformando los resultados en porcentajes de éxito que evidenciaron el tránsito de los alumnos desde la decodificación básica hasta la emisión de juicios críticos y propositivos.

Esta etapa fue fundamental para validar la efectividad de la propuesta "Misión Lectora", comparando el desempeño final con las carencias detectadas en el diagnóstico inicial. Los resultados reflejaron un avance contundente, especialmente en la capacidad de los educandos para resolver problemas complejos y colaborar en equipo. La evaluación permitió confirmar que la sinergia entre la gamificación y el ABP no solo mejora los índices académicos, sino que fortalece la resiliencia y la motivación intrínseca, consolidando a los estudiantes como lectores autónomos y competentes.

RECOMENDACIONES

Se recomienda:

Con base en los hallazgos, se recomienda a la institución educativa integrar formalmente las estrategias de gamificación en el currículo de Lengua Castellana. Es imperativo que el sistema de evaluación transite hacia un modelo de "logros por insignias" o niveles de maestría, lo que reduciría la ansiedad escolar y fortalecería la persistencia del estudiante ante textos de alta complejidad. La creación de un banco de recursos o "Kits de Misión" que incluyan herramientas tanto físicas como digitales permitiría estandarizar esta metodología en otros grados, asegurando que el éxito alcanzado en quinto grado tenga continuidad en la educación básica secundaria.

Por último, se exhorta al cuerpo docente a asumir el rol de "Arquitectos de Experiencias", priorizando la formación continua en herramientas de diseño pedagógico y TIC. La socialización de los resultados demostró que los padres de familia y directivos responden positivamente cuando ven productos tangibles del aprendizaje, como pódcast o cómics. Por ello, se recomienda mantener espacios de difusión comunitaria donde los estudiantes sigan ejerciendo su voz crítica, consolidando así una cultura institucional donde leer sea sinónimo de investigar, juzgar y transformar la realidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alliende, F. y Condemarín, M. (1986). *La lectura: teoría, evaluación y desarrollo*. Santiago. Editorial: Andrés Bello.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. 6ta. Edición. Editorial Espíteme. Caracas- República Bolivariana de Venezuela.
- Barrows, H.S. (1986). A Taxonomy of problem-based learning methods, en *Medical Education*, 20/6, 481–486.
- Bofarull, T. (2001). *Comprensión lectora: el uso de la lengua como procedimiento*. Caracas Venezuela. Editorial: Laboratorio Educativo.
- Boillos García, F. (2023). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico como recurso didáctico: Practica comparada y analisis de una metodología en centros de España y Costa Rica*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
- Campo, A., y Oviedo, H. (2008). Propiedades psicométricas de una escala: la consistencia interna. *Rev. Salud Pública*, 10(5), 831-839.
<https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-511454>
- Cárdenas, K., Pineda, D. y Ruedas, Y. (2025). “Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas en estudiantes de noveno grado del Colegio Integrado Nuestra Señora del Divino Amor de Bucaramanga” Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena.
- Cassany, D.; Luna, M., y Sanz, G. (1994). *Enseñar Lengua*. Barcelona, España: Editorial Graó.
- Català Agras, G. Català Agras, M. y Molina Hita, E. (2007). *Evaluación de la comprensión lectora: Pruebas ACL (1º - 6º) de Primaria*. Barcelona Editorial GRAO.
- Cervantes Castro, R., Pérez Salas, J. y Alanís Cortina, M. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema Conalep: caso específico del plantel N° 172, de ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, vol. XXVII, núm. 2, pp. 73-114, 2017. Universidad Autónoma de Tamaulipas
- Chávez, N. (2010). *Introducción a la investigación educativa*. Venezuela: Ars. Gráfica.
- Constitución política de Colombia (1991) Bogotá. Ciudad.
- Contreras, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331445859002.pdf>
- Cornella, A. (2003). *Infoxicación: Buscando un orden en la información*. Barcelona: Zero Factory S.L.
- Decreto 1860 de agosto 3 de 1994. Disponible en: <https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article>
- Díaz Barriga, F., y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: McGraw-Hill.
- Díaz-Barriga Arceo, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw-Hill.

- Eggen, P., y Kauchak, D. (2015). *Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Escoriza Nieto, J. (2003). *Evaluación del conocimiento de las Estrategias de comprensión lectora*. Barcelona: Edicions Universitat
- Escudero Domínguez, I. (2010). Las inferencias en la comprensión lectora: una ventana hacia los procesos cognitivos en segundas lenguas. *Revista Nebrija de Lingüística aplicada a la enseñanza de Lenguas*: 1-31, 2010. <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/view/127>
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Editorial Edinumen (Muy citado en investigaciones de Lenguaje en Latam).
- González, L. y Mompeller, Y. (2023). Desarrollar la habilidad comprensión lectora mediante la promoción de lectura para estudiantes de sexto grado. *Comprensión Inferencial. Centro Mixto "Manuel Ascunce Domenech", Cuba. Volumen 21*, enero-diciembre 2023, ISSN: en proceso <https://revistas.unah.edu.cu/index.php/cu/article/view/1944/4263>
- Hernández, R; Fernández, C; Baptista, P (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta edición. México: Mc Graw- Hill.
- Informe Regional General PISA Colombia (2006). Resultados de los alumnos en PISA Colombia 2006. <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones-direcciones/DSPE/pisa/pisa2006/IberoamericaenPISA2006/Informe%20regional%20-%203 Resultados%20de%20los%20alumnos%20en%20PISA%202006.pdf>
- Jiménez V. (2004). *Meta cognición y comprensión de la lectura: evaluación de los componentes estratégicos (procesos variables) mediante la elaboración de una escala de conciencia lectora (ESCOLA)*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Madrid. ISBN: 84-669-2656-9.
- Latorre Ariño, M., y Seco del Pozo, C. J. (2013). *Metodología. Estrategias y técnicas metodológicas*. Santiago del Surco Lima: Universidad Marcelino Champinat. <https://umch.edu.pe/wp-content/uploads/2022/01/Metodologia-estrategias-y-tecnicas-metodologicas.pdf>
- Lerner, D. (2001). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ley 115 de febrero 8 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. EL CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ley No. 130 DE 2013 – SENADO. “Por el cual se fomenta el hábito de la lectura y la escritura en los Programas de Educación Preescolar, Básica y Media, mediante la incorporación de la hora diaria de afectividad por los libros, la lectura y la escritura y se dictan otras disposiciones”. <https://leyes.senado.gov.co/proyectos/images/documentos/textos%20radicados/proyectos%20de%20ley/2013%20-%202014/PL%20130-13%20S%20HABITO%20LECTOR%20Y%20ESCRITOR.pdf>
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., y Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del Proceso de

- Aprendizaje: Lecciones aprendidas. VAEP-RITA, 4(1).
<https://core.ac.uk/download/pdf/78635752.pdf>
- Lorenzo, J. R. (2001). Procesos cognitivos básicos relacionados con la lectura. Segunda Parte: la memoria y su implicancia en el rendimiento lector Interdisciplinaria, vol. 18, núm. 2, 2001, pp. 115-134 Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines Buenos Aires, Argentina.
- Martínez, J., Pallares, L., Bahamon, W. y Echeverry, L. (2022). *Fortalecimiento de los Procesos de Comprensión Lectora a través de la Aplicación de los RED (CANVA Y EDUCAPLAY) Como Estrategia Pedagógica en los Estudiantes del Grado Quinto de la I.E.T. Soledad Medina*. Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena Colombia.
- Mayorga, M. J., y Madrid, D. (2014). El lector no nace, se hace: implicaciones desde la familia. *Revista Italiana di Educazione Familiare*, 9(1), 81-88. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/228546358.pdf>
- Min educación (2015). Colombia entre los únicos tres países que mejoraron en todas áreas de las últimas Pruebas PISA (2015). <https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-printer-358709.html>
- Naciones Unidas Colombia (2020). Análisis de impacto socio-económico en la crisis COVID-19. Colombia © 2020. https://colombia.un.org/sites/default/files/2021-11/Analisis-de-Impacto-Socio-economico-en-la-crisis-COVID-19-sin-Prologo-VF_compressed1.pdf
- Ordoñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de Básica de la Escuela Juan José Flores*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22673>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) (2022). Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA)
- Parella, S. y Martins, F. (2012). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas: Fedupel.
- Prieto, L. (2006). Aprendizaje activo en el aula universitaria: el caso del aprendizaje basado en problemas, en Miscelánea Comillas. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales Vol.64*. Núm.124. Págs. 173-196.
- Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) (2022). Informe nacional de resultados para Colombia 2022. https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-421217_recurso_03.pdf
- Quintanal, L. (2016). Aplicación de Herramientas de gamificación en Física y Química de Secundaria. Opción: *Revista de Ciencias Humanas y Sociales* (12), 327-348. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5852309>
- Radio Nacional de Colombia. (2021, 23 de julio). *¿Cuáles son los problemas que aquejan al río Magdalena?* <https://www.radionacional.co/actualidad/medio-ambiente/rio-magdalena-cuales-son-los-problemas-que-lo-aquejan>
- Rodríguez, E. y Lager, A. (2003). *La lectura programada*, Colombia. Edita: Universidad del Valle.
- Romero, R. J. (2012). *Diagnóstico del nivel pre-básica en las diferentes áreas curriculares y experiencia de intervención didáctica en el desarrollo de competencias: El caso*

- del Jardín Mundo Maravilloso de Juticalpa, Olancho*. Maestría de Formación de Docentes de Educación Básica.
- Salazar, R. (2002). "Aprendizaje basado en problemas y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes: Revisión sistemática". tesis para obtener el grado académico de Doctor en Educación en la Universidad Cesar vallejo.
- Salazar, R. (2022). *Aprendizaje basado en problemas y desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes: Revisión sistemática*. Tesis para obtener el grado Académico de: Doctor en Educación en la Universidad Cesar Vallejo Perú. <https://core.ac.uk/download/pdf/520216875.pdf>
- Santamaría, F. (2013). *Gamificación y el futuro de la educación*. Colombia: Universidad de la Sabana.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó (Referente base en los currículos del Ministerio de Educación de Colombia).
- Tamayo y Tamayo M. (2010). *El Proceso de Investigación Científica*. Colombia. Editorial Limusa.
- Teixes Argilés, F. (2014). *Gamificación: Fundamentos y Aplicaciones*. Barcelona: Editorial UOC.
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador UREL (2022). *Manual de trabajo de Grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. Caracas Fondo Editorial de la universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Veas, Sh. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa "Guayasamín"*. Tesis en opción al título de: Magíster en Educación en la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil Ecuador. <http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/1626/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20innovadora%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20en%20la%20Unidad%20Educativa%20%E2%80%9CGuayasam%C3%ADn%E2%80%9D.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vera-Sánchez, D., Chávez-Loor, M. y Zambrano-Acosta, J. (2022). Comprensión lectora: Diagnóstico del aprendizaje de los estudiantes del subnivel básica media. Maestrante del Programa De Maestría en Pedagogía Mención Docencia e Innovación Educativa del Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador. *Ciencias de la Educación Vol. 8*, núm. 3. Especial Agosto, 2022, pp. 976-993. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>
- Villacis, C., Silva, C., Campusano, S. y Chifia, M. (2022). *Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes*. https://www.researchgate.net/publication/369057627_Aprendizaje_basado_en_proyectos_y_la_gamificacion_para_generar_el_aprendizaje_activo_en_los_estudiantes

ANEXOS

Anexo A. Instrumento de validación de contenido



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR**



INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO

Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado

Proyecto del Trabajo de Grado para optar al Grado de Magíster en Innovación Educativa

AUTOR
Luis López

TUTOR:
Thawanui Guillén

Caracas, octubre de 2025



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR



INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO

INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO

Ciudadano (a):

_____.

Presente. -

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su colaboración para la revisión del instrumento de recolección de datos, que forma parte del trabajo especial de grado titulado “Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado” exigido como requisito para optar al título de Magíster en Innovación Educativa.

Razón por la cual solicitamos de usted, se sirva analizar cada uno de los ítems, tomando en cuenta la congruencia, claridad, y redacción de los mismos.

Anexo a este formato, encontrará una planilla de validación por medio de la cual podrá juzgar los aspectos anteriormente mencionados. Las sugerencias que considere pertinentes serán de gran utilidad para la validez del mismo.

Agradeciendo su atención y disposición se despide de usted.

Atentamente

Luis López

1. IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO:

Nombres y Apellidos: _____

Institución donde Trabaja: _____

Título de Pre grado: _____

Título de Post grado: _____

Título de Doctorado: _____

Título de Post Doctorado: _____

2. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado.

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. OBJETIVO GENERAL

Proponer estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2 Soledad.

2.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar los elementos de la Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) utilizadas por los docentes para desarrollar la competencia lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Diagnosticar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2

Diseñar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Aplicar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Evaluar la efectividad de las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de competencia lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede

4. SISTEMA DE VARIABLES:

Variable: *Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)*

Definición Conceptual: La combinación de la gamificación como estrategia y la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ofrece un amplio repertorio de actividades para implementar en el aula. Esto facilita que el docente diseñe planificaciones específicas para la construcción del conocimiento, el proceso de evaluación y el refuerzo académico de una manera más dinámica, atractiva e innovadora. Al mezclar elementos tradicionales con la tecnología, se genera un ambiente de gran interés y valor no solo para los estudiantes, sino para toda la comunidad educativa, como señalan Villacis et al. (2022).

Definición Operacional: Operacionalización de la Variable: Operacionalmente esta será medida a través de las dimensiones: Elementos de la Gamificación y Fases o Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) y sus indicadores: Dinámicas, Mecánicas y Componentes. Así como Etapa 1: Identificar una Pregunta, Etapa 2: Generar Hipótesis, Etapa 3: Acopio de Información, Etapa 4: Evaluación de Hipótesis y Etapa 5: Generalizar.

Variable: Competencia Lectora

Definición Conceptual: Es un proceso interno fundamental para cultivar lectores verdaderamente autónomos y competentes, capaces de construir su propio significado y de desenvolverse en un mundo rico en información escrita. (Català et al, 2007),

Definición Operacional: Operacionalización de la Variable: Operacionalmente esta será medida a través de la dimensión: Niveles de la Comprensión Lectora y sus indicadores: Comprensión Literal, Comprensión Inferencial, Comprensión Crítico

5.CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

Objetivo General: Proponer estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.			
Objetivos Específicos	Variable	Dimensiones	Indicadores
Identificar los elementos de la Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP) utilizadas por los docentes para desarrollar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.	Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)	Elementos de la Gamificación	- Dinámicas - Mecánicas - Componentes
		Fases o Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)	- Etapa 1: Identificar una Pregunta - Etapa 2: Generar Hipótesis - Etapa 3: Acopio de Información - Etapa 4: Evaluación de Hipótesis - Etapa 5: Generalizar
Diagnosticar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2	Comprensión Lectora	Niveles de la Comprensión Lectora	- Comprensión Literal - Comprensión Inferencial - Comprensión Crítica
Diseñar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.		Elaboración e implementación de la propuesta. Se obtiene a partir de los resultados obtenidos en la diagnosis.	

Aplicar estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.	Se genera a partir de los resultados obtenidos en la evaluación de las actividades.
Evaluar la efectividad de las estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.	

6. POBLACIÓN

Estrato Poblacional		Estrato Muestral	
Docentes	22	Docentes	22 sujetos (100%)
Estudiantes	31	Estudiantes	31 (100%)

SÍNTESIS SOBRE LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS EMPLEADOS

Técnicas		Instrumentos
I.	Encuesta	Cuestionario I aplicado a docentes
II.	Observación	Lista de cotejo. I. aplicada a los estudiantes de 5to grado



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR



INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

“Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado”

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

7. Instrumento de Recolección de Datos

Cuestionario Aplicado a las Docentes sobre: Uso de la Gamificación y el ABP en la Comprensión Lectora

Objetivo: Identificar el uso de la gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) por parte de los docentes para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico Industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Estimado(a) docente:

El presente cuestionario tiene como objetivo conocer el uso de la gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) por parte de los docentes para desarrollar la comprensión lectora. Sus respuestas son valiosas para comprender mejor las prácticas pedagógicas y promover la reflexión sobre nuestra labor.

Datos del Docente

Grado de instrucción: Licenciado ____ Magister ____ Doctor ____ No Graduado ____

Instrucciones:

Por favor, lea cada afirmación y marque con una "X" la opción que mejor describa su nivel de acuerdo, siendo 1 "Totalmente en desacuerdo" y 5 "Totalmente de acuerdo".

Escala:

1. **Totalmente en desacuerdo**
2. **En desacuerdo**
3. **Ni de acuerdo ni en desacuerdo**

4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

CUESTIONARIO

Usted como docente considera que:

Variable: Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)	Alternativas				
	1	2	3	4	5
Dimensión: Elementos de la Gamificación					
Indicador: Dinámicas (Motivación y Recompensas)					
1. Utiliza recompensas (como puntos extra o privilegios) para motivar a mis estudiantes a leer más textos.					
2. Fomenta la competencia amistosa entre mis alumnos a través de desafíos de lectura para mejorar su comprensión.					
Indicador: Mecánicas (Reglas y Acciones)					
3. Sus actividades de comprensión lectora incluyen sistemas de puntos o insignias que los estudiantes pueden ganar al completar tareas.					
4. Usa tablas de clasificación (rankings) para mostrar el progreso de los estudiantes en las actividades de lectura.					
Indicador: Componentes (Herramientas)					
5. Emplea herramientas o plataformas digitales (¡como Kahoot! o Classcraft) para hacer las actividades de lectura más interactivas.					
6. Diseña materiales visuales o avatares para personalizar la experiencia de lectura de mis estudiantes.					
Dimensión: Fases o Etapas del Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)					
Indicador: Etapa 1: Identificar una Pregunta					
7. Inicia las sesiones de comprensión lectora con una pregunta retadora que despierte la curiosidad de los estudiantes sobre un texto.					
8. Presenta problemas o enigmas a los estudiantes para que se sientan motivados a explorar un texto y encontrar la solución.					
Indicador: Etapa 2: Generar Hipótesis					
9. Pide a los estudiantes que propongan soluciones o explicaciones tentativas antes de comenzar a leer un texto en profundidad.					
10. Anima a sus estudiantes a usar sus conocimientos previos para plantear posibles respuestas al problema presentado en la lectura.					
Indicador: Etapa 3: Acopio de Información					
11. Guía a los estudiantes para que busquen y seleccionen información relevante en los textos para resolver el problema planteado.					
12. Enseña a sus estudiantes a evaluar la credibilidad de las fuentes que usan para recopilar información de lectura.					
Indicador: Etapa 4: Evaluación de Hipótesis					

13. Fomenta que los estudiantes comparen y contrasten sus hipótesis iniciales con la información que han recopilado del texto.					
14. Sus actividades de lectura requieren que los estudiantes lleguen a conclusiones basadas en la evidencia que encuentran en el texto.					
Indicador: Etapa 5: Generalizar					
15. Al finalizar una actividad de lectura, pide a los estudiantes que reflexionen sobre el proceso que siguieron para comprender el texto.					
16. Fomenta que los estudiantes apliquen las habilidades de comprensión que aprendieron a otros textos o situaciones de la vida real.					



“Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado”

ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA PARA ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO

Objetivo: Diagnosticar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Procedimiento de la Actividad

Fase 1: Preparación del Desafío (Identificar una pregunta)

Presentación del problema: El docente presenta a los estudiantes la historia de "La Posadera y su Nieto" como un misterio o un desafío que deben resolver. Se les plantea la pregunta principal del problema, como: "¿Cómo podría la posadera recuperar su dinero y demostrar que fue engañada?".

Formación de equipos: Los estudiantes se dividen en equipos de 3 a 4 personas, designando a cada equipo como un "grupo de detectives" o "héroes del conocimiento".

Fase 2: Búsqueda de pistas (Generar hipótesis y Acopio de información)

Lectura del texto: Cada equipo recibe una copia de la historia y lee el texto de forma individual o en grupo. Se les pide que busquen "pistas" que puedan ayudarlos a resolver el problema de la posadera.

- **Identifica la idea principal:**
 - ¿De qué trata esta historia? ¿Cuál es la lección principal que nos enseña?
- **Reconoce detalles clave:**
 - ¿Quiénes son los personajes principales de la historia?
 - ¿Cuál fue la condición que pusieron los jóvenes para que la posadera les devolviera el dinero?
 - ¿Cómo se sintió la posadera cuando tuvo que pagar a los jóvenes?
- **Hace inferencias sencillas:**
 - ¿Por qué crees que el primer joven engañó a la posadera? ¿Qué buscaba?
 - ¿Qué nos dice el comportamiento del nieto sobre su forma de ser?
- **Relaciona el texto con sus conocimientos previos:**
 - ¿Conocen alguna otra historia donde la astucia o la inteligencia de un personaje resuelve un problema? Cuéntanos.

- **Expresa su opinión con justificación:**

- ¿Crees que el juez tomó la decisión correcta? Explica por qué.
- Si tú fueras la posadera, ¿qué hubieras hecho de manera diferente para evitar el problema?

Discusión y análisis: Los equipos discuten las posibles soluciones al problema (generan hipótesis) y seleccionan la información clave del texto (acopio de información) que respalde sus ideas. Deben justificar sus respuestas basándose en lo que leyeron.

Fase 3: El veredicto (Evaluación de hipótesis)

Presentación de resultados: Cada equipo presenta su "veredicto" o solución al problema. El docente guía la discusión, pidiendo a los estudiantes que expliquen por qué su solución es la más viable, utilizando evidencia del texto para respaldar su argumento.

Resolución final: El docente revela la solución del cuento y explica el porqué de la misma, haciendo énfasis en cómo el nieto del cuento resolvió el problema. Se premian los argumentos mejor fundamentados, no solo la respuesta correcta.

Fase 4: Lección aprendida (Generalizar)

Reflexión: El docente anima a una discusión sobre la lección o moraleja de la historia. Se les pregunta a los estudiantes cómo podrían aplicar lo que aprendieron a otras situaciones de la vida real (ej. la importancia de seguir las instrucciones o de pensar de forma crítica).

Materiales de la Actividad

Texto de lectura: Copias impresas del cuento "La Posadera y su Nieto" para cada estudiante o equipo.

Fichas de trabajo: Hojas de trabajo con preguntas abiertas basadas en los diferentes niveles de comprensión lectora (literales, inferenciales y críticos).

Elementos de gamificación:

Puntos: Puntos o insignias digitales para los equipos por participar, responder correctamente o colaborar.

Tabla de clasificación: Un cartel o una pizarra en el aula donde se muestre el progreso de cada equipo.

Recompensas: Premios simbólicos (ej. insignias, calcomanías, tiempo de juego extra) para el equipo ganador o para todos los participantes que demuestren un buen esfuerzo.

La Posadera y su Nieto

Había una vez tres jóvenes que emprendieron juntos un largo viaje. Una noche, llegaron a una pequeña ciudad y decidieron quedarse a dormir en una agradable y acogedora posada. Los jóvenes confiaron a la posadera una bolsa que contenía todo su dinero. Uno de ellos, en presencia de otros dos, advirtió a la mujer:

-Esta bolsa usted nos la devolverá a los tres juntos. Nunca a uno de nosotros por separado, ¿de acuerdo?

La mujer asintió y guardó la bolsa en un lugar seguro.

Algo más tarde, cansados del largo recorrido que habían cubierto ese día, los tres amigos pidieron a la posadera que les preparara lo necesario para tomar un baño. La mujer lo dispuso todo al instante: toallas para los tres, jabón, esponjas... Pero se olvidó de ponerles un peine.

Los jóvenes se dieron el merecido baño. Al poco rato, mientras se vestían, observaron que no había peine. Entonces, uno de los tres jóvenes salió en busca de la posadera. Una vez junto a ella, el joven, en vez de pedirle el peine, le pidió el dinero.

-¡No te lo puedo dar! -respondió la mujer-. ¿O no recuerdas que se lo tengo que entregar a los tres juntos?

Entonces, el muchacho le rogó que lo acompañara hasta la puerta del baño. Allí gritó a sus compañeros:

-¡No me lo quiere dar!

Y los otros dos, creyendo que se refería al peine, dijeron desde el interior del cuarto de baño:

-¡Señora, por favor, dáselo de una vez!

La mujer obedeció inmediatamente y entregó al joven la bolsa del dinero.

Este abandonó la posada sin más tardanza.

Hartos de esperar a su amigo, los otros dos jóvenes salieron del baño. Cuando se enteraron de lo ocurrido, decidieron llevar a la pobre posadera ante el juez. El juez, mostrando una gran paciencia, escuchó a las dos partes y, a continuación, dijo:

-Señora, usted se había comprometido a entregarles el dinero solo si estaban los tres juntos. Como se lo entregó a uno de ellos y este ha huido, usted es culpable. Así que deberá poner el dinero de su bolsillo.

La mujer se retiró de allí hecha un mar de lágrimas. No le quedaba más remedio que recurrir a esos ahorros que tanto esfuerzo le había costado reunir.

La posadera, mientras volvía a su casa, iba pensando que tenía que existir alguna forma de demostrar su inocencia ante el juez. Cuando la mujer llegó a la posada, todavía llorando a lágrima viva, se encontró con su nieto.

-¿Qué te pasa abuela? ¿Por qué lloras así?

-¡Ay, hijo! ¡Los ahorros de toda mi vida...! ¡Qué injusticia se comete conmigo! -decía la mujer, que era un manojo de nervios.

Con mucha paciencia, el nieto logró tranquilizarla y la pobre señora pudo contarle todo lo que había pasado.

-No te preocupes, abuela. Hay una solución muy clara. Ya que te comprometiste a entregar el dinero a los tres muchachos juntos, irás a ver al juez de nuevo y le dirás que mande a los dos que quedan a buscar a su amigo, porque tú solo podrás pagarles cuando estén los tres.

Así lo hizo la anciana, y el juez no pudo más que decir:

-Tiene usted razón, señora. Y en cuanto a ustedes, les ordeno que vayan a buscar a su amigo. Esta mujer no tendrá inconveniente en pagarles entonces la deuda.

Y según se cuenta, los dos muchachos todavía están buscando a su avispado compañero.



“Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado”

LISTA DE COTEJO (SOPORTE DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA EN LA ACTIVIDAD DIAGNÓSTICA DE LA COMPRENSIÓN LECTORA)

Objetivo: Diagnosticar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución Técnico industrial San Antonio de Padua Sede 2.

Nombre del estudiante: _____ **Fecha:** _____
Actividad de lectura: (Título del texto o actividad)

Instrucciones: Marque con una "X" en la columna "Sí" (1) si el estudiante muestra la conducta descrita o en la columna "No" (0) si no lo hace.

N.º	Indicadores de Comprensión Lectora (Observación)	Sí	No
1	¿Puede el estudiante identificar si el texto es para informar, persuadir o entretener?		
2	¿Puede el estudiante resumir en una o dos frases de qué trata el texto?		
3	¿El estudiante es capaz de responder preguntas sobre información específica y explícita del texto (ej. "Quién", "Qué", "Cuándo")?		
4	¿Puede el estudiante deducir información que no está directamente escrita en el texto (ej. "Por qué el personaje se sentía así")?		
5	¿El estudiante conecta la información del texto con sus experiencias o conocimientos de otros temas?		
6	¿El estudiante puede formular una opinión sobre el texto y respaldarla con un argumento del mismo?		

OBSERVACIONES:



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

Quien Suscribe: María Teresa Bravo Muñoz. Portador de la Cédula de Identidad 12.308.969 De profesión Docente. Hago constar que se ha evaluado el instrumento diseñado por Luis López, con el fin de recolectar información para el trabajo de grado titulado “Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado, elaborado por Luis López”, y el mismo, cumplen con todos los requisitos teóricos y metodológicos para calificarse como válido autorizándose su aplicación definitiva a la muestra seleccionada para tal fin.

Comentario:

APROBADO

Maracaibo 10 de noviembre 2025

Certifica: APROVADO

María Teresa Bravo M.

C.I. 12.308.969

Fecha: 10/11/25



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR
Rectorado**

MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, María T. Bravo, titular de la Cédula N° 12.308.969, egresado(a) de La Universidad del Zulia, de profesión Docente, por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validar (los) instrumentos del Trabajo de Grado: **Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)**, para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado, elaborado por **Luis López**. Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	Deficientes	Aceptables	Excelentes
Redacción			X
Claridad			X
Pertinencia			X
Amplitud			X

En Maracaibo, a los 10 días del mes de noviembre de 2025.

Firma



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

Quien Suscribe: María A. Ramírez Colmenares

Portador de la Cédula de Identidad 7.759.713 De profesión Docente. Hago constar que se ha evaluado el instrumento diseñado por Luis López, con el fin de recolectar información para el trabajo de grado titulado “Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado”, y el mismo, cumplen con todos los requisitos teóricos y metodológicos para calificarse como válido autorizándose su aplicación definitiva a la muestra seleccionada para tal fin.

Comentario: El instrumento cumple con los requisitos para ser aplicado. Coherencia interna entre sus partes. Orientado a lo que se pretende medir, ajustado a la redacción clara y precisa.

Maracaibo, 15 de febrero de 2025

Firma del (de la) Experto (a)
María A. Ramírez Colmenares
C.I. 7.759.713



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR
Rectorado

MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, María A. Ramírez C., titular de la Cédula N° 7.759.713, egresado(a) de La Universidad del Zulia, de profesión Docente, por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validar (los) instrumentos del Trabajo de Grado: **Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado**, elaborado por **Luis López**. Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	Deficientes	Aceptables	Excelentes
Redacción			X
Claridad			X
Pertinencia			X
Amplitud			X

En Maracaibo, a los 7 días del mes de noviembre de 2025.

Firma



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

DATOS DEL EXPERTO

Nombres y Apellidos: Kamil Alaitasune Ansoleaga Salas

Institución donde Trabaja: Instituto Pedagógico Rural El Mácaro Luis Fermín

Cargo: Docente Ordinario Titular

Años de Servicio: 22

Título de Pregrado: Licenciado en Planificación Regional

Título de Postgrado: Magister en Administración: Mención Gerencia General

Doctor en Ciencias de la Educación.

JUICIO DEL EXPERTO

1. ¿Considera Ud. que los indicadores y dimensiones que miden las variables en estudio están inmersos en su contexto teórico? Sí X No ____

Observaciones: _____

2. ¿Las preguntas del cuestionario a los docentes miden los indicadores seleccionados para las dimensiones estudiadas? Sí X No ____

Observaciones: _____

3. ¿La actividad propuesta para los estudiantes mide los indicadores seleccionados para la dimensión en estudio? Sí X No ____

Observaciones: _____

4. ¿Considera que los instrumentos son coherentes con lo propuesto en los objetivos específicos? Sí X No ____

Observaciones: _____

Observaciones: _____

5.- ¿Considera que los instrumentos poseen una buena redacción? Sí X No ____

Observaciones: _____

Observaciones: _____

6.- ¿Considera Ud. válidos los instrumentos? Sí X No ____

Observaciones: _____

Firma:

Fecha: 31/10/2025



**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR
Rectorado**

MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Kamil Alaitasune Ansoleaga Salas, titular de la Cédula N.º 13.770.789, egresado(a) de la Universidad Nacional Experimental de los Llanos Occidentales Ezequiel Zamora (UNELLEZ) , de profesión Licenciado en Planificación Regional, por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validar (los) instrumentos del Trabajo de Grado: **Estrategias de Gamificación Aplicando el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP), para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado**, elaborado por **Luis López**. Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	Deficientes	Aceptables	Excelentes
Redacción			X
Claridad			X
Pertinencia			X
Amplitud			X

En San Fernando de Apure, a los 31 días del mes de octubre de 2025.

Firma

Anexo B: Confiabilidad de los Instrumentos

B. DATOS OBTENIDOS DE LA CONFIABILIDAD

Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)															
Elementos de la Gamificación						Tipos de relaciones									
Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16
2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00
2,00	2,00	1,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	3,00
2,00	4,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	3,00
5,00	4,00	3,00	1,00	1,00	1,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	4,00	3,00
4,00	4,00	4,00	3,00	1,00	1,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00
4,00	4,00	4,00	4,00	1,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	5,00	4,00
4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	5,00	4,00
4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	3,00	4,00	5,00	5,00	4,00
4,00	5,00	5,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	4,00
4,00	5,00	5,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	4,00	5,00	4,00	5,00	4,00	5,00	5,00	5,00

Resumen de procesamiento de casos

	N	%
Casos		
Válido	10	100,0
Excluido ^a	0	,0
Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,941	16

Confiabilidad del Instrumento a los estudiantes

Coefficiente Kuder Richardson "KR-20" con Excel

$$KR-20 = [k / (k-1)] * [1 - ((\sum p*q) / \sigma^2)]$$

donde:

- k = tamaño de la muestra para la prueba,
- σ^2 = varianza para la prueba,
- p = proporción de personas que aprueban el ítem,
- q = proporción de personas que fallan en el ítem.
- Σ = suma (sumar).

$$KR-20 = 0,68$$

Anexo C: Datos obtenidos de los Cuestionarios Docentes Alumnos

Datos obtenidos del cuestionario docentes

Estrategias de Gamificación con el enfoque Aprendizaje Basado En Problemas (ABP)																		
Elementos de la Gamificación							Tipos de relaciones											
	Dinámicas		Mecánicas		Componentes		Etapa 1: Identificar una Pregunta		Etapa 2: Generar Hipótesis		Etapa 3: Acopio de Información		Etapa 4: Evaluación de Hipótesis		Etapa 5: Generalizar			
Ítems Sujeto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	2	2	1	1	1	1	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3		
2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3		
3	2	4	3	1	1	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3		
4	2	4	3	1	1	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3		
5	2	4	3	1	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3		
6	5	4	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3		
7	5	4	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3		
8	4	4	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4		
9	4	4	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4		
10	4	4	4	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4		
11	4	4	4	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4		
12	4	4	4	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4		
13	4	4	4	3	1	1	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4		
14	4	4	4	3	1	1	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4		
15	4	4	4	3	1	1	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4		
16	4	4	4	3	1	1	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4		
17	4	4	4	3	1	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4		
18	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4		
19	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4		
20	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4		
21	4	5	5	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4		
22	4	5	5	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5		
Σ (ítem)	80	86	77	56	29	29	73	75	72	77	72	65	67	80	88	82		
Media $\bar{x}$																		
Σ (Indicador)	166		133		58		148		149		137		147		170			
$\bar{x}$	3,77		3,02		1,32		3,36		3,39		3,11		3,34		3,86			
Σ Dimensión	357						751										$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$	
$\bar{x}$ Dimensión	2,70						3,41											

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Datos obtenidos de la Lista de Cotejo, estudiantes

Comprensión Lectora						
Niveles de la Comprensión Lectora						
	Comprensión Literal		Comprensión Inferencial		Comprensión Crítica	
Ítems Sujeto	1	2	3	4	5	6
1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	0	1
15	1	1	1	1	0	0
16	1	1	1	1	0	0
17	1	1	1	1	0	0
18	1	1	1	1	0	0
19	1	1	1	1	0	0
20	1	1	1	1	0	0
21	1	1	1	1	0	0
22	1	1	1	1	0	0
23	1	1	1	1	0	0
24	1	1	1	1	0	0
25	1	1	1	1	0	0
26	1	1	1	1	0	0
27	1	1	1	0	0	0
28	1	1	1	0	0	0
29	1	1	1	0	0	0
30	1	1	1	0	0	0
31	1	1	1	0	0	0
Σ (ítem)	31	31	31	26	13	14
Media $\bar{x}$	1	1	1	0.84	0.42	0.45
Σ (Indicador)	62		57		27	
$\bar{x}$	1.00		0.92		0.43	
Σ Dimensión	146					$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$
$\bar{x}$ Dimensión	0.78					

Anexo D: Actividades de la Propuesta

Anexo 1: Estrategia: Conversatorio de Lanzamiento Académico. (Tríptico)





INSIGNIAS



Anexo 2: Estrategia de Gamificación 1. El gato con botas. Autor: Charles Perrault

Había una vez un molinero muy pobre que dejó a sus tres hijos por herencia un molino, un asno y un gato. En el reparto, el molino fue para el hijo mayor, el asno para el segundo y el gato para el más joven. Éste último se lamentó de su suerte en cuanto supo cuál era su parte.

—¿Qué será de mí? Mis hermanos trabajarán juntos y harán fortuna, pero yo sólo tengo un gato.

El gato escuchó las palabras de su joven amo y decidido a ayudarlo, dijo:

—No se preocupe mi señor, yo puedo ser más útil y valioso de lo que piensa. Le pido que por favor me regale un saco y un par de botas para andar entre los matorrales.

Aunque el joven amo no creyó en las palabras del gato, le dio lo que pedía pues sabía que él era un animal muy astuto.

Poniendo su plan en marcha, el gato reunió algunas zanahorias y se fue al bosque a cazar conejos. Con el saco lleno de conejos y sus botas nuevas, se dirigió hacia el palacio real y consiguió ser recibido por el rey.

—Su majestad, soy el gato con botas, leal servidor del marqués de Carabás — este fue el primer nombre que se le ocurrió al gato—. El marqués quiere ofrecerle estos regalos.

Los conejos agradaron mucho al rey.

Al día siguiente, el gato con botas volvió al bosque y atrapó un jabalí. Una vez más, lo presentó al rey, como un regalo del marqués de Carabás.

Durante varias semanas, el gato con botas atrapó más animales para presentarlos como regalos al rey. El rey estaba muy complacido con el marqués de Carabás.

Un día, el gato se enteró que el rey iba de visita al río en compañía de su hija, la princesa, y le dijo a su amo:

—Haga lo que le pido mi señor, vaya al río y báñese en el lugar indicado. Yo me encargaré del resto.

El joven amo le hizo caso al gato. Cuando la carroza del rey pasó junto al río, el gato se puso a gritar con todas sus fuerzas:

—¡Socorro, socorro! ¡El señor marqués de Carabás se está ahogando!

Recordando todos los regalos que el marqués le había dado, el rey ordenó a su guarda a ayudar al joven. Como el supuesto marqués de Carabás se encontraba empapado y su ropa se había perdido en la corriente del río, el rey también ordenó que lo vistieran con el traje más elegante y lo invitó a pasar al carruaje. En el interior del carruaje se encontraba la princesa quien se enamoró inmediatamente del apuesto y elegante marqués de Carabás.

El gato, encantado de ver que su plan empezaba a dar resultado, se fue delante de ellos. Al encontrar unos campesinos que cortaban el prado en un enorme terreno, dijo:

—Señores campesinos, si el rey llegara a preguntarles a quién pertenecen estas tierras, deben contestarle que pertenecen al marqués de Carabás. Háganlo y recibirán una gran recompensa.

Cuando el rey se detuvo a preguntar, los campesinos contestaron al unísono:

—Su majestad, estas tierras son de mi señor, el marqués de Carabás.

El gato, caminando adelante de la carroza, iba diciendo lo mismo a todos los campesinos que se encontraba. El rey preguntaba lo mismo y con cada respuesta de los campesinos, se asombraba más de la riqueza del señor marqués de Carabás.

Finalmente, el ingenioso gato llegó hasta el más majestuoso castillo que tenía por dueño y señor a un horripilante y malvado ogro. De hecho, todas las tierras por las que había pasado el rey pertenecían a este castillo.

El gato sabía muy bien quién era el ogro y pidió hablar con él. Para no ser rechazado, le dijo al ogro que le resultaba imposible pasar por su castillo y no tener el honor de darle sus respetos. El ogro sintiéndose adulado le permitió pasar.

—Señor, he escuchado que usted tiene el envidiable don de convertirse en cualquier animal que desee —dijo el gato.

— Es cierto —respondió el ogro—, y para demostrarlo me convertiré en león.

El gato se asustó de tener a un león tan cerca. Sin embargo, estaba decidido a seguir con su elaborado plan.

Cuando el ogro volvió a su horripilante forma, el gato dijo:

—¡Sus habilidades son extraordinarias! Pero me parecería más extraordinario que usted pudiera convertirse en algo tan pequeño como un ratón.

—Claro que sí puedo—respondió el ogro un tanto molesto.

Cuando el ogro se convirtió en ratón, el gato lo atrapó de un solo zarpazo y se lo comió.

Al escuchar que se acercaba el carruaje, el gato corrió hacia las puertas del castillo para darle la bienvenida al rey:

—Bienvenido al castillo del señor marqués de Carabás.

—¿Cómo, señor marqués de Carabás? —exclamó el rey—. ¿También este castillo le pertenece?

El rey deslumbrado por la enorme fortuna del marqués de Carabás, dio su consentimiento para que se casara con la princesa.

Aquel joven que antes fue pobre se había convertido en un príncipe gracias a la astucia de un gato. El joven nunca olvidó los favores del gato con botas y lo recompensó con una capa, un sombrero y un par de botas nuevas.



AGENCIA DE DETECTIVES DE LA LECTURA 5ºGRADO HOJA DE EVIDENCIAS



Detectives Literarios – 5º de Primaria

Caso: El misterio del Gato con Botas

Texto base: El gato con botas

Nombre del detective: _____

Curso: 5º _____ **Fecha:** _____

Misión del detective

Leer atentamente el cuento El gato con botas y recolectar las evidencias literales necesarias para responder las preguntas del caso. Cada respuesta debe encontrarse directamente en el texto.

Preguntas del caso (Nivel literal)

1. ¿QUIÉN?

Pregunta: ¿Cómo se llama el personaje que recibe al gato como herencia?

Evidencia encontrada en el texto:

Respuesta del detective:

2. ¿QUÉ?

Pregunta: ¿Qué le pide el gato a su amo para empezar a planear?

Evidencia encontrada en el texto:

Respuesta del detective:

3. ¿DÓNDE?

Pregunta: ¿En qué lugar escondió el gato la ropa de su amo?

Evidencia encontrada en el texto:

Respuesta del detective:

4. ¿CUÁNDO?

Pregunta: ¿En qué momento el gato convence al rey de que su amo es el Marqués de Carabás?

Evidencia encontrada en el texto:

Respuesta del detective:

5. IDEA PRINCIPAL

Pregunta: ¿Cuál era el objetivo principal del gato?

Evidencia encontrada en el texto:

Respuesta del detective:

Cierre del caso

Caso resuelto: ☐ Sí ☐ Aún en investigación

Firma del detective: _____

Un buen detective literario lee con atención, busca evidencias y piensa antes de responder.

<p align="center">Anexo 3: Estrategia de Gamificación 2. Procedimiento de la Actividad 2: "El Laberinto de las Hipótesis" con Caperucita Roja</p>
<p>1. Planteamiento del Problema (Fase ABP)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Narrativa de Juego: El docente asume el rol de "jefe de los Exploradores" y presenta el "Laberinto del Bosque". La misión de los estudiantes es resolver el misterio de la historia a través de pistas ocultas. • Problema del Laberinto: Se presenta el problema central para el cuento: "¿Por qué el lobo se disfraza de abuela? El cuento no lo dice directamente. ¡Deberán usar las pistas del laberinto para inferirlo!". • Objetivo de la Misión: Conectar las acciones y el diálogo del lobo con sus motivaciones y así descifrar su verdadero plan.
<p>2. Generación de Hipótesis (Fase ABP + Gamificación)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Formación de equipos: Los estudiantes se dividen en equipos de "exploradores" (3 a 4 estudiantes por equipo). Cada equipo recibe un "Diario de Exploración". • Formulación de hipótesis: Los equipos deben proponer una o varias respuestas a la pregunta inicial.
<p>○ Ejemplos de hipótesis:</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ "El lobo se disfrazó porque quería engañar a Caperucita para que no sospechara." ▪ "El lobo quería probarse ropa de abuela." ▪ "El lobo se disfrazó porque estaba enfermo y quería que Caperucita lo cuidara." • Puntos de Sabiduría: Cada hipótesis que se formule, sin importar si es correcta o no, otorga 5 "Puntos de Sabiduría" iniciales al equipo por su esfuerzo de razonamiento.
<p>3. Búsqueda y Conexión de Pistas (Fase ABP + Gamificación)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del texto: Los equipos leen el cuento para encontrar pistas que confirmen o refuten sus hipótesis. Se les anima a buscar: <ul style="list-style-type: none"> • Las palabras exactas del lobo cuando habla con Caperucita. • La descripción de su comportamiento (suspiró, se relamió). • Las emociones y el comportamiento de Caperucita y la abuela. • Registro en el "Diario de Exploración": Por cada pista encontrada que respalde una hipótesis, el equipo anota la frase del texto y explica cómo se relaciona con su idea. Por cada conexión lógica, ganan 10 Puntos de Sabiduría.
<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas de Pistas Ocultas: El docente puede distribuir tarjetas con frases clave como: <ul style="list-style-type: none"> • Pista 1: "El lobo se relamió los bigotes al ver a Caperucita..." • Pista 2: "Pero se le ocurrió una treta..." • Pista 3: "¡Para comerte mejor!"
<p>4. Evaluación de Hipótesis y Salida del Laberinto (Fase ABP + Gamificación)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Debate de equipos: Cada equipo comparte las pistas que encontraron y defiende su hipótesis. Se fomenta el debate para que refuten o apoyen las ideas de otros equipos, siempre usando evidencia del cuento. • Resolución del misterio: El equipo que presente la inferencia más sólida y mejor justificada con evidencia textual "sale del laberinto". La inferencia esperada es que el lobo se disfrazó para engañar a Caperucita y poder comérsela a ella y a la abuela. • Recompensa: El equipo ganador recibe la "Insignia de Explorador de Inferencias" y su nombre sube a la cima de la tabla de clasificación. Además, todos los equipos que participaron de manera activa y justificaron sus ideas recibirán una recompensa simbólica.
<p>Materiales de la Actividad</p>

- Texto de lectura: El cuento de "Caperucita Roja" adaptado al nivel de los estudiantes.
- Recursos visuales: Un mapa del "Laberinto del Bosque" para el aula donde los equipos puedan trazar sus avances.
- Diarios de Exploración: Hojas de trabajo para cada equipo.
- Tarjetas de Pistas Ocultas: Tarjetas con las frases clave del cuento para un elemento de sorpresa y búsqueda.
- Elementos de gamificación:
 - Puntos de Sabiduría: Pueden ser fichas, pegatinas o un registro en una pizarra.
 - Insignia de Explorador de Inferencias: Un sello o una insignia simbólica.
 - Tabla de Clasificación: Un cartel visible en el aula que muestre el progreso de los equipos.

CAPERUCITA ROJA

Érase una vez una dulce niña a la que todos querían, aunque solamente la hubiesen visto una vez. Pero quien más la quería era su abuela. En cierta ocasión, le regaló una caperucita de terciopelo rojo y, como le quedaba tan bien y la niña no quería ponerse otra cosa, todos la llamaron de ahí en adelante Caperucita Roja.

Un buen día le dijo su madre:

–Mira, Caperucita, aquí tienes un trozo de tarta y una botella de leche para llevarle a tu abuela. La pobre está enferma y débil y esto la pondrá mejor. Anda con cuidado y no te apartes del camino. No te entretengas ni te pongas a jugar. Cuando llegues a la casa de la abuela, no te olvides de darle los buenos días. –Lo haré todo bien –dijo Caperucita Roja, dando un abrazo a su madre. La abuela vivía en el bosque, a media hora de camino desde el pueblo. Apenas Caperucita Roja entró en el bosque, salió a su encuentro un lobo.

Nunca antes la niña había visto a un lobo y desconocía lo peligroso que es ese animal. El lobo, con su voz más amistosa, le dijo:

– ¡Buenos días, dulce pequeña! ¿Cómo te llamas?

– ¡Buenos días! Me llaman Caperucita Roja.

– ¿A dónde vas tan temprano?

– A ver a mi abuelita.

–¿Qué llevas en tu bella canasta?

–Tarta y leche. La abuela está enferma y débil y necesita comer bien para mejorarse.

–Dime, Caperucita Roja, ¿dónde vive tu abuela?

–Hay que caminar aún un buen cuarto de hora por el bosque porque su casa se encuentra bajo los tres grandes robles.

El lobo pensó: “Esa joven y delicada niña será un succulento bocado. Sabrá mucho mejor que la vieja. Haz de comportarte con astucia si quieres pescar a las dos”. Entonces, acompañó un rato a la pequeña y luego le dijo:

–Caperucita, mira esas hermosas flores que te rodean. Escucha el canto de los pajarillos. ¡Es tan divertido corretear por el bosque!



Caperucita Roja abrió grandes sus ojos y vio cómo los rayos del sol atravesaban las ramas de los árboles y acariciaban las preciosas flores que crecían por todas partes.

Deslumbrada, pensó: “Si llevo a la abuela un ramo de flores frescas se alegrará. Es temprano, llegaré a tiempo”. Y entonces, apartándose del camino, se metió en lo profundo del bosque en busca de flores.

Mientras la niña se entretenía armando su ramo, el lobo se marchó precipitadamente a la casa de la anciana tomando un atajo que conocía. Apenas llegó, tocó suavemente la puerta... Toc Toc

– ¿Quién es? –preguntó la abuela con voz fatigada.

–Soy Caperucita Roja, que te trae tarta y leche. Ábreme –dijo el lobo con voz afinada.

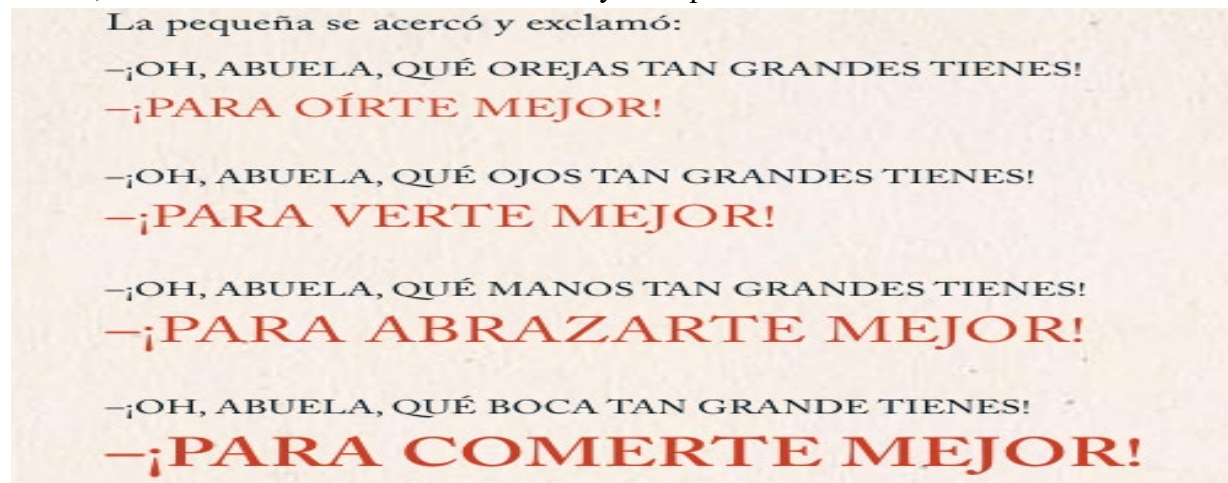
–No tienes más que girar el picaporte –dijo la abuela desde su cama.

El lobo giró el picaporte. La puerta se abrió. Sin pronunciar palabra, fue directamente a la cama donde yacía la abuela y se la tragó de un solo bocado. Entonces, se puso sus ropas, se calzó su cofia, cerró las cortinas y se metió en la cama.

Cuando Caperucita Roja había escogido tantas flores que ya no podía llevar ni una más, se acordó de la abuela y se encaminó a su casa.

Se asombró al encontrar la puerta abierta. Al entrar en la casa, todo le pareció muy extraño. Ella siempre se alegraba cuando visitaba a la abuela, pero esa mañana sentía miedo... Llamó: ¡Abuela ¡ ¡Abuelita!.

Pero no obtuvo respuesta. Entonces se acercó a la cama y corrió las cortinas. Allí estaba la abuela, con la cofia bien calzada en la cabeza y un aspecto extraño.



Y diciendo esto, saltó el lobo de la cama y se tragó a la pobre Caperucita Roja.

El lobo, después de haber saciado su apetito, se metió de nuevo en la cama y se durmió. Un rato después, un cazador pasó por delante de la casa y oyó los ronquidos. Se preocupó... “La abuela ronca pero nunca tan fuerte. Miraré, no sea que le pase algo”. Y entró en la alcoba.

Al acercarse a la cama vio tumbado en ella al lobo.

–Mira donde vengo a encontrarte, viejo lobo –dijo–; tanto tiempo buscándote...

Entonces le apuntó con su escopeta, pero pensó que el lobo podía haberse comido a la anciana y que tal vez podía salvarla todavía. No disparó. Tomó unas tijeras y comenzó a abrir la barriga del malvado animal.

Apenas había dado el cazador un par de cortes vio relucir la roja caperucita. Dos cortes más y saltó la niña diciendo: –¡Ay, qué susto he pasado! ¡Qué oscuro estaba en el cuerpo del lobo! Después, con mucho esfuerzo, salió la anciana. Caperucita trajo inmediatamente grandes piedras y llenó la barriga del lobo con ellas.



Un momento más tarde el lobo se despertó. Quiso dar un salto para salir corriendo, pero el peso de las piedras lo hizo caer. Se arrastró hasta la puerta y salió. Así se internó en el bosque y nunca más se lo vio. En la casa de la abuela todo fue felicidad. Comieron la tarta, bebieron la leche y festejaron con el cazador que ambas estuvieran sanas y salvas.

FIN





"EL LABERINTO DE LAS HIPÓTESIS" CON CAPERUCITA ROJA

5ºGRADO



DIARIO DE EXPLORACIÓN

Exploradores De Terrenos Desconocidos (Estudiantes)

Actividad 2: Laberinto de las Hipótesis

Texto base: CAPERUCITA ROJA

Nombre del Explorador: _____

Objetivo de la Misión: Conectar las acciones y el diálogo del lobo con sus motivaciones y así descifrar su verdadero plan.

- **Misión del Explorador:** El docente asume el rol de "Jefe de los Exploradores" y presenta el "Laberinto del Bosque". La misión de los estudiantes es resolver el misterio de la historia a través de pistas ocultas.
- **Problema del Laberinto:** Se presenta el problema central para el cuento: "¿Por qué el lobo se disfraza de abuela? El cuento no lo dice directamente. ¡Deberán usar las pistas del laberinto para inferirlo!".
- Cada pista tiene un valor de 10 puntos de sabiduría.

Preguntas a resolver

- 1) ¿Por qué el Lobo se disfraza de abuela y no se la come de inmediato?
- 2) ¿Qué nos dice el hecho de que Caperucita se desvía del camino sobre su personalidad?
- 3) ¿Qué le podría haber dicho la mamá a Caperucita antes de que se fuera de la casa, basándose en como se comportan los adultos con los niños?
- 4) ¿Por qué el leñador no llega nates para ayudar?
- 5) ¿Qué se puede inferir sobre el leñador y su relación con Caperucita y la abuela?

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

✓ Problema Central responder: "¿Por qué el lobo se disfraza de abuela?": _____

Anexo 4: Estrategia de Gamificación 3. Procedimiento de la Actividad 3: "La Batalla de Opiniones"(Nivel Crítico) con "El Dilema de La Pájara Pinta"

1. Planteamiento del Problema (Fase ABP)

- **Narrativa de juego:** El docente, actuando como el "**Maestro del Consejo**", presenta el aula como el "Consejo de los Guardianes del Conocimiento".
- **Texto para el caso:** Se lee en voz alta o se entrega el cuento "**El Dilema de La Pájara Pinta**". Este cuento está inspirado en un popular juego infantil colombiano.

"El Dilema de La Pájara Pinta"

En el pueblo de Macondo-Mía, había un juego muy especial: el de "La Pájara Pinta". Quien la encontrara, podía pedir un deseo al espíritu del pueblo. Ana, la mejor buscadora, encontró a la Pájara. Justo cuando iba a pedir su deseo, el alcalde anunció que una empresa extranjera quería comprar la selva que rodeaba el pueblo para construir un centro turístico. Prometían muchos empleos y tecnología, pero eso significaba talar los árboles ancestrales.

El hermano de Ana, Camilo, estaba enfermo y necesitaba una medicina muy costosa que solo se podía comprar con el dinero que pagaría la empresa. La familia de Ana era humilde y no tenían más opciones.

Ana se enfrentó a un dilema. Podía pedirle al espíritu del pueblo que la salud de su hermano mejorara. Ese sería un deseo personal que salvaría a su familia del sufrimiento. O podía pedirle que el bosque no fuera talado para proteger la naturaleza, a las plantas y los animales que vivían allí, salvando así a todo el pueblo.

Ana sabía que, si pedía el deseo para su hermano, la gente podría juzgarla por ser egoísta, pero su corazón le decía que su familia era lo más importante. Si pedía el deseo para el bosque, su hermano seguiría enfermo y su familia pasaría por una situación muy difícil. Ana, sintiéndose atrapada, decidió pedir el deseo para que el bosque se salvara y, luego, intentar buscar una solución para su hermano.

- **Problema a juzgar:** El "Maestro del Consejo" presenta el dilema central: "**¿Fue correcta la decisión de Ana? ¿Debería haber salvado a su hermano o al bosque del pueblo?**"

2. Generación de Posturas (Fase ABP + Gamificación)

- **Formación de equipos:** Los estudiantes se dividen en equipos de "Guardianes". Cada equipo elige una postura:
 - **Grupo 1 (A favor de Ana):** Argumenta que la decisión fue correcta.
 - **Grupo 2 (En contra de Ana):** Argumenta que debió haber salvado a su hermano.
 - **Grupo 3 (Mediador):** Propone una tercera vía.
- **Declaración de Postura:** Cada equipo escribe su argumento principal. Por cada declaración, el equipo recibe **10 Puntos de Sabiduría**.

3. Investigación y Recopilación de Pruebas (Fase ABP + Gamificación)

- **Búsqueda de evidencia:** Los equipos releen el cuento para encontrar "pruebas" que apoyen su postura. Se les anima a buscar:
 - Detalles sobre la enfermedad del hermano.
 - La descripción de los beneficios que el bosque le brinda al pueblo.
 - Las consecuencias de cada una de las dos opciones que tenía Ana.
- **Kit de Pruebas:** El docente puede dar preguntas guía, como:
 - ¿Por qué era tan importante el bosque para el pueblo?

- ¿Qué palabras usa el cuento para describir la situación de la familia de Ana?
- **Puntuación:** Cada "prueba" válida que encuentren les da **15 Puntos de Sabiduría** adicionales.

4. La Batalla de Opiniones (Evaluación de Hipótesis - Fase ABP + Gamificación)

- **El debate:** El docente modera el debate. Cada equipo expone su "Declaración de Postura" y sus "Pruebas".
- **Interrogatorio:** Otros equipos pueden hacer preguntas para desafiar los argumentos, fomentando el pensamiento crítico y la argumentación.
- **Evaluación del Juicio:** El docente usa una **lista de cotejo** para evaluar la calidad de los argumentos (si son lógicos, si están justificados con el texto y si demuestran respeto).

5. Veredicto y Condecoración (Fase ABP + Gamificación)

- **Veredicto:** Se elige al equipo que presentó el argumento más sólido y mejor justificado.
- **Condecoración:** El equipo ganador recibe la **Insignia del "Guardián del Conocimiento"** y su nombre sube a la **Tabla de Clasificación**. Es importante destacar que el objetivo es reconocer el debate respetuoso y fundamentado, no solo la victoria.

Actividad 3: " LA BATALLA DE LAS OPINIONES " **"El Dilema de La Pájara Pinta"**

En el pueblo de Macondo-Mía, había un juego muy especial: el de "La Pájara

Pinta". Quien la encontrara, podía pedir un deseo al espíritu del pueblo. Ana, la mejor buscadora, encontró a la Pájara. Justo cuando iba a pedir su deseo, el alcalde anunció que una empresa extranjera quería comprar la selva que rodeaba el pueblo para construir un centro turístico. Prometían muchos empleos y tecnología, pero eso significaba talar los árboles ancestrales.

El hermano de Ana, Camilo, estaba enfermo y necesitaba una medicina muy costosa que solo se podía comprar con el dinero que pagaría la empresa. La familia de Ana era humilde y no tenían más opciones.

Ana se enfrentó a un dilema. Podía pedirle al espíritu del pueblo que la salud de su hermano mejorara. Ese sería un deseo personal que salvaría a su familia del sufrimiento. O podía pedirle que el bosque no fuera talado para proteger la naturaleza, a las plantas y los animales que vivían allí, salvando así a todo el pueblo.



Ana sabía que, si pedía el deseo para su hermano, la gente podría juzgarla por ser egoísta, pero su corazón le decía que su familia era lo más importante. Si pedía el deseo para el bosque, su hermano seguiría enfermo y su familia pasaría por una situación muy difícil. Ana, sintiéndose atrapada, decidió pedir el deseo para que el bosque se salvara y, luego, intentar buscar una solución para su hermano.



“ INSTITUCION TÉCNICA EDUCATIVA INDUSTRIAL SAN ANTONIO DE PADUA SEDE 2”

5°GRADO



Actividad 3: LA BATALLA DE OPINIONES

Problema a juzgar:

Dilema central: "¿Fué correcta la decisión de Ana? ¿Debería haber salvado a su hermano o al bosque del pueblo?"

Texto base: "El Dilema de La Pájara Pinta"

Nombre de los Guardianes:

-
-
-
-

Generación de Posturas (Fase ABP + Gamificación)

Los estudiantes se dividen en equipos de "Guardianes".

Cada equipo elige una postura:

- o Grupo 1 (A favor de Ana): Argumenta que la decisión fué correcta.
- o Grupo 2 (En contra de Ana): Argumenta que debió haber salvado a su hermano.
- o Grupo 3 (Mediador): Propone una tercera vía.

Declaración de Postura: Cada equipo escribe su argumento principal. Por cada declaración, el equipo recibe **10 Puntos de Sabiduría**.

- o Detalles sobre la enfermedad del hermano.
- o La descripción de los beneficios que el bosque le brinda al pueblo.
- o Las consecuencias de cada una de las dos opciones que tenía Ana.
- **Kit de Pruebas:** Preguntas guía, como:
 - o ¿Por qué era tan importante el bosque para el pueblo?
 - o ¿Qué palabras usa el cuento para describir la situación de la familia de Ana?
- **Puntuación:** Cada "prueba" válida que encuentren les da **15 Puntos de Sabiduría** adicionales.

Anexo 5: Estrategia de Gamificación 4. Procedimiento de la Actividad 4: " El Gran Desafío Final" con "La Misión Épica" ¿Cuáles son los problemas que aquejan al río Magdalena?

Para la cuarta actividad, "La Misión Épica", utilizaremos un texto más complejo que combina los tres niveles de comprensión lectora. El texto que se presenta debe incluir un problema social o ambiental permitiendo a los estudiantes aplicar sus habilidades literales, inferenciales y críticas para proponer una solución. El texto sugerido será informativo o un reportaje periodístico adaptado para niños, que hable sobre un problema local o regional relevante para ellos. Un reportaje sobre el *Río Magdalena* o cualquier otro río cercano a Soledad, Atlántico es un tema apropiado.

1. Planteamiento del Problema (Fase ABP)

- **Narrativa de juego:** El docente, como "Maestro del Consejo", anuncia que los estudiantes han llegado a la prueba final. Presenta el problema central de forma dramática: "Un problema complejo amenaza con dañar permanentemente uno de los tesoros más grandes de Colombia: el **río Magdalena**. Su misión, como **Héroes del Conocimiento**, es salvarlo. Deben analizar un informe sobre la situación del río y crear una propuesta de solución".
- **Problema de la Misión:** "¿Cómo podemos salvar el río Magdalena para las futuras generaciones, abordando los problemas de contaminación, sedimentación y deforestación, mientras se mantiene su importancia económica?".

2. Generación de Soluciones (Fase ABP)

- **Formación de equipos:** Los estudiantes se dividen en equipos de "héroes".
 - **Análisis inicial:** Cada equipo lee detenidamente el texto para comprender el problema en sus tres niveles:
 - **Nivel Literal:** Identifican los problemas mencionados (contaminación, deforestación, sedimentación, problemas en el puerto) y las personas o instituciones involucradas (Humberto Ávila, Manuel Alvarado, José Curvelo).
 - **Nivel Inferencial:** Infieren las intenciones de los expertos ("la academia y la ciencia a pensar cómo se deben hacer las intervenciones") y las posibles consecuencias de la inacción ("¿qué se dejaría para las nuevas generaciones?").
 - **Nivel Crítico:** Evalúan las diferentes perspectivas presentadas: la de la academia (investigar y medir el río), la del sector económico (solucionar el problema para la navegabilidad) y la de la ciudadanía (el problema de la basura).
 - **Formulación de la propuesta:** Cada equipo discute y genera una propuesta de solución que servirá como su hipótesis final.
- ### **3. Investigación y Creación (Fase ABP + Gamificación)**
- **Creación del proyecto final:** Los equipos utilizan sus notas y análisis para crear un producto final que presente su solución de forma creativa.
 - **Opciones de proyecto:**
 - **Podcast de "Guardianes del Río":** Graban un audio donde explican el problema, las causas y su propuesta de solución. Pueden actuar como expertos o periodistas.
 - **Cómic Digital:** Usan herramientas como Canva para diseñar un cómic que narre la historia del río y muestre su propuesta de rescate.

- **Infografía interactiva:** Crean una infografía que resuma los problemas y proponga soluciones visualmente atractivas.

- **Puntos de Habilidad:** Se otorgan puntos adicionales por la creatividad, la claridad de la presentación y el uso de un lenguaje persuasivo.

4. Presentación Final (Evaluación y Generalización)

- **Presentación ante el Consejo:** Los equipos presentan sus proyectos al resto de la clase. El docente facilita un espacio para preguntas y respuestas.

- **Evaluación de la Misión:** El docente utiliza una lista de cotejo o rúbrica para evaluar la calidad del proyecto, centrada en los siguientes criterios:

- **Nivel Literal:** ¿Identificaron todos los problemas y las personas que los mencionaron en el texto?

- **Nivel Inferencial:** ¿La propuesta de solución considera las causas y consecuencias a largo plazo?

- **Nivel Crítico:** ¿La propuesta es original y viable? ¿Considera los diferentes puntos de vista (económico, ambiental, social) presentados en el texto?

5. Graduación y Recompensa

- **Diploma de Héroe:** Todos los estudiantes que participaron en la misión reciben un Diploma de "Héroe del Conocimiento" por su esfuerzo.

- **Insignia de Oro:** El equipo con el proyecto mejor valorado recibe una insignia de oro especial y su nombre es añadido al "Hall de la Fama" del aula.

- **Reconocimiento:** Se reconoce el trabajo de todos, destacando cómo usaron la lectura no solo para responder preguntas, sino para resolver un problema real y proponer soluciones.

Materiales de la Actividad

- **Texto de lectura:** Copias impresas o digitales del artículo "Los problemas que aquejan al río Magdalena".

- **Herramientas para la creación:** Dispositivos (computadoras, tabletas), acceso a internet, y herramientas de diseño como Canva, Storyjumper, o grabadoras de audio.

- **Elementos de gamificación:**

- **Puntos de Habilidad:** Un sistema para registrar los puntos.

- **Diplomas de "Héroe del Conocimiento"** para cada estudiante.

- **Insignia de Oro** para el equipo ganador.

- **Tabla de Clasificación** para la clase.

- **Recursos adicionales:**

- **Rúbrica de evaluación** para calificar los proyectos.

- **Material de referencia** sobre el río Magdalena para complementar la lectura si es necesario.

Texto; ¿Cuáles son los problemas que aquejan al río Magdalena?

Fenómenos naturales y la mano del hombre afectan al principal afluente de Colombia.

Varios son los problemas que afectan al río Magdalena, como, por ejemplo: el cambio climático, la contaminación y la deforestación. Al tratar de identificar una causa para ellos no hay una específica, ya que son varios fenómenos los que intervienen. Estos dependen de la temporalidad, debido a que se desarrollan en ciclos mensuales y anuales, lo que permite que las condiciones desfavorables en el río se agudicen.

De acuerdo a Humberto Ávila, director del Observatorio del río Magdalena de la Universidad del Norte de la ciudad de Barranquilla, el primer problema es la deforestación ya que esta es causada por la actividad humana y genera un desbalance en el régimen hidrológico, el cual afecta al río y todo el ecosistema.

“La deforestación es un problema, en los próximos años es necesario prestar mucha atención a los proyectos de inversión que se vayan a hacer en torno al río, porque no es el hilo del agua que va cruzando el país, sino que este corresponde a un sistema”, indicó.

Otro de los problemas del río Magdalena es el cambio climático ya que, según el director del observatorio, la cobertura del suelo va a tender a secarse porque su humedad va a reducir un poco, y por ende se incrementan los problemas de sedimentación en el río y se afectaría la navegación.

“Todo ese sedimento y toda esa energía ha venido arrastrando sedimentos aguas abajo y erosionando ciertos sectores”; sin embargo, para el ingeniero Manuel Alvarado, el principal causante de estos dos últimos problemas es el fenómeno de los cañones submarinos.

“Se destaca la presencia de estos alrededores de Bocas de Ceniza, que son determinantes en el proceso. La erosión de la línea de costa con ciénaga, además hay localización de volcanes de lodo. Por eso, es necesaria la valoración de un conocimiento que permita que estos cañones submarinos puedan de forma natural evacuar una serie de sedimentos que se encuentran acumulados cerca de la desembocadura como ha sucedido históricamente”, destacó Alvarado.

Además de la deforestación, el cambio climático, problemas de sedimentación y en la navegación, hay más dificultades para el río Magdalena que tienen que ver con la contaminación generada por la ciudadanía, ya que cuando llueve algunos tienen el comportamiento equivocado de arrojar basura a canales y arroyos de manera indiscriminada, lo que no solo contamina las vías sino incluso el mismo el río Magdalena.

Limitaciones en la productividad en el puerto de Barranquilla

La crisis en el canal de acceso al Puerto de Barranquilla ha llevado a mínimos históricos de profundidades de 6.7 metros, con consecuencias tales como el desvío de 30 embarcaciones y cerca de 350 mil toneladas de carga aligerada en puertos de Cartagena y Santa Marta. Además de pérdidas y sobre costos que superan los 10 millones de dólares y el decrecimiento en tráfico de buques de más del 20%.

Lo anterior, según José Curvelo, jefe de Asuntos Portuarios de la Alcaldía Barranquilla, impacta la economía de la ciudad y genera también pérdidas en algo intangible como lo es la confiabilidad.

“Eso sin duda alguna impacta nuestra economía y hay algo que siempre a nuestro sector portuario le preocupa, que en estas restricciones se pierde algo muy grande que no lo cuantificamos como lo es la confianza, porque los armadores están viendo una ciudad pujante, ejemplo en reactivación económica, pero definitivamente hay que trabajar por un canal navegable con profundidad sostenible en el tiempo”, argumentó.

Curvelo añadió que se suma otra gran preocupación y es que actualmente aun con el dragado dispuesto por Cormagdalena, no se ha llegado al nivel de profundidad óptimo que necesita el canal de acceso al puerto para su buen funcionamiento.

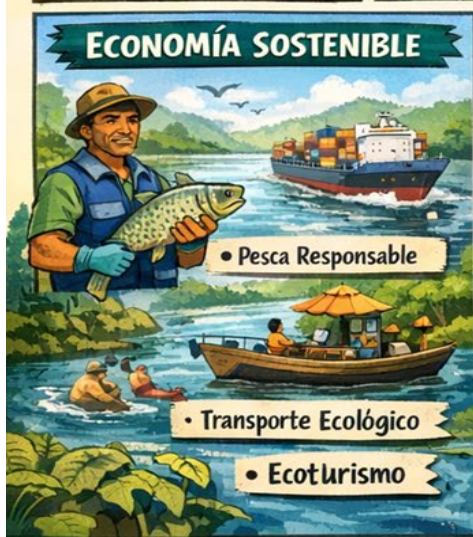
“Sin embargo, ha habido casos con la draga que aquí se trabaja y a los cinco días uno encuentra que nuevamente hay que correr a los puntos críticos como Bocas de Ceniza, como el kilómetro 3 y 7 que es donde se presenta la más alta sedimentación”, expuso.

Por su parte, los portuarios consideran que las acciones para evitar una siguiente crisis deben tener componentes de corto, medio y largo plazo. Además, poner a la academia y a la ciencia a pensar cómo se deben hacer las intervenciones de dragados para que tengan un mejor efecto y, adicionalmente, garantizar la continuidad del dragado con un equipo permanente.

Mientras que los expertos aseguran que para solventar los problemas del río Magdalena es necesario medirlo y estudiarlo, debido a que éste cambia permanentemente, y que su enfoque no sea solo buscar un beneficio económico, sino que haya una conservación, porque de nada sirve aprovechar el río si se está degradando, ya que entonces ¿qué se dejaría para las nuevas generaciones?

Radio Nacional de Colombia. (2021, 23 de julio)









" EL GRAN DESAFÍO FINAL" "LA MISIÓN ÉPICA"



5ºGRADO

HÉROES (Estudiantes)

Docente: Maestro del Consejo

Actividad 4: La MISIÓN ÉPICA

Texto base: ¿CUÁLES SON LOS PROBLEMAS QUE AQUEJAN AL RÍO MAGDALENA?

Nombre del Héroe: _____

Objetivo de la Misión: "¿Cómo podemos salvar el río Magdalena para las futuras generaciones, abordando los problemas de contaminación, sedimentación y deforestación, mientras se mantiene su importancia económica?".

- **Formación de equipos:** Los estudiantes se dividen en equipos de "héroes".

Análisis inicial: Cada equipo lee detenidamente el texto para comprender el problema en sus tres niveles.

- **Formulación de la propuesta:** Cada equipo discute y genera una propuesta de solución que servirá como su hipótesis final.

- **Creación del proyecto final:** Los equipos utilizan sus notas y análisis para crear un producto final que presente su solución de forma creativa.

-

Anexo 6: Evaluación de la Propuesta



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL
LIBERTADOR



INSTITUTO DE MEJORAMIENTO PROFESIONAL DEL MAGISTERIO
MAESTRÍA EN INNOVACIONES EDUCATIVAS

"Misión Lectora: Desafíos y Héroes del Conocimiento"

”

LISTA DE COTEJO (SOPORTE DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA EN LAS ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA)

Lista de Cotejo: Evaluación de Competencias de la "Misión Lectora"

Nombre del Estudiante: _____

Fase de la Misión: ☐ Literal ☐ Inferencial ☐ Crítico ☐ Misión Épica

Fecha: _____

Criterios de Evaluación por Nivel	Sí	No	Observaciones / Evidencia
NIVEL I: EL DETECTIVE TEXTUAL (Literal)			
1. Identifica personajes, lugares y fechas clave de manera explícita.			
2. Localiza información específica en párrafos determinados.			
3. Organiza la secuencia de eventos según aparecen en el texto.			
NIVEL II: EL LABERINTO DE LAS HIPÓTESIS (Inferencial)			
4. Deduce las causas y consecuencias de los hechos narrados.			
5. Interpreta el significado de palabras o frases según el contexto.			
6. Predice desenlaces o intenciones no escritas de los personajes.			
NIVEL III: EL JUICIO DEL CRÍTICO (Crítico)			
7. Evalúa la validez de la información y la postura del autor.			

8. Emite juicios de valor fundamentados sobre el contenido del texto.			
9. Propone soluciones originales y creativas al problema planteado.			
ACTITUDINAL (Gamificación y ABP)			
10. Colabora activamente con su "Gremio" para resolver el reto.			
11. Utiliza los recursos del kit (lupa, carnet, TIC) correctamente.			
12. Persiste ante el error hasta lograr el "Criterio de Victoria".			

Instrucciones de Uso para el Docente:

1. **Criterio de Victoria:** Se considera que el estudiante ha "subido de nivel" si marca "Sí" en todos los ítems del nivel correspondiente.
2. **Retroalimentación Pedagógica:** Si un estudiante marca "No" en algún ítem, el docente debe proporcionar una "Pista de Poder" (apoyo pedagógico) y permitir un nuevo intento, manteniendo el espíritu de la gamificación.
3. **Puntos de Experiencia (XP):** Puedes asignar un puntaje a cada "Sí" para que los alumnos lo sumen a su tablero de posiciones en el aula.

CURRICULUM VITAE

DATOS PERSONALES:

Nombres y Apellidos: Luis Miguel López Madachi

Lugar y Fecha de Nacimiento: 28 de marzo de 1977

Cédula de Identidad N° E- 12.632.620

Teléfono: 3005172192

Correo:

ESTUDIOS SUPERIORES REALIZADOS:

PREGRADO:

- Licenciado en Español y Literatura de la Universidad del Atlántico Colombia

ESPECIALIZACIONES Y POSGRADO:

- Universidad Pedagógica Experimental Libertador: Maestría en Innovaciones Educativas (Cursando, solo falta defensa de tesis)

EXPERIENCIA LABORAL:

- Lugar de trabajo: Institución Educativa Técnica Industrial San Antonio de Padua.
Cargo: Docente de aula