

Uso de MINECRAFT como estrategia de gamificación para desarrollar la competencia lectora en el área de lengua castellana en estudiantes del grado noveno de la institución educativa Diego Echavarría de Itagüí-Antioquia.

Autor: John Mauricio Cifuentes Pabón
Docente del Área de Lengua Castellana de la I.E Diego Echavarría Misas del
Municipio de Itagüí- Antioquia-Colombia.
Especialista en Administración de La informática Educativa UDES
Estudiante de Maestría en Gestión de la Informática Educativa UDES
Correo: mauropabon1210@gmail.com

Resumen.

El presente trabajo de investigación busca implementar un modelo de gamificación basado en el videojuego MINECRAFT que aporte al desarrollo de la competencia lectora de los educandos del grado noveno de la I.E Diego Echavarría Misas del Municipio de Itagüí-Antioquia.

Para el logro del objetivo anteriormente presentado, el proyecto de investigación se basa en el diseño e implementación de diferentes módulos soportados en el videojuego lo que permite a los sujetos de investigación indagar y recibir información sobre las temáticas propias que aporten al desarrollo de la competencia mencionada anteriormente. El análisis de resultados está basado en un modelo de triangulación que permite el análisis comparativo entre una prueba diagnóstica o pre-test y una prueba evaluativa posterior a la implementación de los módulos de aprendizaje. Dicha triangulación permite concluir los aportes que ofrece el modelo de gamificación a través del videojuego MINECRAFT a la competencia lectora en especial de los niveles literal e inferencial.

Es así como los resultados ofrecen una evidencia clara de los aportes propios del tipo de investigación mixta del presente trabajo. Resultados cuantitativos y cualitativos que ofrece la gamificación no sólo en el área de Lenguaje sino en cualquier otra área del saber. Posterior a la aplicación de los instrumentos pre-test y pos-test se puede evidenciar la significativa mejora de la competencia lectora de los estudiantes que participaron en la investigación, demostrando así los beneficios que el modelo de gamificación puede aportar a los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de lengua castellana. Además de los logros cuantitativos se evidenciaron logros cualitativos teniendo en cuenta el desarrollo de cada uno de los módulos propuestos en el diseño, lo que ratifica que los modelos basados en juegos permean elementos motivacionales y emocionales de los estudiantes, elementos de gran importancia para la consecución de objetivos de aprendizaje establecidos.

Palabras clave.

Minecraft – Gamificación – Innovación – Videojuegos – Evaluación – Competencia lectora – lectura – Lectura literal – Lectura Inferencial – Interpretación.

Abstract.

USE OF MINECRAFT AS A GAMIFICATION STRATEGY TO DEVELOP READING COMPETENCE IN THE AREA OF SPANISH LANGUAGE IN NINTH GRADE STUDENTS AT THE DIEGO ECHAVARRÍA EDUCATIONAL INSTITUTION IN ITAGÜÍ.

The present research work seeks to implement a gamification model based on the videogame MINECRAFT that contributes to the development of the reading competence of the students of the ninth grade of the I.E. Diego Echavarría Masses of the Municipality of Itagüí-Antioquia.

In order to achieve the aforementioned objective, the research project is based on the design and implementation of different modules supported in the videogame, which allows the research subjects to investigate and receive information on their own topics that contribute to the development of the aforementioned competence. The analysis of results is based on a triangulation model that allows comparative analysis between a diagnostic or pre-test test and an evaluation test after the implementation of the learning modules. This triangulation allows us to conclude the contributions offered by the gamification model through the videogame MINECRAFT to the reading competition, especially the literal and inferential levels.

Thus, the results offer clear evidence of the contributions of the type of mixed research in this paper. Quantitative and qualitative results that gamification offers not only in the area of Language but in any other area of knowledge. After the application of the pre-test and post-test instruments, it is possible to demonstrate the significant improvement of the reading competence of the students who participated in the research, thus demonstrating the benefits that the gamification model can contribute to the teaching and learning processes in the area of Spanish language. In addition to the quantitative achievements, qualitative achievements were evidenced taking into account the development of each of the modules proposed in the design, which confirms that the models based on games permeate motivational and emotional elements of the students, elements of great importance for the achievement of established learning objectives.

Keywords.

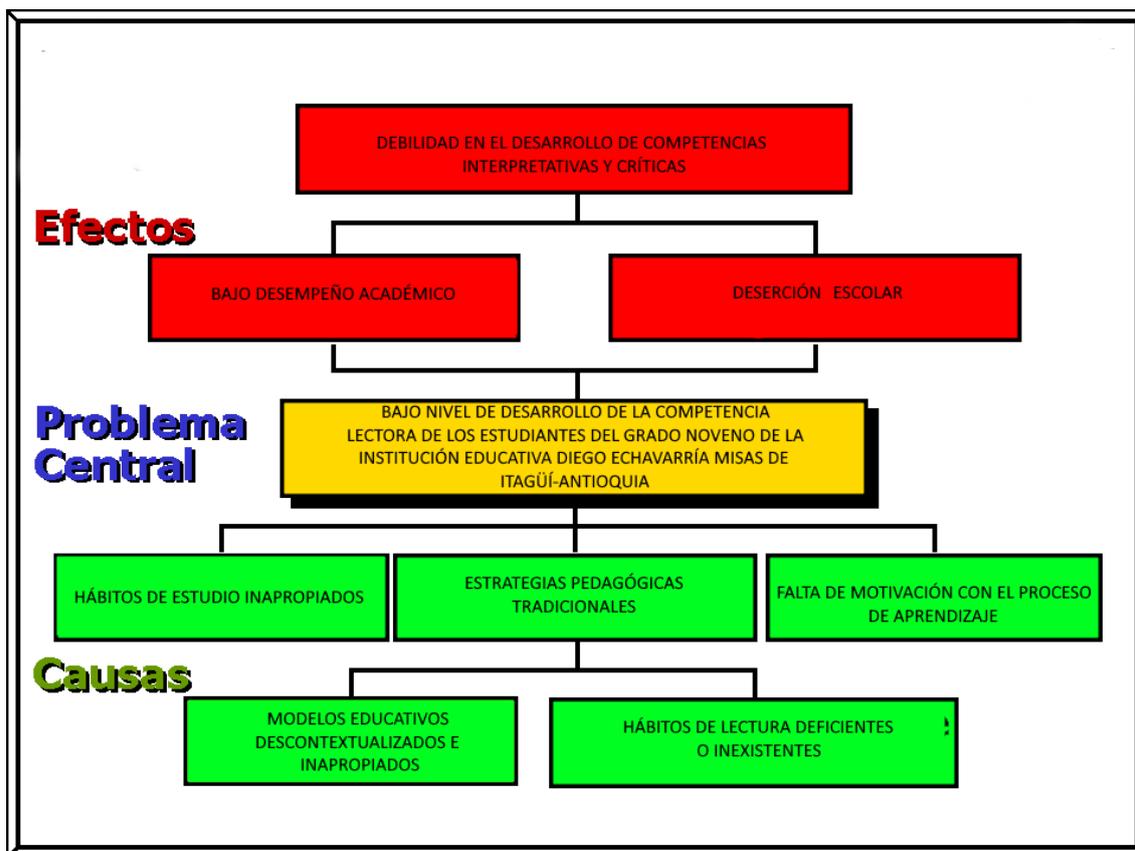
Minecraft - Gambling - Innovation - Video games - Evaluation - Reading - Reading - Reading - Reading - Literal Reading - Inferential Reading - Interpretation.

Problema.

La Institución Diego Echavarría Misas de Itagüí, atiende a población estudiantil desde el grado preescolar hasta el grado once, incluyendo el trabajo por Ciclos Lectivos Integrados, en la actualidad se ha evidenciado una problemática en los grados novenos referente a la poca motivación e interés de los estudiantes respecto a su proceso de aprendizaje en el área de Lengua castellana, aspecto que se ve reflejado en el nivel, resultados académicos y el desarrollo de competencias de los estudiantes.

Por consiguiente, en la institución educativa Diego Echavarría misas del municipio de Itagüí. Surge el interrogante: ¿El modelo de gamificación aplicado a través del

videojuego Minecraft puede contribuir a desarrollar la competencia lectora de los estudiantes del grado noveno de la I.E Diego Echavarría Misas?



Objetivo general.

Aplicar un modelo de Gamificación a través del videojuego Minecraft para desarrollar la competencia lectora en el área de Lengua Castellana en estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Diego Echavarría Misas de Itagüí – Antioquia.

Objetivos específicos.

- Diagnosticar a través de diferentes estrategias los niveles de desarrollo de la competencia lectora en el área de Lengua Castellana en estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Diego Echavarría Misas de Itagüí – Antioquia.
- Diseñar una propuesta pedagógica mediante el desarrollo de actividades basadas en técnicas de gamificación que abarquen contenidos temáticos del área de Lengua castellana.

- Aplicar actividades educativas a través del videojuego Minecraft que sirvan de soporte a los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua castellana.
- Evaluar el aprendizaje generado a través de la implementación de técnicas de gamificación y el uso del videojuego Minecraft en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua castellana.

Justificación.

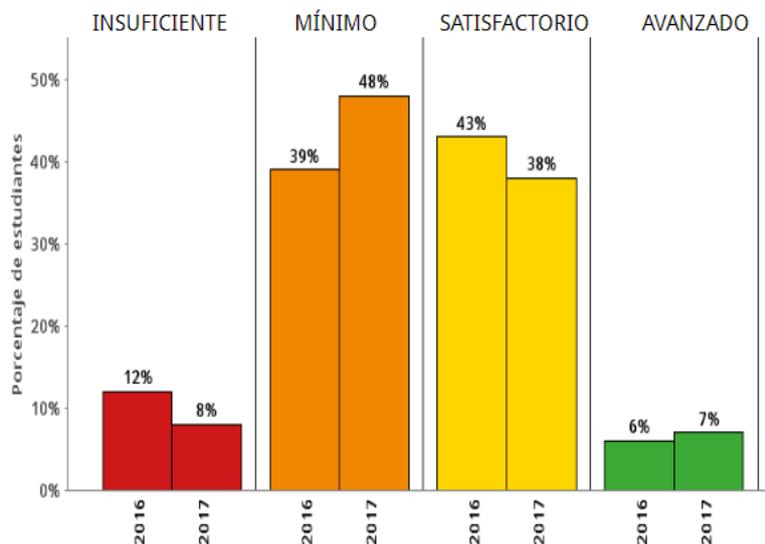
El presente trabajo está elaborado para responder a las exigencias actuales de la práctica pedagógica propuestas por los nuevos modelos educativos, en especial aquellos relacionados con el uso de herramientas ofrecidas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como el e-learning, y la gamificación.

Además, con su desarrollo se da inicio a un necesario y urgente proceso de investigación e implementación de nuevos modelos educativos que se adapten a las necesidades del contexto educativo de la Institución Educativa Diego Echavarría Misas y del país en general, proceso de indagación que permitirá no sólo transformar la manera como el estudiante aborda su proceso de aprendizaje en áreas específicas, sino también permitir que los docentes reconozcan esos nuevos modelos, los apropien y puedan transformar los espacios y sus prácticas pedagógicas para que respondan a las necesidades educativas modernas de los estudiantes.

La Institución Educativa Diego Echavarría Misas en los resultados de las pruebas saber del grado noveno perteneciente al nivel de básica secundaria ha evidenciado significativas deficiencias respecto al desarrollo de la competencia lectora. Como lo demuestra la siguiente imagen:

Ilustración 1 Resultados prueba saber 9° 2016-2017

2. Porcentaje de estudiantes por niveles de desempeño. Lenguaje - grado noveno



Fuente: <https://goo.gl/kowx77>

Marco teórico.

Leer. En la historia del ser humano siempre se han evidenciado diversas formas para comunicarse con el mundo que le rodea, el lenguaje pictórico, el lenguaje oral y la escritura son algunas de ellas. Poco a poco esta diversidad se ha centrado en diferentes habilidades que le han permitido conocer y darse a conocer, hablar, escuchar, escribir y leer resumen en sí el lenguaje humano. “Como se ha planteado, el lenguaje es una capacidad humana que permite, entre otras funciones, relacionar un contenido con una forma, con el fin de exteriorizar dicho contenido. Esta exteriorización puede manifestarse de diversos modos, bien sea de manera verbal, bien sea a través de gestos, grafías, música, formas, colores. En consecuencia, la capacidad lingüística humana se hace evidente a través de distintos sistemas sígnicos que podemos ubicar en dos grandes grupos: verbales y no verbales.” (MINEDUCACIÓN, 2006)

El leer es una de las habilidades más importantes para el desarrollo de la comunicación, el aprendizaje y gran variedad de actividades sociales. Leer es la habilidad que abre las puertas del conocimiento al niño desde los primeros años de formación, desde allí comienza el proceso de indagación cultural y cognoscitiva que orientará la formación integral de la persona.

Son muchos los significados que se dan al término, comenzando por el diccionario de la Real Academia de la Lengua española que cita “Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados” Es así como el término inicialmente se interpreta como la simple decodificación de caracteres que se transforman fonéticamente para determinar un sonido o palabra en particular, es bajo esta concepción que la lectura se comienza a abordar desde los primeros años de escolaridad.

Es así como la lectura y muchos de los aprendizajes actualmente se abordan no ya desde la concepción de habilidades sino desde la concepción de competencia que según el MEN “recoge las posibilidades de los seres humanos de:

- aprender a conocer,
- aprender a hacer,
- aprender a vivir juntos y aprender a vivir con los demás y
- aprender a ser.

Las competencias entendidas como el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes que desarrollan las personas y que les permiten comprender, interactuar y transformar el mundo en el que viven.” (MINEDUCACION, 2018).

Como se mencionaba anteriormente, la escuela ya no debe pensar en solamente la transmisión de conocimiento y el desarrollo de habilidades. Las exigencias modernas exigen que el ser humano pueda reflexionar el “hacer” con aquello que sabe, como ese conocimiento adquirido puede llevarse a la práctica y permitir que el sujeto transforme su contexto y el entorno con aquello que ha logrado aprender. En esta misma dirección apuntan las competencias comunicativas que propenden “Formar

personas capaces de comunicarse de manera asertiva (tanto verbal como no verbal), reconociéndose como interlocutores que producen, comprenden y argumentan significados de manera solidaria, atendiendo a las particularidades de cada situación comunicativa.” (MINEDUCACION, 2018)

Es aquí donde comienza a surgir una de las mayores problemáticas en la educación del lenguaje, identificar la lectura como la simple habilidad de decodificación de signos desde los inicios del proceso formativo, ha ocasionado que esta concepción se mantenga en el resto de los niveles académicos. Es así como el educando se adapta a esta concepción y no avanza en cada uno de los niveles de lectura a medida que avanza en su formación hasta transformarse en competencia. Porque la lectura posee diferentes niveles responden al nivel cognoscitivo y las exigencias académicas de la academia.

Competencia lectora. La lectura más allá de la simple habilidad de transcripción de grafemas, debe transformarse en competencia y cumplir con los requerimientos que esto implica. La lectura debe convertirse en puente de transformación del pensamiento, de comprensión y análisis de la realidad, el entorno y el contexto que rodea al sujeto, debe ser una herramienta que permita responder a las problemáticas y necesidades. Son diversas las concepciones y estudios que existen sobre el término de competencia lectora y sus niveles, a continuación algunos de ellos:

“Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), entidad responsable de los Informes PISA, la competencia lectora es:

La capacidad individual para comprender, utilizar y analizar textos escritos con el fin de lograr sus objetivos personales, desarrollar sus conocimientos y posibilidades y participar plenamente en la sociedad. Por lo tanto, se pone de manifiesto la importancia de cinco procesos: la obtención de información, el desarrollo de una comprensión general, la elaboración de una interpretación, la reflexión y valoración sobre el contenido del texto y la reflexión y valoración sobre la forma del texto.

Para los responsables del Estudio Internacional del Progreso en Competencia Lectora (PIRLS) la competencia lectora es:

La capacidad de comprender y usar aquellas formas del lenguaje escrito requeridas por la sociedad o valoradas por la persona. Así pues, PIRLS destaca cuatro procesos: la localización y obtención de información explícita, la realización de inferencias directas, la interpretación e integración de ideas e informaciones y el análisis y evaluación del contenido, el lenguaje y los elementos textuales.

Y para el Reading Framework Comitee (National Center for Educational Statistics, NAEP) la comprensión lectora se define como «un activo y complejo proceso que involucra comprensión del texto escrito, desarrollo e interpretación de significados, y uso de los mismos de forma apropiada para el tipo de texto, propósito y situación.” (Perez, 2013)

Como se puede observar, las definiciones del término de competencia lectora varían de gran manera, teniendo presente la concepción y las necesidades específicas del ente investigador, a pesar de la variación terminológica, los conceptos se unifican

cuando se analizan los diferentes componentes en los que se derivan. Porque la competencia lectora es un término global que inmiscuye todos los componentes como la transcripción, la comprensión, la interpretación, entre otros.

Competencia lectora identifica los elementos explícitos de un texto y los implícitos, tiene que ver con lo que dice el texto, lo que quiere decir el autor, lo que necesita el sujeto del texto y lo que necesita la sociedad de éste. Cabe recordar que el término competencia se refiere al “saber hacer” es por eso que es importante pensar en la función que cumple el sujeto con la lectura del texto. Luego de identificar la información que allí se encuentra, cómo la interpreta y la acerca a su realidad y necesidades para definir soluciones. Son estos niveles de lectura los que permiten que la información se transforme y adapte a los requerimientos conceptuales y cognoscitivos del estudiante ya que con el nivel literal por ejemplo no es suficiente para que un educando cumpla con los requerimientos o metas propuestas en la educación secundaria, media y profesional. Por lo tanto es vital que los procesos de enseñanza y aprendizaje, en especial en el área de lenguaje identifiquen claramente los niveles de lectura propuestos para cada uno de los objetivos de grado.

Nivel de literalidad. Posterior al nivel de decodificación, se aprecia el nivel de literalidad en el cual el sujeto lector abstrae del texto la información explícita que allí se encuentra. Para obtener este nivel de lectura no se requiere ningún tipo de interpretación respecto a la intencionalidad del autor, sólo es necesario poseer los conocimientos semánticos suficientes para identificar los significados y significantes del texto y así apropiarse e identificar la información. Es decir, el nivel de lectura literal extrae información que es evidente para así dar respuesta a preguntas básicas como ¿Qué dice el texto? ¿Quién lo dice? ¿De qué manera lo dice? ¿Con quién? Etc. Es importante tener presente que no desprestigiar la apropiación de dicho nivel ya que es paso fundamental para poder abordar los demás niveles de lectura.

El nivel literal “nos permite captar lo que el texto dice en sus estructuras de manifestación. En otras palabras, se trata simplemente de reproducir la información que el texto nos suministra de manera explícita y directa; de identificar frases y palabras que operan como claves temáticas. En este nivel, todavía no nos preguntamos por qué el texto dice lo que dice ni cuáles son, por ejemplo, sus intenciones ideológicas y pragmáticas. Sin embargo, no es conveniente subestimar este nivel literal básico como un nivel de extrema superficialidad y mínimos alcances. El mismo Humberto Eco llama la atención• sobre la importancia de la interpretación de carácter literal, pues la considera como un presupuesto indispensable para poder acceder al universo de las inferencias y de las conjeturas textuales.” (UCO, 2018)

Para el grado noveno, nivel en el que se desarrolla la investigación el nivel literal o de comprensión sigue siendo fundamental en los objetivos del área de lenguaje, por esta razón al revisar los estándares de Lenguaje para este grado, tanto la interpretación como la literalidad son exigencias de aprendizaje. El estándar de comprensión e interpretación textual reza que el estudiante debe “Comprendo e interpreto textos, teniendo en cuenta el funcionamiento de la lengua en situaciones de comunicación, el uso de estrategias de lectura y el papel del interlocutor y del contexto.” Y para lograr esto debe aportar las siguientes evidencias:

Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce.

Analizo los aspectos textuales, conceptuales y formales de cada uno de los textos que leo.” (Mineducación, 2006)

Además en los derechos básicos de aprendizaje establecidos por el Ministerio de Educación de Colombia se exige el trabajo y desarrollo del nivel literal cuando dice: DBAV1 #8 “Describe, analiza y evalúa personajes de obras literarias. Por ejemplo: Al leer “El Carnero” de Juan Rodríguez Freile analiza entre otros aspectos, la estructura psicológica de los personajes, las relaciones entre los personajes, su situación vital y evolución.” (MINEDUCACIÓN, 2018)

Nivel inferencial. El nivel de inferencia tiene un grado de exigencia más alta que el nivel de comprensión, ya que exige el sujeto lector analice e identifique la intencionalidad real del autor al escribir el texto, para esto se requiere que realiza un proceso mental de interpretación a partir de elementos dispuestos implícitamente a lo largo del texto, aunque se debe tener presente que muchos elementos de inferencia no requieren de rastros intertextuales, sino que se deben hallar teniendo presente el estudio de contexto del escrito y el autor.

Para el Ministerio de Educación Nacional de Colombia “Este es un nivel de lectura que exige hacer hipótesis y desentrañar intenciones en los textos, más allá de lo que las palabras expresan. Aquí se hacen deducciones y se interpreta haciendo uso de varios elementos del contexto, de la cultura y de los pre saberes” (Colombiaaprende, 2018)

Ya para el grado noveno, el nivel de inferencia se hace más visible en la cantidad de estándares y componentes que exigen el desarrollo de esta competencia, por lo que los estudiantes deben poseer la capacidad reflexiva, interpretativa y analítica para realizar el proceso mental que les permita ver lo que no se ve del texto, esto se evidencia cuando en el texto de estándares para el grado mencionado cita el estándar: “Comprendo e interpreto textos, teniendo en cuenta el funcionamiento de la lengua en situaciones de comunicación, el uso de estrategias de lectura y el papel del interlocutor y del contexto. Para lo cual:

Caracterizo los textos de acuerdo con la intención comunicativa de quien los produce. Infiero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales.” (MINEDUCACIÓN, 2006).

De la misma manera como los estándares lo evidencian, los recientes Derechos básicos de aprendizaje se refieren al tema de estudio:

“Analiza el lenguaje literario como una manifestación artística que permite crear ficciones y expresar pensamientos o emociones.

Evidencias de aprendizaje

Relaciona su interpretación de una obra literaria con las visiones de mundo vigentes en una época y/o movimiento literario.

Reconoce la literatura como una memoria de los pensamientos y sucesos de una región o un país.

Identifica el sentido del lenguaje figurado dentro de los textos que lee y expresa sus interpretaciones sobre el mismo.

Reconoce que la literatura puede emplear lenguaje figurado y coloquial para dar expresividad al escrito.” (MINEDUCACIÓN, 2018).

Es así como para desarrollar la competencia lectora en los grados novenos es necesario abordar el trabajo desde el nivel de comprensión o literal ya que este sienta las bases cognoscitivas para que el estudiante comience la identificación y el rastreo explícito de la información que se encuentra en el texto, además esto le permite identificar las características de la tipología textual ya que también de esta se deriva la intencionalidad o inferencial del resto de información que requiere del proceso de interpretación.

El nivel de inferencia permite que el educando realice un proceso de análisis de intertextualidad y extratextualidad para rastrear e identificar la información implícita del autor que se encuentra allí de manera intencional o no.

Gamificación. En un mundo cambiante y globalizado, constantemente sorprendido por los avances, nuevas herramientas y metodologías para el desarrollo de diferentes procesos, la educación no puede quedarse estática frente a esta tendencia por lo que es necesario que inicie un proceso de transformación que pueda responder a las necesidades sociales, culturales y principalmente, a las necesidades y expectativas de los sujetos protagonistas de los procesos de aprendizaje: los educandos.

Es por esto que en la actualidad se han desarrollado diversas tendencias o modelos que tratan de responder al cambio, algunas de ellas son el ABP (Aprendizaje basado en proyectos), el Flipped Classroom o clase invertida la gamificación. Esta última en gran auge gracias a la proliferación de desarrollos tecnológicos especialmente en los videojuegos ya que toma mano de juegos existentes digitales o no digitales para ser adaptados a las necesidades y contextos educativos.

Es así como “la Gamificación en la educación incorpora elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje” (Tecnológico de Monterrey, 2016).

Es importante tener presente que los juegos o videojuegos utilizados para la aplicación de la gamificación no deben estar aislados, es decir no se pueden convertir en un simple elemento motivador o de entretenimiento en el aula de clase, el uso de estas herramientas deben tener un propósito claro en los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de la incorporación de sus elementos y características.

Por lo tanto es labor del docente diseñar o elaborar un guion a partir del juego para así vincular los contenidos, logrando un equilibrio claro que no permita que el estudiante se distraiga en la jugabilidad propia del juego sin prestar atención al objetivo educativo, pero que tampoco la búsqueda desesperada del aprendizaje permita olvidar las delicias y el disfrute propios del juego. “Por tanto, creemos que para un sistema de enseñanza consiga ser tan divertido como un juego, es importante romper la sensación de que la aplicación es un conjunto independiente de ejercicios; en vez de eso, debería haber algún tipo de relación entre ellos, para que el estudiante perciba cierta coherencia en la aplicación. Algo similar ocurre en algunos juegos de éxito. Por ejemplo, en Call of Duty, el jugador es un soldado de la Segunda Guerra Mundial, y si

bien los niveles tienen poco que ver unos con otros, en el sentido de que hay un gran salto entre ellos, el video previo a cada fase explica la siguiente misión dentro del ámbito global de la Guerra, justificando el porqué de atacar un puente, o ascender por una colina. Parece pues viable llevar la idea de historia a los tutores inteligentes.” (Gómez, 2004)

El uso de los juegos debe quedar tan vinculado al proceso de aprendizaje que se deben tener presentes ambos objetivos, tanto el del logro o final del videojuego como el aprendizaje como tal. Así, el usuario o educando desarrollará una relación donde aunque se han logrado dos objetivos diferentes, estos sean concebidos como el mismo. “Para lograrlo, la idea es construir un guion entretenido que disponga de un final que esté claramente definido. La historia creada por ese guion esté dividida en fases o niveles, siendo cada uno de ellos uno de los ejercicios planteados por el sistema. El guion hace las veces de “pegamento” entre todos los ejercicios. Cuando el sistema considera, basándose en el modelo del usuario, que el alumno ha aprendido lo suficiente, lleva la historia a su final, lo que le indica al usuario que la partida ha terminado y su proceso de aprendizaje también.” (Gómez, 2004)

Hipótesis.

La aplicación del modelo de gamificación apoyado en el uso de videojuego de Minecraft permitió evidenciar el mejoramiento del 30% de la competencia lectora en el área de Lenguaje de estudiantes del grado noveno de la institución educativa Diego Echavarría Misas del Municipio de Itagüí-Antioquia.

Técnica de análisis de datos.

Para el presente trabajo de investigación se realizará una prueba diagnóstica conformada por 25 preguntas tipo selección múltiple con única respuesta. La prueba analiza el desarrollo de la competencia lectora en una muestra no probabilística conformada por 24 estudiantes de grado noveno desde dos niveles de lectura, el nivel literal (10 preguntas) y el nivel inferencial (15 preguntas). La prueba es realizada y los datos obtenidos utilizando la aplicación Quizziz.

Teniendo presentes los objetivos del presente trabajo de investigación, es necesario que los datos obtenidos por medio del proceso de diagnóstico y la aplicación de los instrumentos sean analizados detenidamente para así poder determinar el significado de estos, es decir, lo que representan para el proceso investigativo.

En el caso de esta investigación, el diagnóstico está dirigido u orientado hacia diferentes componentes como lo son los estándares, niveles de lectura y Derechos Básicos de Aprendizaje que requieren ser evaluados para determinar el nivel de apropiación por parte de los educandos, esta evaluación se realizará a través de la técnica de triangulación que permite valorar los datos cuantitativos para determinar de ellos el significado y la contribución para tratar de dar respuesta a la pregunta problematizadora.

Como lo indica Sampieri respecto a la técnica de análisis de datos de triangulación, esta busca “cualificar datos cuantitativos: los datos numéricos son examinados y se considera su significado y sentido (lo que nos “dicen”), de este significado se conciben temas que pudieran reflejar tales datos y se visualizan como categorías. Posteriormente, se incluyen para los análisis temáticos y de patrones correspondientes. Por ejemplo: llevar a cabo un análisis de factores con los datos cuantitativos (escalas). Los factores que surjan se consideran como “temas cualitativos”. Se comparan estos factores con los temas que emergieron del análisis cualitativo.” (Sampieri, 2014)

Propuesta pedagógica.

Respondiendo al objetivo específico “diseñar una propuesta pedagógica mediante el desarrollo de actividades basadas en técnicas de gamificación que abarquen contenidos temáticos del área de lengua castellana” se desarrolló la siguiente propuesta pedagógica basada en 4 módulos y 1 módulo evaluativo o pos-test que tienen como base diferentes mapas construidos con el videojuego MINECRAFT en su versión Minecraft Education Edition. A continuación la descripción de cada uno de ellos:

| MAPA TUTORIAL MÓDULO #1 | |
|---|---|
| OBJETIVO | DESARROLLO |
| <p>Reconocer los elementos básicos de jugabilidad del videojuego Minecraft que servirán de base para el adecuado desarrollo de los diferentes niveles y módulos</p> | <p>El estudiante deberá iniciar el recorrido a través del mapa tutorial establecido, leyendo cada uno de los mensajes y consejos sobre la jugabilidad del videojuego. Además deberá resolver lo retos y obstáculos propuestos para poner en práctica los comandos y elementos de jugabilidad que serán necesarios conocer para desarrollar los diferentes mundos propuestos en el diseño.</p> |
| MAPA INTRODUCTORIO MÓDULO #2 | |
| OBJETIVO | DESARROLLO |
| <p>Reconocer la problemática y conceptos relacionados que se abordarán en el desarrollo del diseño metodológico. Además los estudiantes aprenderán el manejo de diferentes herramientas y recursos disponibles en el videojuego Minecraft.</p> | <p>El estudiante deberá iniciar el recorrido a través del mapa tutorial establecido, investigando cada uno de los lugares para así obtener información sobre la problemática y la estructura general abordada en el diseño metodológico. Además, deberá responder a los diferentes cuestionamientos que se encontrará en el recorrido del nivel.</p> |
| | |

(MAPA EI PARQUE) NIVEL LITERAL MÓDULO #3

| OBJETIVO | DESARROLLO |
|--|--|
| - Conceptualizar el tema del nivel LITERAL de lectura, sus características y los diferentes elementos que permiten el desarrollo de la competencia. | El estudiante deberá iniciar el recorrido a través del mapa "EL PARQUE" indagando la información que allí se encuentra sobre el nivel literal de lectura. Además de esto deberá recorrer los retos propuestos para afianzar y demostrar los conocimientos adquiridos. Estos son: 1. EL LABERINTO: En este reto el estudiante deberá encontrar la salida del laberinto ayudándose por la resolución de preguntas referentes al tema y el texto literario establecido. 2. UN CHAPUZÓN: En este reto el estudiante deberá resolver de manera adecuada las preguntas establecidas para evitar que los personajes sufran las consecuencias. 3. LAS PUERTAS En este reto el estudiante deberá resolver de manera adecuada las preguntas establecidas para recolectar partes del tesoro. |

NIVEL INFERENCIAL MÓDULO #4

| OBJETIVO | DESARROLLO |
|---|--|
| Conceptualizar el tema de nivel inferencial de lectura, sus características y los diferentes elementos que permiten el desarrollo de la competencia. | El estudiante deberá iniciar el recorrido a través del mapa (LA VILLA), indagando a los diferentes personajes de la ciudad, los cuales le brindarán: 1. Fragmentos y preguntas del texto que conceptualiza y define las características del Nivel Inferencial. 2. Adivinanzas que a través de un proceso de interpretación permitirá que los estudiantes realicen el recorrido adecuadamente. Al finalizar el estudiante deberá leer y analizar el texto obtenido para así escribir su aporte o ideas en los lugares determinados del videojuego. |

Análisis e interpretación de datos.

Para la producción del presente trabajo de investigación, se desarrolló una prueba pos-test que permitiera evidenciar el alcance o no del objetivo general de la investigación. A continuación se presenta la estructura general de la prueba.

| | | | |
|-----------------------------------|--|----------------------|---|
| TÍTULO | (MAPA MINELAND) POS-TEST | | |
| OBJETIVO DE APRENDIZAJE | Evaluar el aprendizaje generado a través del uso del videojuego Minecraft en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua castellana en relación con el desarrollo de la competencia Lectora y los niveles Literal e inferencial | | |
| IDEAS GUIA | Competencia lectora -Nivel Inferencial – Nivel literal | | |
| ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE | <p>Inicialmente se realizará la lectura del texto literario “El corazón delator” de Edgar Allan Poe de manera individual.</p> <p>Posteriormente el estudiante deberá iniciar el recorrido a través del mapa (MINELAND), indagando a los diferentes personajes de la ciudad, los cuales le brindarán:</p> <p>Preguntas de nivel Inferencial que deberá responder en un mecanismo que le brindará recompensa (diamantes – esmeraldas) si es respondida adecuadamente.</p> <p>Adivinanzas que a través de un proceso de interpretación permitirá que los estudiantes realicen el recorrido adecuadamente.</p> | | |
| ACTIVIDADES DEL MAESTRO | Orientar al estudiante en el desarrollo del recorrido, aclarando las dudas que surjan respecto al ingreso, jugabilidad, entorno , elementos del videojuego y la narración | | |
| EXPECTATIVAS DE DESEMPEÑO | <ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo total del recorrido dispuesto en el módulo. - Interpretación de las ideas propuestas que permitan el adecuado desarrollo del recorrido. - Respuestas adecuadas a cada uno de las preguntas tipo literal e inferencial | HABILIDADES | Investigación Indagación Comprensión Análisis Reflexión |
| ARCHIVOS DE SOPORTE | Texto literario: “El corazón delator” De Edgar Allan Poe | MODO DE JUEGO | Individual Colaborativo |
| EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE | <p>Al finalizar el recorrido los estudiantes evidenciarán los elementos recolectados (esmeraldas – diamantes). Lo que demostrará el total de respuestas acertadas en cada uno de los niveles.</p> <p>Para el Nivel Literal se dará como recompensa diamantes</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Para el nivel inferencial se dará como recompensa esmeraldas.</p> | | |

| | |
|----------------------------|---|
| |  |
| REFERENCIAS EXTERNA | Texto literario: "El corazón delator" De Edgar Allan Poe |

| | |
|-----------------|--|
| UNIDAD | Prueba Pos- test |
| OBJETIVO | Evaluar el aprendizaje generado a través del uso del videojuego Minecraft en los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de Lengua castellana en relación con el desarrollo de la competencia Lectora y los niveles Literal e inferencial |



Tabla 1 Galería de evidencias desarrollo y resultados Pos-test. Fuente: Autor.



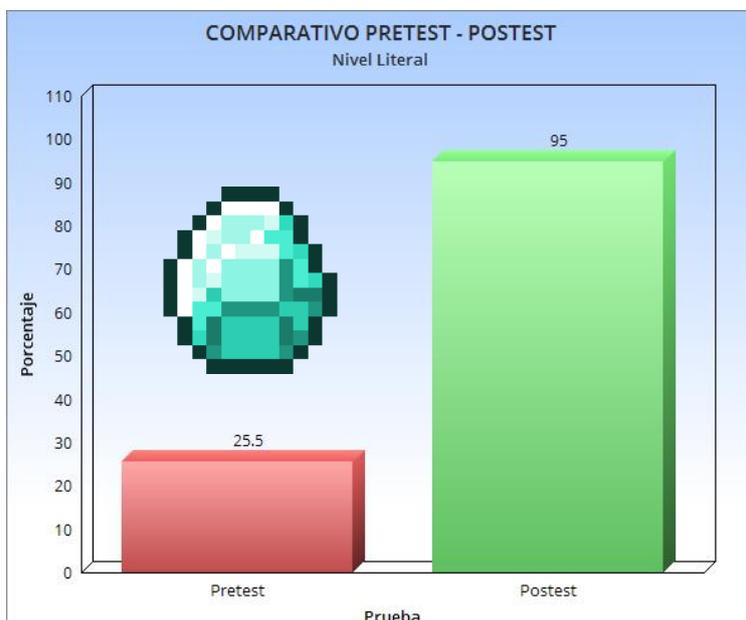


Comparativo pre-test – pos-test nivel literal de lectura.

Para el desarrollo del presente proyecto de investigación se tuvieron en cuenta 2 de los niveles de lectura que hacen parte de la competencia lectora. En este caso se abordará el análisis desde los niveles literal e inferencial.

A continuación se realizará el comparativo de los resultados obtenidos en las pruebas pre-test y pos-test respecto al nivel literal de lectura.

Ilustración 2 Comparativo pretest – pos-test Nivel literal de lectura

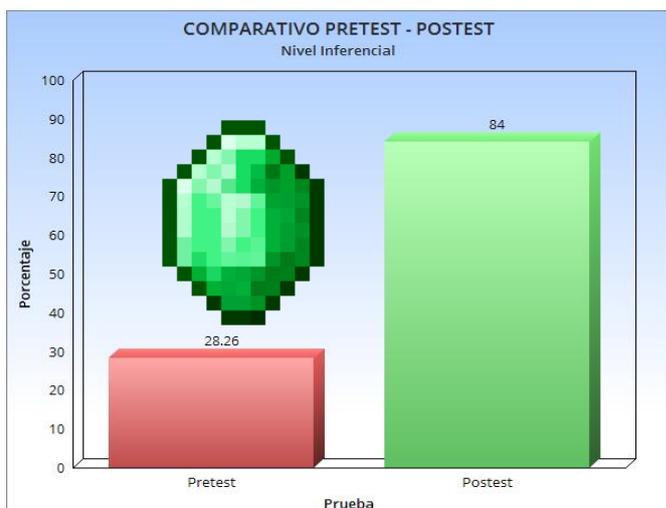


En la comparativa del resultado de la prueba pos-test del presente trabajo de investigación se evidencia una clara diferencia porcentual de mejora respecto a la prueba pre-test. Los estudiantes evidenciaron un desarrollo nivel de lectura literal significativamente alto respecto a la prueba diagnóstica. Una diferencia de 69.5 puntos porcentuales de diferencia entre ambas pruebas.

Comparativo pre-test y pos-test nivel inferencial.

En cumplimiento de los objetivos específicos definidos para el presente proyecto, se realizaron una prueba pre-test y pos-test teniendo en cuenta las estructuras determinadas para cada uno. Posterior a la implementación de cada uno de los anteriores instrumentos, es posible realizar un análisis comparativo que permita definir el alcance que de la propuesta metodológica y su aporte para la consecución del objetivo. A continuación se podrán evidenciar los diferentes resultados y análisis en cada uno de los componentes abordados:

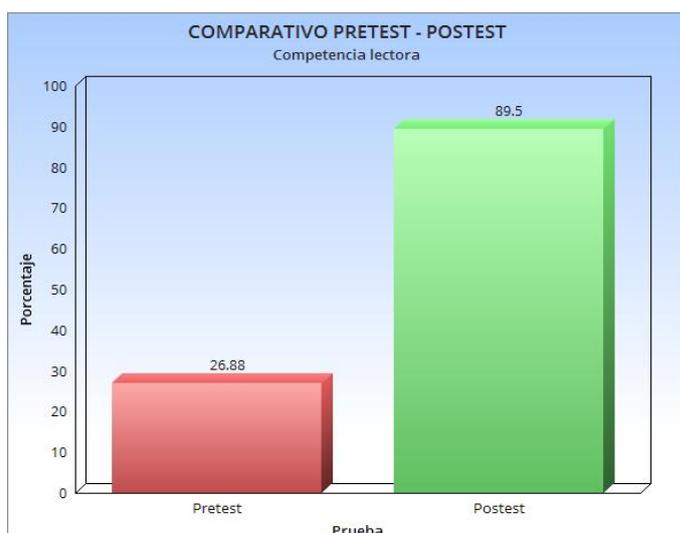
Ilustración 3 Comparativo pretest – pos-test Nivel inferencial.



Comparativo global competencia lectora.

En la comparativa del resultado de la prueba pos-test del presente trabajo de investigación se evidencia una clara diferencia porcentual de mejora respecto a la prueba pretest. Los estudiantes evidenciaron un desarrollo nivel de lectura inferencial significativamente alto respecto a la prueba diagnóstica. Aunque se evidencia que todavía el nivel inferencial es más bajo en su desarrollo que el nivel literal. Una diferencia de 55.74 puntos porcentuales de diferencia entre ambas pruebas.

Ilustración 4 Comparativo Global Competencia Lectora.



Los resultados generales de la competencia lectora respecto al pretest evidenciaron un alto proceso de mejoramiento posterior a la aplicación de la propuesta metodológica basada en gamificación utilizando el videojuego MINECRAFT., el resultado del comparativo evidencia una mejora de 62.62 puntos porcentuales

El alto porcentaje de mejora deja a la vez una serie de cuestionamientos respecto al papel que pudieron jugar otros elementos del modelo de gamificación utilizado en la propuesta metodológica, lo que lleva a pensar si el porcentaje del pretest y pos-test representan sólo el desarrollo de la competencia lectora obtenido en los estudiantes luego del proceso de aplicación del proyecto o también los beneficios motivacionales que se adhieren a este modelo pudieron influir en la significativa mejora de los resultados obtenidos que sobrepasan la hipótesis inicialmente expuesta, ya que “un concepto clave en torno a la Gamificación es la motivación, ya que se refiere a la capacidad de estimular la conducta de los aprendices. Al dirigirse a una meta u objetivo los alumnos tienen mayor grado de involucramiento en el juego o dinámica de aprendizaje. La superación del reto les lleva a un sentimiento de logro y éxito. Durante la dinámica del juego, esto les anima a seguir avanzando para lograr nuevos objetivos.” (Observatorio de Innovación Educativa , 2016)

Como parte de la implementación, en algunos mapas MINECRAFT se desarrollaron diferentes guías de aprendizaje que permitían evidenciar el proceso de rastreo de información que los estudiantes realizaban a medida que cumplían con el desarrollo de los módulos establecidos en la propuesta pedagógica. Es así como luego de su realización es posible definir los siguientes resultados.

El concepto “leer” es claro para los estudiantes, pero en gran parte se evidenció bajo conocimiento de sus componentes y de su definición como “competencia”. Es así como la gran mayoría desconocía la existencia de los diferentes niveles de lectura.

Los estudiantes demostraron tener alto grado de conocimiento y comprensión previo sobre el nivel literal de lectura y sus conceptos relacionados como: literalidad, explícito, comprensión.

Se evidenció bajo conocimiento previo en el nivel de lectura inferencial y sus conceptos como: lectura implícita, inferencia, interpretación, rastreo.

Los estudiantes demostraron motivación por ir construyendo y resolviendo cada uno de los apartados de las guías de aprendizaje, agregando un elemento propio de la gamificación que no estaba planteado, como lo es “la competencia” Es decir, los estudiantes estaban a la expectativa constante de verificar ante otros el adelanto de la búsqueda, hallazgo y terminación de sus guías de aprendizaje.

Conclusiones.

El modelo de gamificación aplicado a través del videojuego MINECRAFT contribuye de manera significativa en el desarrollo de la competencia lectora de los estudiantes del grado noveno de la I.E Diego Echavarría Misas.

Realizar un diagnóstico utilizando diferentes estrategias que se alejen del modelo planteado por la propuesta de investigación permite obtener información objetiva que facilite el análisis comparativo y la definición de resultados de la investigación.

El diseño metodológico basado en Gamificación propuesto en el presente trabajo de grado luego de su aplicación logró la mejora de la competencia lectora referente a los niveles literal e inferencial de los estudiantes del grado noveno de la Institución educativa Diego Echavarría Misas de Itagüí – Antioquia.

Aplicar actividades educativas a través del uso de videojuegos como MINECRAFT permite mayor dinamismo de las prácticas de aula ya que responde a las expectativas y requerimientos tecnológicos de los sujetos educandos de la actualidad por lo que su inclusión se convierte en una necesidad que permita la transformación de los modelos tradicionales educativos y el proceso de mejora continua en el área de Lengua castellana y otras en las cuales sea aplicado.

La evaluación de los aprendizajes obtenidos a través de la implementación de técnicas de gamificación y el uso del videojuego MINECRAFT en los procesos de enseñanza y aprendizaje del área de Lengua Castellana, permitió evidenciar la obtención de conocimientos, el rastreo y análisis de información y el desarrollo de la competencia en los estudiantes del grado noveno de la Institución educativa Diego Echavarría Misas de Itagüí – Antioquia.

Además, teniendo presente los diferentes procesos realizados en el proyecto y posterior al análisis comparativo de los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica y pos-test, se pueden definir las siguientes conclusiones:

El modelo de gamificación permite un alto nivel de interés y motivación del estudiante respecto a su proceso de aprendizaje.

En el ámbito educativo, las diferentes competencias de los estudiantes pueden tener un nivel de desarrollo adecuado pero son los modelos y proceso evaluativos son los que no motivan y permiten la transmisión y evidencia de ese saber.

El desarrollo de las guías de aprendizaje en algunos módulos permite al docente tener una idea clara de los conceptos previos que poseen los estudiantes respecto al tema de competencia lectora. El análisis cualitativo de las guías y su resultado concuerdan

con los resultados cuantitativos obtenidos en el pre-test ya que se evidencia un bajo conocimiento respecto al nivel inferencial de lectura y sus componentes.

Para abordar el proyecto de investigación integral fue necesario responder a los diferentes ciclos de diagnóstico, diseño, aplicación y evaluación, los cuales permitieron la obtención de información real y objetiva que permitieron resultados verosímiles, contextualizados comparables y analizables.

La aplicación de un modelo de gamificación apoyado en el uso del videojuego MINECRAFT permitió evidencia un mejoramiento que supera en gran medida la hipótesis planteada inicialmente en el presente trabajo investigativo respecto a la competencia lectora de los estudiantes del grado noveno de la I.E Diego Echavarría Misas

Recomendaciones.

De la presente investigación se pueden derivar las siguientes recomendaciones a la I.E Diego Echavarría Misas, entidades y grupos de investigación del ámbito educativo:

Implementar nuevos modelos a los procesos de enseñanza y aprendizaje especialmente los basados en las TIC es una necesidad actual ya que responder al entorno social y tecnológico de la población y la comunidad educativa.

Es necesario realizar la inversión presupuestal necesaria para la dotación tecnológica, de infraestructura y conectividad necesaria para poder desarrollar procesos formativos innovadores basados en las T.I.C.

Desarrollar nuevos procesos investigativos que permitan indagar sobre el impacto de modelos innovadores y la vinculación de las T.I.C en la educación.

Formar grupos de investigación docente en las Instituciones Educativas que analicen el impacto de los modelos actuales y los posibles beneficios de la vinculación de otros modelos que además, respondan a las necesidades y expectativas propias del contexto.

Es necesaria la capacitación constante de los docentes respecto a los nuevos modelos y tendencia pedagógicas vinculadas con el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, que permita la constante reflexión de las prácticas de aula y los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Investigar nuevas plataformas más accesibles y adaptables que permitan el desarrollo de la propuesta sin limitantes tecnológicos y de hardware como lo puede ser la edición de MINECRAFT POCKET EDITION desarrollada para Smartphone.

El presente trabajo de investigación puede servir de referente a otros investigadores que pretendan indagar sobre el modelo de Gamificación y la vinculación de videojuegos en las prácticas de aulas y los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Bibliografía.

- COLOMBIAAPRENDE. (31 de 03 de 2018). <http://aprende.colombiaaprende.edu.co>. Obtenido de <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/leeresmicuento/2%20Guias%20niveles%20de%20lectura.pdf>
- GÓMEZ, M. (2004). Aprendizaje Basado en Juegos. *ICONO 14*.
- MINEDUCACIÓN. (2006). MINEDUCACIÓN. Obtenido de https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- MINEDUCACION. (31 de 03 de 2018). MINEDUCACION. Obtenido de https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles/217596_archivo_pdf_desarrollocompetencias.pdf
- MINEDUCACIÓN. (2006). Obtenido de <http://www.mineduccion.gov.co>
- PEREZ, E. J. (2013). Comprensión lectora VS Competencia lectora: Qué son y qué relación tienen entre ellas. *ISL*, 65-74.
- TECNOLÓGICO DE MONTERREY. (2016). Gamificación. *Edutrends*.
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mexico D.F: Mc Graw.
- Observatorio de Innovación Educativa . (2016). *gamificación*. México.