RAE

1.TIPO DE DOCUMENTO: Trabajo de grado

2. TÍTULO: Desarrollo de la literacidad desde herramientas de gamificación en la educación rural para el análisis del discurso del cuento "Barba Azul" de Charles Perrault.

3. AUTORAS: ALVARADO BOCANEGRA, Yadira Andrea; CORDERO RODRÍGUEZ, Javiney & OLAYA PEDRAZA, Diana Carolina.

4. LUGAR: UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA BOGOTÁ, COLOMBIA, (sin editorial), 2021, 122 páginas.

5. FECHA: JUNIO DE 2021.

6. PALABRAS CLAVE: Ruralidad, gamificación y literacidad.

7. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:

La investigación que se presenta a continuación surge de la necesidad de desarrollar la literacidad en los estudiantes del territorio rural de Instituciones Educativas públicas de algunos municipios del Departamento de Cundinamarca, para lo cual es indispensable reorientar las prácticas lectoras desde el análisis discursivo del cuento Barba Azul mediante el uso de herramientas de gamificación, que contribuyen a que los estudiantes desarrollen un aprendizaje autónomo apropiándose de su proceso académico con interés y motivación. Para ello se han diseñado seis juegos virtuales como propuesta didáctica, organizados en un Thinglink -organización adecuada de información- y dos padlet para ahondar en familia y territorio desde su entorno sociocultural, cuyo objetivo es en último término responder a la pregunta que orienta la presente investigación, a saber, ***¿Por qué aplicar herramientas de gamificación para desarrollar la literacidad desde el análisis discursivo del cuento "Barba Azul" de Charles Perrault en un contexto rural colombiano?***

8. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Pedagogía, lenguaje y comunicación.

9. METODOLOGÍA: Analizar la educación en el contexto rural y las herramientas de gamificación empleadas como apoyo al desarrollo de la literacidad en el proceso educativo, conduce esta investigación al uso de la metodología arqueología del saber para identificar a través de sus enunciados el discurso que da origen a este proyecto. La utilización de sus instrumentos: archivo, tematización y rejilla de especificación, forman parte del saber pedagógico que está implícito en la sociedad a través de la comunidad educativa en general, así como en los procesos de enseñanza aprendizaje para rastrear experiencias y reflexionar sobre la memoria activa del saber, pues la recuperación de estas, permiten documentar la práctica pedagógica.

10. HALLAZGOS: Es importante resaltar que vivimos en un mundo digital, donde día a día la tecnología va evolucionando y por esta razón la educación debe corresponder a los cambios que exige la sociedad, es por esto que se deben crear estrategias didácticas que le permitan al estudiante adaptarse y ser competente ante las exigencias que genera la evolución digital. La educación rural en Colombia enfrenta un gran desafío ante los retos que impone la era digital debido a la falta de inversión en conectividad y material tecnológico, aunque existen muchas necesidades en este aspecto, es importante que los docentes exploren, investiguen y apliquen herramientas didácticas que conlleven a cerrar la brecha que existe en el contexto rural en cuanto acceso al mundo digital.

DESARROLLO DE LA LITERACIDAD DESDE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN RURAL PARA EL ANÁLISIS DEL DISCURSO DEL CUENTO “BARBA AZUL” DE CHARLES PERRAULT

ALVARADO BOCANEGRA YADIRA ANDREA

CORDERO RODRÍGUEZ JAVINEY

OLAYA PEDRAZA DIANA CAROLINA

Trabajo presentado como requisito para optar al título de Maestría en lecturas, escrituras y literatura

Directora

ALBA YANETH CABRA GÓMEZ

Magíster en Ciencias de la Educación

Universidad de San Buenaventura

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN DIDÁCTICAS PARA LECTURAS, ESCRITURAS Y LITERATURA

BOGOTÁ D.C.

Citar/How to cite	(Alvarado, Cordero, & Olaya, 2021) … (Alvarado et al., 2021)
Referencia/Reference	Alvarado, Y. A., Cordero, J., & Olaya, D. C. (2021). *Desarrollo de la literacidad desde herramientas de gamificación en la educación rural para el análisis del discurso del cuento "Barba Azul" de Charles Perrault.* [Tesis de maestría]. Universidad de San Buenaventura Bogotá.
Estilo/Style: APA 7ma ed. (2020)	

creative commons BY NC ND

Maestría en Didácticas para Lecturas, Escrituras y Literatura, Cohorte 2021 - 1.
Línea de investigación humanismo y persona, lenguaje y comunicación (Bogotá)

Biblioteca Digital (Repositorio)
www.bibliotecadigital.usb.edu.co

Bibliotecas Universidad de San Buenaventura
Biblioteca Fray Alberto Montealegre O.F.M. - Bogotá.
Biblioteca Fray Arturo Calle Restrepo O.F.M. - Medellín, Bello, Armenia, Ibagué.
Departamento de Biblioteca - Cali.
Biblioteca Central Fray Antonio de Marchena – Cartagena.

Universidad de San Buenaventura Colombia - www.usb.edu.co
Bogotá - www.usbbog.edu.co
Medellín - www.usbmed.edu.co
Cali - www.usbcali.edu.co
Cartagena - www.usbctg.edu.co
Editorial Bonaventuriana - www.editorialbonaventuriana.usb.edu.co
Revistas científicas – www.revistas.usb.edu.co

AGRADECIMIENTO

El grupo de investigadoras que realizó el trabajo agradece a la Universidad de San Buenaventura Sede Bogotá por permitirnos ser parte del programa *Maestría en Didácticas para Lecturas, Escrituras y Literatura* puesto que se logró ahondar en los diferentes procesos educativos que abarcan la lectura, la escritura y la literatura, con el fin de fortalecer nuestro desempeño como docentes.

Agradecemos especialmente a nuestra tutora Alba Yaneth Cabra Gómez porque a través de su confianza, comprensión y apoyo incondicional fortaleció nuestras capacidades. Resaltamos su paciencia, serenidad, dedicación y esfuerzo al guiarnos en cada uno de los temas relacionados con el proyecto, su acompañamiento responsable permitió que nuestro trabajo se realizará y finalizara de la mejor manera.

Igualmente, agradecemos a las Instituciones Educativas rurales del sector público del Departamento de Cundinamarca, a los docentes que aceptaron esta propuesta, a los padres de familia y estudiantes que fueron parte de esta investigación, puesto que permitieron abrir un espacio de reflexión en torno a la educación rural y su vínculo con las nuevas tecnologías y lo importante que es construir sociedad en igualdad de condiciones para todas las comunidades del país.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a Dios, a mi familia, a mis compañeras de maestría y luego a todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice, nos unimos para lograr nuestros objetivos. Gracias por todos los bonitos momentos que pasamos en el proceso. El trabajo en equipo es fundamental para la culminación de este proyecto de grado. Muchas gracias a la vida por poder disfrutar de esta experiencia que enriquece el conocimiento.

Yadira Andrea Alvarado Bocanegra

Este trabajo lo dedico de manera especial a la memoria de mi padre Julián Cordero, por haberme inculcado los valores que hicieron de mí una persona de bien, su buen ejemplo y enseñanzas perduran en mis acciones. A mi madre Feliza Rodríguez por su amor y apoyo incondicional y a mi amado hijo Julián David por ser mi mayor inspiración.

Javiney Cordero Rodríguez

Dedico este logro a cada uno de los miembros de mi familia, a mis padres por su ejemplo y vocación de servicio, a mi hermano por su apoyo constante, a mi esposo por ser la mano que me sostiene y con quien camino por la vida y a mis adorados hijos por ser el amor y la esperanza del hoy y del mañana. Agradezco la compañía y enseñanzas de cada una de las personas que hicieron parte de este proceso académico. Dios les bendiga grandemente.

Diana Carolina Olaya Pedraza

TABLA DE CONTENIDO

Capítulo I: FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Introducción …… 18

1.2 Planteamiento del problema …… 21

1.3 Justificación …… 29

1.4 Objetivo general ……... 33

1.4.1 Objetivos específicos …… 33

1.5 Arqueología del saber en el análisis del discurso …… 34

1.5.1 Arqueología del saber una transformación al discurso desde la ruralidad …… 34

1.5.2 El saber pedagógico y su práctica en la ruralidad …… 36

1.5.3 Archivo: reconstrucción de enunciados …… 37

1.5.4 Enunciado: indagación conceptual desde lo rural …… 38

1.5.5 Tematización: Una mirada desde la descripción ……... 39

Capítulo II: LA EDUCACIÓN RURAL EN EL MUNDO DIGITAL

2.1 Una mirada al aula multigrado …… 43

2.2. Escuela Nueva, una alternativa para la educación rural …….…… 46

2.3 La conectividad en el contexto rural colombiano …… 51

Capítulo III: LA LITERACIDAD PARA LA COMPRENSIÓN DEL DISCURSO EN LA RURALIDAD

3.1 Literacidad en el contexto rural …… 55

3.2 Lectura digital y su impacto en la ruralidad …… 56

3.3 Componentes del lenguaje (sintáctico, semántico y pragmático) …… 58

3.4 Niveles de comprensión lectora que se abordan en la educación rural …… 59

3.5 La lectura como proceso de comprensión …… 62

Capítulo IV: EXPLORANDO LOS AMBIENTES VIRTUALES CON LA GAMIFICACIÓN

4.1 Psicología positiva y su vínculo con la gamificación en la educación …… 72

4.1.1 La psicología positiva y su impacto en el conocimiento humano ……. .73

4.1.2 Teoría de la autodeterminación ……. .74

4.1.3 Psicología del juego …… 74

4.2 Elementos que componen la gamificación …… 75

4.3 Teorías de sistemas de gamificación ……. 77

4.4 Caja de herramientas de gamificación ……... 80

4.4.1 Diseño de herramientas de gamificación …… 80

Capítulo V: HALLAZGOS DEL DISCURSO DESDE LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL CUENTO BARBA AZUL EN LA EDUCACIÓN RURAL

5.1 Hallazgos en la Escuela rural desde la gamificación …… 85

5.1.1 Relación de familia y territorio rural con la literacidad ……. 88

5.1.2 Hallazgos del Padlet aplicado en una comunidad rural ……. 87

5.1.2.1 El territorio en la comunidad rural ……...88

5.1.2.2 Los valores en las familias rurales ……. .89

5.1.3 Hallazgos y organización plataforma Thinglink …… 90

5.1.4 Hallazgos Quizizz y su interacción en la educación rural ……. 91

5.1.5 Hallazgos Wordwall desde la literacidad ……... 92

5.1.6 Hallazgos Geneally y su interacción ruralidad – literacidad ……. 94

5.2 La población rural y su vínculo con las nuevas tecnologías ……. 95

BIBLIOGRAFÍA ……... 98

ANEXOS ……103

Anexo A. Estado del arte.....104

Anexo B. Tematización 114

Anexo C Cuadro de herramientas de gamificación.....129

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro comparativo: Niveles de la psicología positiva …….. 73

Tabla 2. Cuadro comparativo: teorías de sistemas de gamificación …… 79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Proceso de investigación desde la arqueología …… .35

Figura 2. Rejilla de especificación …… .40

Figura 3. Mapa conceptual "Plataformas (entornos de interacción) ……..……68

Figura 4. Mapa mental: Características del game (Fuente propia de las autoras)..... …72

Figura 5: Pirámide de los elementos de gamificación ……76

Figura 6: Herramientas de gamificación ……..……..80

Figura 7. Rejilla de especificación Familia y Territorio ……..…… 87

Figura 8. Padlet Territorio ……..…… 88

Figura 9. Padlet Familia ……..…….. 89

Figura 10. Thinglink cuento "Barba Azul" …….. 90

Figura 11. Organización Thinglink …….. 91

Figura 12. Organización Thinglink …….. 91

Figura 13. Organización Thinglink …….. 91

Figura 14. Quizizz (Herramienta de gamificación …… 91

Figura 15. Anagrama: Juego desarrollado plataforma Wordwall …… 92

Figura 16. Laberinto: Juego desarrollado plataforma Wordwall …… 93

Figura 17. Marcianitos: Juego desarrollado plataforma Geneally ……..…… 94

Figura 18. Dardos: Juego desarrollado plataforma Geneally ……..…… 94

Figura 19. Memoria: Juego desarrollado plataforma Geneally ……..…… 95

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

"El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho."

Miguel De Cervantes

1.1 Introducción

En el intento de fortalecer las prácticas lectoras en estudiantes de aula multigrado del sector rural colombiano y considerando los pocos recursos tecnológicos y de conectividad con que cuentan las instituciones, surge la necesidad de realizar un proyecto de investigación -línea Lenguaje y comunicación perteneciente al grupo TAEPE (Tendencias Actuales en Educación y Pedagogía)-, cuyo objeto es aplicar herramientas de gamificación para desarrollar la literacidad en la educación rural colombiana.

En la actualidad, los docentes cuentan con estrategias didácticas que aportan al proceso académico de los estudiantes, dejando de lado clases magistrales con educandos pasivos que se muestran desmotivados hacia la escuela y el aprendizaje. Las nuevas tecnologías utilizadas en la vida cotidiana (redes sociales, aplicaciones móviles, páginas web, etc.) les ha permitido a los educandos acceder al aprendizaje de una manera más divertida porque a la vez que descubren nuevos contenidos, interactúan, crean y juegan. El proyecto de investigación se divide en seis capítulos:

El Capítulo I titulado ***Fundamentos de investigación*** desarrolla lo correspondiente a la construcción de la propuesta investigativa, el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos y la metodología -Arqueología del Saber- que toma como referente filosófico a Foucault. El trabajo a nivel metodológico, identifica los enunciados contexto rural, literacidad, ambientes virtuales y gamificación, a la vez, que se realiza la descripción del archivo encontrado de distintas épocas y lugares para poder dar un orden a este discurso e identificar los aportes que le pueden dar a cada uno de los enunciados de la investigación. Luego viene la tematización, que permite seleccionar y organizar la información de interés. Por último, se elabora una rejilla de especificación que visualiza los enunciados de una forma discursiva.

El Capítulo II titulado ***La educación rural en el mundo digital*** realiza un acercamiento a la ruralidad colombiana, a su concepto, sus características, sus necesidades y oportunidades especialmente desde el campo de la educación. La educación rural -en su gran mayoría- maneja aulas multigrado donde existe un solo docente que debe responder a procesos dinámicos en busca de soluciones para mejorar la realidad, con modelos pedagógicos como Escuela Nueva Activa que propenden el aprendizaje colaborativo, lo que, en últimas, enriquece al sector educativo rural con herramientas de gamificación que desarrolla en los educandos una competencia lectora crítica y analítica.

El capítulo III titulado ***La literacidad como herramienta para construir conocimiento en la ruralidad*** busca comprender la lectura más allá de la alfabetización o la decodificación de textos, de sus componentes -sintácticos, semánticos, pragmáticos- y del análisis de los niveles de lectura -literal, inferencial y crítico intertextual-. Entender el significado de lo escrito le permite al estudiante una interacción significativa con el texto. A partir del conjunto de competencias y habilidades desarrolladas en la literacidad no solo mejora la experiencia de leer, sino que, además, se convierte en un conocimiento que se manifiesta en la construcción oral o escrita del educando. Este impacto, genera estrategias que permiten superar dificultades presentes en todo su proceso educativo.

El capítulo IV titulado ***Explorando los ambientes virtuales con la gamificación*** aborda los enunciados de ambientes virtuales de aprendizaje que fortalecen el proceso educativo. En estos escenarios digitales se generan experiencias de aprendizaje con distintas herramientas que se pueden adaptar al contexto de una comunidad rural. El proceso de enseñanza - aprendizaje ha permitido crear nuevas alternativas de interacción con el conocimiento y entre las personas, lo que ha generado una mayor flexibilidad y apertura en la educación a distancia. En este mismo capítulo se acerca al concepto de gamificación que

motiva cambios de comportamiento en los estudiantes con el objetivo de potenciar la participación y el compromiso, teniendo en cuenta dos términos: game -juego libre- y play -juego con normas-.

El capítulo V titulado ***Hallazgos del discurso desde las herramientas de gamificación aplicadas al cuento Barba Azul en la educación rural*** describe los hallazgos del proyecto de investigación. Se realiza teniendo en cuenta la participación de los estudiantes rurales -Escuela multigrado- y sus familias en cada uno de los juegos diseñados para desarrollar la literacidad por medio de la lectura del cuento Barba Azul bajo la dirección y acompañamiento -virtual o telefónico- de sus docentes. Además, las herramientas de gamificación utilizadas le permiten al grupo de investigadoras interpretar y explicar la información que arroja un grupo poblacional en un contexto educativo rural que no cuenta dentro de su cotidianidad con tecnologías que apoyen el trabajo de clase.

1.2 Planteamiento del problema

El espacio rural es tremendamente heterogéneo en su geografía y demografía por el legado histórico de la población indígena, mestiza y la esclavitud. La expansión de las fronteras agrarias ha estado acompañada por el conflicto interno de grupos armados y la falta de políticas públicas de desarrollo que ha afectado la educación rural debido a la carencia de calidad educativa en materia de analfabetismo, bajo logro educativo y alto rezago escolar. En Colombia se ha despertado una gran preocupación por los procesos de lectura en las escuelas rurales, por consiguiente, se piensa en estrategias didácticas que logren impactos positivos que articulen el mundo virtual al uso de herramientas de gamificación para desarrollar la literacidad en los estudiantes.

Dando así inicio a la investigación y a la construcción del estado del arte, con la iniciativa de consultar e indagar diferentes teorías e investigaciones relacionadas con el estudio que atañe, con criterios de pertenencia para la selección de dicha documentación en cuanto al concepto de ruralidad, gamificación, ambientes de aprendizaje y literacidad.

La ruralidad en Colombia abarca un conjunto de sucesos y fenómenos sociales en un contexto dedicado no solo a tareas agropecuarias sino al vínculo del ser humano con sus raíces, con la naturaleza, su comunidad, sus tradiciones y actividades que conllevan a transformar su entorno para que resulte sostenible. La investigación se aborda en el ámbito rural colombiano en el que la mayor parte de instituciones educativas funcionan bajo el modelo de *Escuela multigrado.* Este modelo exige del docente una búsqueda de recursos pedagógicos y didácticos aptos para fortalecer las características individuales y los ritmos de aprendizaje de sus estudiantes, y para ello, la gamificación como herramienta virtual es un gran recurso para los docentes.

Las instituciones educativas rurales del país están implementando el modelo de enseñanza Escuela Nueva Activa entendido como un modelo pedagógico que integra diferentes estrategias curriculares, de formación docente y de relación con la comunidad en pro de mejorar la calidad de la educación básica en instituciones educativas tanto del sector urbano como rural. Este modelo principalmente alcanza un aprendizaje activo y colaborativo desarrollando estrategias de promoción flexible.

En esa búsqueda de enriquecer los modelos flexibles en la educación del campo colombiano se encuentra una propuesta de investigación titulada "Reto de la educación pública en Bogotá rural: acercamiento a las TIC para el fortalecimiento comunitario" del autor Alexander Castañeda Vanegas de la Universidad de la Sabana, que desarrolló en el CED Rural Los Arrayanes un Ambiente de Aprendizaje para el Desarrollo Humano que apoyó el proceso en la población adulta logrando vincular la alfabetización de los participantes a la virtualidad.

Teniendo en cuenta los aspectos que caracterizan la educación rural bajo el modelo de Escuela Nueva Activa mencionados anteriormente, la lectura juega un papel importante puesto que fortalece el modelo flexible de aprendizaje de acuerdo con el nivel de lectura del estudiante; de allí, la importancia de profundizar en la literacidad para reforzar el aprendizaje autónomo desde el diseño de herramientas digitales que logren enriquecer y fortalecer los procesos de lectura.

Por tal motivo, la lectura responde a las necesidades particulares e intenciones del lector. Se lee para informarse, entretenerse, por indicaciones, sugerencias, recomendaciones e incluso por imposición de alguien, pero también por iniciativa propia, con una actitud libre y abierta para comprender el contexto rural que lo rodea. Para ello se utiliza como medio de comunicación, herramientas digitales que permiten crear una relación dialógica con el otro,

siendo así un instrumento necesario en los procesos educativos que conlleven a comprender la realidad y a desarrollar competencias lectoras de manera continua donde el estudiante en la práctica del saber pueda acceder a la epistemología obteniendo información, desarrollando sus propios conocimientos, investigando, conociendo las opiniones de otros y siguiendo instrucciones.

La motivación como base fundamental de la gamificación, está relacionada con el interés que ayuda a dar sentido a los procesos de lectura para que el estudiante busque por sí solo el conocimiento de forma adecuada dentro de un ambiente virtual de aprendizaje apropiado. Al trabajar los procesos de literacidad, no solo se da en el contexto escolar, sino que se practica en todos los grupos socioculturales y en todas las edades; siendo las estrategias empleadas, motivación para que los educandos aprendan y comprendan más fácilmente aquello que les interesa y que además está dentro de su espacio o entorno.

En la investigación titulada: “Ser lector experto: un reto desde la comprensión lectora” de las autoras Carmen Elizabet Betancourt Aydeé Blanco Villamil Esperanza Rodríguez Moreno de la Universidad de la Sabana analizan de qué manera los niveles de comprensión lectora se fortalecen a partir de una estrategia que contempla las habilidades: prelectoras, mientras se lee y poslectoras. Por lo anterior, se busca hacer uso de estrategias de gamificación para fortificar el trabajo de la literacidad, despertando el interés en actividades relacionadas con la lectura, la falta de concentración y el trabajo cooperativo. Es importante tener claro que la competencia lectora “es un proceso de construcción de significados a partir de la interacción entre el texto, el contexto y el lector” (MEN. 1998) Los estudiantes no solo requieren conocer los símbolos escritos, además es indispensable saber interpretar todo tipo de información. Buscando un ser que sea capaz de codificar el código gramatical, construir

significados, usar los textos con fines y además de analizar críticamente un texto para desarrollar competencias de literacidad.

Desde el quehacer como docentes e investigadoras se ha observado un bajo nivel por parte de los estudiantes en cuanto al desempeño en actividades que están directamente relacionadas con la literacidad en las diferentes asignaturas. Los factores que determinan el bajo desempeño están asociados a la falta de estrategias didácticas que permitan fortalecer en el estudiante la autonomía en la adquisición de habilidades lectoras tales como interpretar, deducir, inferir, abstraer, resumir, entre otras.

En otra instancia, a raíz de la situación crítica que ha generado la pandemia a nivel mundial, el sector educativo es tal vez uno de los más afectados, debido a que todas las instituciones educativas han tenido que cerrar las puertas de la presencialidad e implementar nuevos medios para que los estudiantes continúen aprendiendo, lo que ha afectado significativamente al sector rural debido a la carencia de recursos tecnológicos y medios de comunicación virtuales. Aunque se han implementado diferentes estrategias como las clases virtuales o las tutorías por mensajes y llamadas telefónicas, los ritmos en los aprendizajes no son los mismos del aula física, esto genera que los estudiantes se vean obligados a buscar otras alternativas que ayuden a suplir el tiempo de orientación con el docente. Por lo tanto, se procura inducir al estudiante a la cultura del aprendizaje autónomo. Cabe resaltar que la falta de autonomía en la adquisición de habilidades lectoras es una problemática que se ha manifestado constantemente pero que ahora ha tomado más fuerza debido a la falta de promoción e implementación de estrategias para desarrollar la comprensión lectora en la virtualidad, lo que hace que esta problemática sea más notoria.

Es así como la poca motivación y la falta de espacios interactivos repercuten en un bajo desempeño en las competencias lectoras. Los espacios virtuales de aprendizaje pueden

llegar a ser muy útiles en estos tiempos en que se invita al cambio y a la manera en que los estudiantes ven e interpretan el mundo, siempre y cuando se implementen estrategias de gamificación que promuevan en el estudiante el interés por la lectura, la curiosidad y creatividad, por medio de actividades motivadoras donde el juego desarrolle un papel fundamental en la adquisición de nuevos aprendizajes.

Teniendo en cuenta lo anterior y pensando en cómo fortalecer la autonomía en los estudiantes, la investigadora Marysol Chacón González de la Universidad Nacional de Colombia, en su propuesta investigativa titulada "Desarrollo de competencias lectoras a través de una secuencia didáctica basada en la metodología Aprendizaje por Proyectos", en los estudiantes del grado primero tres de básica primaria, está enfocada a fortalecer el trabajo tanto autónomo como colaborativo por medio del desarrollo de competencias lectoras a través de la aplicación de una secuencia didáctica abordada en cuatro fases donde se involucraron estudiantes y padres de familia.

Para contribuir en un aprendizaje autónomo y con la situación histórica que vive el país con la pandemia del SARS COV 2 (covid 19), se identifican dificultades con las cuales se pretende trabajar con las herramientas virtuales, es así que se parte del desconocimiento de estas, con el fin de crear entornos que se pueda inferir y analizar el impacto de la creación y diseño de estrategias en la comprensión de lectura de los estudiantes. Con el objeto de gamificar técnicas propias del juego que generen motivación a fin de resolver problemas del mundo real, sin embargo, se tiene claro que a partir de la mecánica de la diversión se puede desarrollar sin tecnología. Por ejemplo, hay otras experiencias que han trabajado la gamificación como estrategia de enseñanza en el área de ciencias Naturales por los autores Germán Guayara Murillo, Clara Inés Cortés Hernández, Jenny Nohelia González Ruiz y Diana Magyhory Sierra Bocanegra de la Universidad de los Andes, en su diagnóstico

encuentran algunas limitaciones con el ánimo, pero haciendo uso de la organización de reglas de un pasatiempo obtienen efectos positivos.

En las aulas rurales se encuentran otras metodologías empleadas por los docentes, pero existe la ausencia de estrategias didácticas virtuales que fortalezcan el proceso de comprensión lectora. Por ello es conveniente detallar material pedagógico digital que promueva en el desarrollo de habilidades lectoras. Es interesante identificar en los juegos las reglas en las cuales el jugador explora, se equivocan, corrigen de esta forma logrando un propósito de aprendizaje a la edificación en la cognición que se parte de la motivación a fin de emprender el uso del juego basado en normas y organizar estos elementos en un ambiente de estudio. En este sentido es primordial que los estudiantes adquieran capacidades de enseñanza que les permita adaptarse mejor a las nuevas exigencias del sistema educativo y en general hacia el óptimo desempeño en su vida escolar y social. La investigación Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria de la Universidad de Antioquia fundamentada en la técnica de gamificar con objetivos en el cumplimiento de metas establecidas a la obtención de estímulos de recompensas. Esta promueve la participación activa de todos los escolares en la apropiación, interés y gustos de bellas letras.

El centro de análisis de la investigación de la Universidad de la Sabana por Víctor Alejandro Lancheros Monroy Nancy Tarazona Morales que se Titula Propuesta de un Ambiente de Aprendizaje para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Grado Noveno de los Colegios Distritales Nueva Constitución y Rafael Bernal Jiménez de Bogotá, este proyecto responde a las necesidades de reestructurar las prácticas pedagógicas para determinar la influencia de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC (denominado MECOLE en el desarrollo de competencias de comprensión lectora en

estudiantes de 9) Esta iniciativa demostró la efectividad del ambiente, principalmente como entorno útil para la apropiación de estrategias de comprensión lectora.

Por otra parte, en el sistema educativo colombiano, el Estado establece estándares y lineamientos para que sean ejecutados por las instituciones educativas sin tener en cuenta el contexto socio cultural de estas y sin brindar recursos necesarios para que los procesos educativos sean óptimos. Por el contrario, esta estandarización ha llevado la educación urbana y rural a una homogenización de la realidad excluyendo particularidades propias de cada ambiente evidenciando diferencias en el resultado de las pruebas tipo Saber realizadas a nivel nacional lectura crítica.

En general, esta desvinculación de las políticas gubernamentales con la realidad escolar, no permite analizar los factores relevantes a nivel pedagógico y didáctico que ayude al estudiante sea de un ambiente urbano o rural, asociar y comprender los contenidos de clase recibidos a través de la lectura. La forma como se está enseñando a leer a los niños no está desarrollando las competencias lectoras que se requieren para avanzar en los procesos de aprendizaje porque presentan dificultades como atención dispersa; periodos cortos de concentración, dificultad para comprender la información relevante de un texto, entre otros.

La importancia de la construcción del saber desde el análisis del discurso del cuento "Barba Azul" de Charles Perrault en relación con la literatura, evidencia la ausencia del saber pedagógico en el aula de clase en relación al contexto rural y al conocimiento que tienen los educandos del mismo.
Ver anexo del cuadro estado del arte)

Por tal razón, es interesante analizar las herramientas de gamificación como factor determinante en el desarrollo de la literacidad. De ahí, que la pregunta que orienta la investigación es:

¿Por qué aplicar herramientas de gamificación para desarrollar la literacidad desde el análisis discursivo del cuento “Barba Azul” de Charles Perrault en un contexto rural colombiano?

- ¿Cuáles son los fundamentos filosóficos desde la arqueología para describir los enunciados de ruralidad, gamificación y literacidad?
- ¿Cómo desarrollar la literacidad para el análisis del discurso del cuento “Barba Azul” de Charles Perrault mediante herramientas de gamificación en un contexto rural?
- ¿Para qué analizar el impacto de las herramientas de gamificación para desarrollar la literacidad desde el análisis del discurso en un contexto rural?

1.3 Justificación

Esta investigación surge a partir de la reflexión, observación y diagnóstico que permite determinar la carencia de estrategias didácticas que motive al estudiante a generar conocimiento por medio de la lectura en un contexto determinado, dicho de otra manera, fortalecer la literacidad en el contexto rural. Es importante que se incorporen estrategias pedagógicas y didácticas como la gamificación, en las escuelas rurales que funcionan bajo la modalidad de aula multigrado, que vinculada a la lectura sirvan de vehículo para construir el conocimiento a partir de la realidad de cada estudiante y contribuir a la formación en la autonomía para la adquisición del aprendizaje de una manera agradable y llamativa.

La importancia de la investigación reside en favorecer desde la acción pedagógica la realidad del estudiante rural, utilizando como principal herramienta la gamificación que unida a diversas estrategias pedagógicas y didácticas permite fortalecer la literacidad en los estudiantes en la ruralidad y de esta manera no se enfoquen simplemente en descifrar un código lingüístico, sino que repercuta positivamente en su proceso de aprendizaje individual y grupal. Actualmente la educación ha tenido que reinventar la práctica pedagógica para que los estudiantes continúen con su aprendizaje, pero no basta con cambiar el medio por el cual se imparte el conocimiento y continuar evaluando con lápiz y papel. Es preciso aplicar estrategias que acerquen al estudiante a las herramientas tecnológicas con las que cuentan en su entorno y potencializar sus habilidades a partir de estas.

El auge de las nuevas tecnologías permite en la actualidad a los docentes y estudiantes crear aprendizajes por medio de la virtualidad, generando así mayor interés, responsabilidad individual y cooperación entre todos los miembros de la comunidad educativa, retando a la educación que se ejerce en instituciones educativas rurales a un cambio y un avance en la implementación de pedagogías actuales que de la mano de la tecnología favorece la práctica

de nuevas herramientas que desarrollen no solo las competencias lectoras sino todas aquellas que involucran el aprendizaje y el fortalecimiento de habilidades digitales. De acuerdo a lo anterior aprovechar la tecnología en las experiencias de los estudiantes contribuyen al aprendizaje flexible y sostenible de la innovación en una era de cambios constantes, brindarles a los educandos las herramientas diarias necesarias para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje para lograr tener mejores resultados, también será una base de apoyo para los cambios aún más significativos en el futuro.

Esta investigación busca que las prácticas lectoras por medio de diferentes herramientas de gamificación se conviertan en un medio para la construcción del conocimiento partiendo de la realidad actual del estudiante, en esta medida la adquisición del conocimiento aumenta junto con las posibilidades de adquirir habilidades lectoras que podrá aplicar para fortalecer el aprendizaje autónomo. Por lo tanto, la lectura desde la literacidad es el medio por el cual se accede a la información y por ende al conocimiento que a su vez se socializa y se transfiere a través de las diferentes tipologías textuales con las que cuenta la sociedad actual (físicos y virtuales). En este sentido, la lectura es la base fundamental del aprendizaje de todas las áreas del conocimiento, además, leer favorece nuestro crecimiento personal, intelectual y social.

Es así como la literacidad cumple un papel fundamental en el ámbito cognitivo y comunicativo de los estudiantes, se concibe la lectura como un proceso de comprensión que exige poner en práctica habilidades como razonar, inferir, interpretar, argumentar, deducir, predecir entre otras que le otorgan la posibilidad de transformar su realidad, es por esto que a partir de la aplicación de diferentes juegos interactivos el estudiante tiene la posibilidad de experimentar otras formas de ver el mundo, de participar, de divertirse y adquirir aprendizajes significativos en otros espacios.

El mundo actual se ha transformado y no se puede desconocer que es preciso renovar las metodologías en la enseñanza, que le proporcionen al estudiante las herramientas necesarias para enfrentarse de manera eficaz a las nuevas exigencias de los ambientes de aprendizaje virtual, sin olvidar que la literacidad ocupa un papel muy importante debido a que de esto depende en gran medida el éxito en las actividades académicas de los estudiantes, a que sean más autónomos, que se abran las puertas para nuevos aprendizajes, que sean personas críticas y reflexivas frente a los desafíos que se presentan en su cotidianidad, que tengan otra visión del mundo más profunda, que sean personas competentes y creativas.

Teniendo en cuenta las ventajas que ofrece la literacidad en los estudiantes, esta propuesta investigativa está enfocada en fortalecer la autonomía en la adquisición de habilidades lectoras por medio de la promoción de lectura en espacios virtuales, atendiendo a la nueva realidad donde el estudiante es el protagonista, y no solo es el protagonista en la adquisición del conocimiento, sino que también sea participe activo en la selección de la lectura según sus gustos y preferencias, que pueda proponer qué tipo de libro quiere abordar para que la lectura no se convierta en imposición por parte del docente sino que pueda ser más concertada. La implementación de estrategias de gamificación para fortalecer la literacidad incide directamente en el aprendizaje autónomo por parte del estudiante de una manera agradable y oportuna, aportando herramientas que le permitan acceder al conocimiento partiendo desde el autoaprendizaje.

Debido a que en la práctica se ha evidenciado que a los estudiantes les gustan las estrategias de juego, surge la necesidad de aplicar actividades de manera virtual que estimulen en el estudiante la motivación por realizar actividades lectoras teniendo en cuenta que para los estudiantes es algo novedoso y muy útil en la toma de decisiones. La inclusión de juegos con el objetivo de simular tácticas, modificar comportamientos, actuar sobre la

motivación y resolver problemas de la vida real, que desde el mismo proceso escolar los estudiantes aprendan a fomentar sus habilidades lectoras.

Se considera que la gamificación es una estrategia de gran connotación educacional de igual forma un boceto atractivo y adaptado a las necesidades del ser humano que logren estimular sus sentidos y su motivación hacia las actividades, por lo que este proyecto se centra en prácticas que den un valor a la lectura en los medios virtuales, es necesario proporcionar cuestionamientos de su concepto, ventajas y desventajas, aplicaciones e implicaciones, entre otros. Se analizan las distintas fuentes conceptuales sobre psicología positiva, taxonomía de Bartle, diseño conductual, economía del comportamiento, teoría de la autodeterminación, psicología motivacional.

En el marco de la gamificación, al igual que todo proceso de enseñanza y aprendizaje, deberá estar bajo revisión y retroalimentación continua, tanto del propio docente como el estudiante. El fin de la propuesta de investigación es que los estudiantes desarrollen la literacidad mediante el diseño de herramientas de gamificación. De hecho, es necesario la estrategia de autoaprendizaje visto que cada escolar asuma su tarea y responde por esta, es así que gamificar en técnicas para la comunidad de práctica, es un lugar seguro que permite a los estudiantes experimentar sin miedo al fracaso a fin de interactuar individual y grupalmente concediendo a los estudiantes aprender por juegos virtuales. A partir de las instrucciones que ayuden a entender las actividades de las mecánicas de los games.

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente la gamificación cumple un papel fundamental en la motivación y participación en los espacios virtuales de aprendizaje, especialmente en el fortalecimiento de la literacidad en los estudiantes a partir de su contexto en este caso el rural, sin dejar de lado sus costumbres, la tradición oral, su identidad, sus preferencias lectoras y todo en cuanto lo rodea y que hace parte de su realidad.

1.4 Objetivo General

Aplicar herramientas de gamificación para desarrollar la literacidad desde el análisis del discurso del cuento “Barba Azul” de Charles Perrault en un contexto rural colombiano.

1.4.1 Objetivos Específicos

- Describir desde los fundamentos filosóficos de la arqueología del saber los enunciados de ruralidad, gamificación y literacidad.
- Realizar un análisis del cuento “Barba Azul” de Charles Perrault en un contexto rural, empleando herramientas de gamificación.
- Analizar el impacto de las herramientas de gamificación en la literacidad aplicada en un contexto rural.

1.5 Arqueología del saber en el análisis del discurso

Esta investigación se aborda desde la metodología de la arqueología del saber la cual permite identificar en el saber pedagógico, enunciados que a su vez dan origen al discurso, analizar el proceso y las fases que dan a conocer los hallazgos de la investigación. Es así como a partir del rastreo y reconstrucción del archivo se estudian y se analizan las ideas que provienen de la interacción entre sujetos de un contexto rural.

1.5.1 Arqueología del saber una transformación al discurso desde la ruralidad

La arqueología del saber estudia el discurso desde la génesis en su volumen propio como monumento y no como documento, de ahí que, la arqueología define al discurso en su especificidad como un análisis diferencial de las modalidades del discurso. Según Foucault (1979):

> […]define unos tipos y reglas de prácticas discursivas que atraviesan unas obras individuales, que a veces las gobiernan por entero y las denominan sin que se les escape nada; pero que a veces también sólo rige una parte. La instancia del sujeto creador, en tanto que razón de ser de una obra y principio de su unidad le es ajena. (Foucault, 1979, p. 234)

La finalidad de la arqueología del saber no es reconstruir el discurso a partir de lo que se ha pensado o deseado, sino transformar el discurso desde lo que ha sido y lo que se ha escrito, es la descripción sistemática de un discurso como objeto de estudio. La descripción arqueológica intenta únicamente establecer la regularidad de los enunciados, entendiéndose como el conjunto de las condiciones en que se ejerce la función enunciativa que asegura y define su existencia.

La arqueología designa el tema general de una descripción que interroga lo ya dicho al nivel de su existencia, de la función enunciativa que se ejerce en el archivo, de la formación discursiva a la que pertenece. La arqueología describe los discursos como prácticas especificadas en el elemento del archivo.

El Grupo de Investigación Historia de la Práctica Pedagógica en Colombia basándose en los análisis aportados por Foucault desde la visión arqueológica y genealógica que ha venido proporcionando elementos a la pedagogía. Olga Lucia Zuluaga Cáceres fundadora del grupo de prácticas en 1978, junto con un grupo de investigadores, han aportado valiosos estudios para recuperar la historicidad propia de la pedagogía en Colombia, en la que se puede dar cuenta de diferentes existencias discursivas tales como práctica, saber, disciplina, concepto y narración.

En el siguiente esquema se evidencia la recopilación de los procesos que se realizaron para dar respuesta al problema de investigación, esta estrategia otorga la construcción del discurso arqueológico en lo rural, la gamificación y la literacidad.

Figura 1. Proceso de investigación desde la arqueología

1.5.2 El saber pedagógico y su práctica en la ruralidad

El proceso de investigación toma como insumo a los enunciados para establecer relación, similitudes en torno a los conceptos abordados, también ofrece la posibilidad de conocer diversos diálogos entre autores y que estos se vean en el discurso de la indagación.

> Concierne a la práctica discursiva que rige el saber pedagógico, abordado a través de la práctica pedagógica, formar o reubicar: los objetos que designa el discurso producido o apropiado; las posiciones de los sujetos de saber que lo utilizan en las instituciones de enseñanza; las relaciones que mantiene con otros saberes y las regiones de discurso que se incorporan a las prácticas de saber; las estrategias de poder en las cuales se le inscribe mediante el proceso de institucionalización. (Zuluaga, 1999, p. 41)

Esto quiere decir que la forma del saber pedagógico implícito en la sociedad a través de espacios en la escuela, la instrucción, los mismos sujetos maestros y estudiantes, así como los procesos de enseñanza y aprendizaje, rastrean experiencias y demás reflexiones que llevan a la noción de memoria activa del saber, pues la recuperación de estas, permiten documentar la práctica pedagógica.

A lo largo de la historia en Colombia se ha tratado de resaltar la importancia de la educación en el contexto rural a partir de diferentes prácticas que han llevado a cabo docentes y comunidad. Es de suma importancia resaltar que el saber pedagógico en la ruralidad ha contribuido a que la educación se continúe fortaleciendo por medio de diferentes programas de impacto en las comunidades, como los programas de alfabetización para adultos, implementación de salas de sistemas como Computadores para Educar y el proyecto de conectividad como Kiosco Vive Digital. Es así que el saber pedagógico en la ruralidad contribuye a que se fortalezca la práctica pedagógica.

1.5.3 El archivo: reconstrucción de enunciados

El archivo es una práctica que permite a los enunciados sustituir y modificarse regularmente, es el sistema general de la información y de la transformación de los enunciados. De acuerdo con Zuluaga (1999) “el archivo no puede ser una masa inerte que guarde la memoria de lo dicho, tan pronto como se interroga saca a luz las reglas de las prácticas discursivas. Es "la ley de lo que puede ser dicho" (Zuluaga, 1999, p. 36).

En el archivo del saber pedagógico se distinguen dos regiones, la primera que es la región conceptual está compuesta por diferentes objetos, conceptos y elecciones temáticas producidos a propósito de la enseñanza; y con el fin de ordenar, proponer o sistematizar conocimientos; la segunda región es estratégica consta de los objetos, conceptos, formas de enunciación y elecciones estratégicas, producidos o delimitados a propósito de la institucionalización del saber.

Según Zuluaga (1999) “Los registros del archivo son agrupables según conjuntos de relaciones que involucran la producción, la apropiación y el ejercicio del saber pedagógico” (Zuluaga, 1999, p. 39). Las reglas que orientan estos procesos permiten reordenar el discurso a pesar de la multiplicidad de enunciados, los registros del archivo son el producto del saber pedagógico y no hay jerarquías para trabajar los registros. Este principio posibilita el análisis de documentos pertenecientes a la región conceptual y a la región estratégica del archivo.

De acuerdo con Foucault (1979) “el archivo es el sistema general de la formación y de la transformación de los enunciados” (Foucault, 1979, p. 221). El archivo se da por fragmentos, regiones y niveles por lo tanto es mejor analizarlo en el mayor alejamiento cronológico, el análisis del archivo posee una región privilegiada, próxima a los investigadores, pero a la vez diferente de la actualidad, es la franja del tiempo que rodea el

presente, es lo que fuera de los investigadores los delimita. Teniendo en cuenta lo mencionado por Foucault (1979):

> La descripción del archivo despliega sus posibilidades a partir de los discursos que acaban de cesar precisamente de ser los nuestros; su umbral de existencia se halla instaurado por el corte que nos separa de lo que no podemos ya decir, y de lo que cae fuera de nuestra práctica discursiva. (Foucault, 1979, p. 222).

Es así, como el archivo en la investigación lo componen diferentes documentos que han servido para recuperar información la educación en la ruralidad, dentro de estos documentos se encuentran investigaciones aplicadas en contextos rurales, libros enfocados en literacidad, páginas web como la del Ministerio de Educación Nacional para entender la implementación de la metodología Escuela Nueva Activa en Colombia, también el acceso a libros digitales sobre concepto y estrategias de gamificación y fotografías del contexto.

1.5.4 Enunciado: indagación conceptual desde lo rural

El enunciado se encuentra en una formación discursiva que se define a partir de un conjunto de enunciados y reglas que conforman la unidad de análisis.

> […]enunciado forma el lugar, la condición, el campo de emergencia, la instancia de diferenciación de los individuos o de los objetos, de los estados de cosas y de las relaciones puestas en juego por el enunciado mismo; define las posibilidades de aparición y de delimitación de lo que da la frase su sentido, a la proposición su valor de verdad. (Foucault, 1979, p. 152)

La investigación implica observar y releer los diferentes enunciados de la investigación tales como gamificación, ambientes virtuales, literacidad que tienen una trazabilidad con la ruralidad. De acuerdo con lo anterior favorece el aprendizaje de los

estudiantes en un aula multigrado generando espacios de juego educativo donde todos los educandos pueden interactuar sin importar el grado en el que se encuentren.

Se centra en esos puntos de concomitancia que salen de los diferentes enunciados y así enriquecer la investigación. Es por esta razón, que la indagación se encamina a reflexionar en cada momento los objetivos. Los cuales permiten evidenciar, en la producción y argumentación los diferentes discursos que se hayan encontrado relacionándolos con los interrogantes de la apuesta investigativa.

1.5.5 Tematización: una mirada desde la descripción

La búsqueda de identificar nociones, conceptos, objetos hace parte de respaldar una base teórica central de un discurso en diferentes textos que permitan la transformación construcción de conocimiento, de acuerdo con Foucault (1979)

> No cuestiono los discursos sobre aquello que, silenciosamente, manifiestan, sino sobre el hecho y las condiciones de su manifiesta aparición. No los cuestiono acerca de los contenidos que pueden encerrar sino sobre las transformaciones que han realizado. No los interrogó sobre el sentido que permanece en ellos a modo de origen perpetuo, sino sobre el terreno en el que coexisten, permanecen y desaparecen. Se trata de un análisis de los discursos en la dimensión de su exterioridad (Foucault, 1979, p. 58).

En otras palabras, la tematización es la descripción de enunciados a partir de la tesis, permite leer con más claridad, separar enunciados desde los ambientes virtuales, gamificación, rural y literacidad el análisis de los discursos para llegar a los contenidos de origen, se orienta identificando las fuentes primarias, revisión y selección de documentos, prelectura y tematización para sustentar los planteamientos en la investigación. En cada

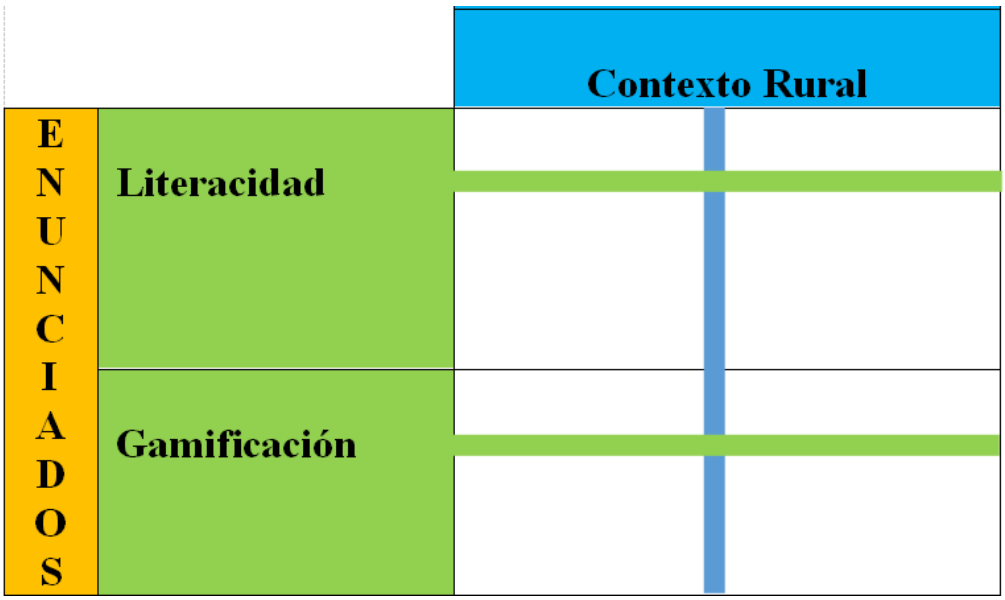
documento que se indaga se identifica una tesis, sustentada por citas que permiten dar a conocer una conclusión.

El proceso de tematización permite la descripción de enunciados, se han formulado tesis de gamificación y literacidad que han permitido establecer la ruta de indagación para modificar el discurso y aplicarlo al contexto rural.

Los enunciados se organizan en la Rejilla de especificación, estos se definen y analizan según los puntos de concomitancia cuales se separan, se oponen, se reagrupan y se clasifican las diferentes nociones. Para ello se debe realizar un proceso de tematización con el fin de hacer el seguimiento al discurso.

En los puntos de encuentro se analizan los enunciados de ruralidad, gamificación y la literacidad los cuales se separan, se oponen, se agrupan, se clasifican, de una forma discursiva como un enunciado del saber. Al encontrar la conformidad los planteamientos estos enlazan los discursos, relacionan los enunciados y la caracterización.

Figura 2. Rejilla de especificación



CAPÍTULO II

LA EDUCACIÓN RURAL EN EL MUNDO DIGITAL

"La ciencia y la tecnología, en la sociedad revolucionaria, deben estar al servicio de la liberación permanente de la Humanización del hombre"

Paulo Freire

La ruralidad definida como aquella opuesta a lo urbano, se constituye como el espacio donde el ser humano se relaciona directamente con la naturaleza a través de vínculos sociales con sus vecinos creando tradiciones y actividades cotidianas propias de cada lugar con los recursos que esta misma produce, siendo en su gran mayoría un sector productivo agrícola. La organización familiar y laboral se da en torno a la finca, allí cada grupo familiar organiza tareas cotidianas y ejecuta actividades de producción agrícola o minera como sustento económico. López (2006) citando a Mejía enumera tres características primordiales de ruralidad:

> Una primera característica es que, a diferencia de las ciudades, se dan densidades poblacionales bajas, lo mismo que el número de construcciones, lo que permite resaltar el paisaje natural o paisajes culturales. Un segundo elemento es el tipo de explotación económica, tradicionalmente relacionada con la explotación agropecuaria, minera o de conservación. Lo tercero es la pertenencia de la población a sociedades pequeñas en donde priman el conocimiento y las relaciones directas entre las personas. (López, 2006, p. 139)

En la actualidad, el contexto rural ha desarrollado una interacción más cercana con el contexto urbano debido a la construcción de vías de acceso con rutas de transporte desde y hacia la cabecera municipal, la llegada de nuevos sectores económicos como el turismo, la minería legal y las grandes ganaderías y actividades agropecuarias a gran escala. Estos cambios drásticos que modifican notablemente la convivencia de la comunidad mejoran las condiciones económicas de las familias, pero a la vez ponen en riesgo la preservación de sus tradiciones.

Debido al cambio rural que se ha venido dando por décadas, López (2006) citando a Pérez y Farah reconceptualizan la ruralidad como *“*todas las zonas (regiones, municipios,

veredas) en donde se desarrollan actividades como la agricultura, pequeña y mediana industria, comercio, servicios, ganadería, pesca, minería, turismo, extracción de recursos naturales" (López, 2006, p. 141).

López (2006) citando a Fals Borda aborda la nueva ruralidad "no sólo como contenedor geográfico sino como contenedor integral de dinámicas poblacionales, económicas, culturales y políticas" (López, 2006, p.141). Esta nueva ruralidad analiza varios factores que confluyen entre sí, primero el territorio como una expresión social en la que sus pobladores crean identidades, creencias y particularidades propias de cada región, de cada país; segundo el medio ambiente, debido a la necesidad de protección y conservación de los recursos naturales -agua, suelo, aire, fauna y flora- donde los pobladores rurales juegan un papel imprescindible en el cuidado de los mismos; tercero la producción agrícola con políticas gubernamentales que protejan la biodiversidad de los recursos y emplee tecnologías afines al cuidado del planeta y las comunidades tanto urbanas como rurales; por último, la multiculturalidad, que debido a la accesibilidad y conectividad del territorio se crean nuevos mestizajes, nuevas costumbres y se modifican algunas tradiciones.

La ruralidad cumple un papel fundamental en el desarrollo de un país puesto que aporta en la consecución de recursos materiales y recursos humanos, en la creación de pequeñas industrias y emprendimiento empresarial, que, en últimas, facilita el progreso de la comunidad no solo en su bienestar económico y social, sino también, intelectual.

2.1 Un vistazo al aula multigrado

Desde el ámbito educativo rural, la formación de los estudiantes debe estar encaminada a solucionar problemas, con métodos y contenidos educativos acordes a las necesidades y contextos de la población en cuestiones de salud, nutrición, vivienda; organización social, comunitaria y recreación; sin extinguir su riqueza, diversidad y cultura;

con políticas globalizadas en estándares básicos de aprendizaje o derechos básicos del mismo, que reduzcan la brecha educativa ya existente entre el ámbito rural y urbano.

La educación es considerada como praxis, es una arman importante para la independencia de los pueblos y, a la vez, para la transformación social de las comunidades en que tienen influencia, con una connotación política e ideológica definida que permite por un lado, liberar el pensamiento y sus actos y por el otro domesticar y dominar pensamientos.

Por años, se ha venido analizando la educación rural en América Latina como apoyo a los gobiernos que, por desconocimiento o falta de atención, no han atendido las necesidades de esta. En el Informe Final del Seminario Interamericano sobre problemas de la Educación Rural en 1970, se identificaron las dificultades que para la época enfrentaba la educación rural: inequidad, déficit del rendimiento escolar, baja cobertura de la oferta educativa, centralización, desvinculación entre la educación formal y las modalidades de educación no formal y de adultos, escasa pertinencia cultural, desvinculación escuela-casa, déficit en la dotación didáctica y tecnológica, e inadecuada edificación escolar. Realidad que en la actualidad ha cambiado un poco, pues existe aún un pequeño porcentaje de sectores pobres que no tiene acceso a esta.

Esta brecha educativa hoy no ha sido superada en su totalidad, sino que avanza cada vez más a pesar de los esfuerzos de distintos organismos internacionales como, la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

Las políticas gubernamentales de cada país han generado estrategias en respuesta a las necesidades del sector rural. Colombia, desde hace cinco décadas aproximadamente ha incluido la enseñanza rural a través de lo que se denominado “aula multigrado”, allí la educación se brinda en un aula donde se combinan al menos dos niveles, en una realidad

heterogénea de situaciones de las cuales dos son específicas: las escuelas unidocentes y las escuelas polidocentes multigrado donde dos o más docentes conducen la enseñanza.

El aula multigrado-heterogénea, se divide en dos tipos de escuela, la primera es la de carácter unitario, es decir un solo maestro atiende en simultaneidad a todos los grados de la enseñanza primaria (grado preescolar a quinto). El segundo tipo de escuela es la polidocente multigrado, cuya diferencia con la escuela unitaria, es que acorde al número de estudiantes, se tienen dos o más docentes divididos en los grados de enseñanza.

En el marco del Proyecto Principal para la Extensión y Mejoramiento de la Educación Primaria definido por la UNESCO en 1961, Colombia instauró la primera escuela unitaria en el municipio de Pamplona, departamento de Santander. A mediados de los años 60´s esta opción piloto se multiplicó a 150 escuelas más, lo que llevó al gobierno nacional en el año 1967 a extender esta metodología a todo el territorio rural del país, con el fin de lograr la cobertura de escolarización primaria.

Las escuelas con aulas multigrado se caracterizan por la escasa infraestructura y equipamiento de sus sedes, aún hoy, muchas carecen de servicios públicos básicos como el agua potable, de conectividad, textos escolares que apoyen los procesos pedagógicos y vías de acceso para el desplazamiento de los docentes y estudiantes. Las comunidades no son ajenas a esta situación, algunas viven en condiciones de pobreza, algunos niños son obligados a extensas horas de trabajo luego de la jornada escolar, lo que genera inasistencia y deserción.

En el año 2017, el Ministerio de Educación Nacional (2021) cita a Giha Tovar afirmando que “Tenemos un gran desafío y es el cierre de brechas en acceso y calidad educativa para que los niños y jóvenes de las zonas rurales tengan las mismas oportunidades que quienes estudian en ciudades principales”. En consideración se evidencia la brecha en el

puntaje promedio en las pruebas saber 11, porque en el caso de las zonas rurales fue de 233 puntos, 23 por debajo de las zonas urbanas (MEN., 2021, párr. 4).

Un reto importante para los docentes de las áreas rurales es responder a la heterogeneidad del aula de clase, planteando estrategias específicas para cada grado, para cada dificultad de aprendizaje y, además, optimizando el tiempo entre aquellos que están iniciando su escolarización y aquellos que se encuentran finalizando. Esto le permite al docente crear una identidad con su ejercicio rural, con rasgos que identifican su dominio y experiencia al relacionarse con la comunidad, conocer, aplicar y evaluar modelos educativos flexibles y crear con recursividad, y de acuerdo con las condiciones del medio, herramientas didácticas para lograr el aprendizaje en sus estudiantes.

En conclusión, el aula multigrado es un espacio académico y sociocultural rural, que le permite al maestro tener una dinámica diaria donde circulen libremente los saberes, en el que, más allá de los objetivos propuestos o estandarizados, los estudiantes puedan avanzar en la adquisición de contenidos acorde a sus motivaciones e intereses con diferentes niveles de profundidad curricular. Además, también refiere la importancia en el aprendizaje de la relación con los otros, en la posibilidad de situaciones que se determinan por la interacción con sus pares ya sean del mismo grado o de grados superiores, lo que, en términos generales, fortalece el aprendizaje significativo de toda la comunidad rural.

2.2 Escuela Nueva, una alternativa para la educación rural

Escuela Nueva fue el movimiento pedagógico y cultural más importante en las primeras décadas del siglo XX, como una nueva manera de educación, en la que la escuela tradicional pierde protagonismo. Este modelo educativo recibió aportes teóricos desde distintas perspectivas –psicológica, pedagógica y social–; Dewey afirmaba que la idea central del activismo es el contacto que tiene la educación con la experiencia personal del educando.

Este, concebía la escuela como un lugar de construcción de aprendizajes, con una dimensión social de interacción con el otro y un contacto cercano con la naturaleza y el contexto próximo. Otro de los autores al que se solía recurrir para fundamentar este modelo escolar, es Juan Jacobo Rousseau, quien en su obra Emilio o De la educación afirma que se le debe brindar a los niños más libertad y menos imperio. En consecuencia, Rousseau hace críticas y aportes a la educación desde su concepción según la cual la naturaleza es buena y el niño debe aprender individualmente de ella.

La Escuela Nueva y sus raíces en la pedagogía activa del siglo XX, consideran que el estudiante tiene un papel protagónico como conductor de su propio aprendizaje, en el que manipula, crea, cuestiona e investiga de acuerdo con sus intereses, eliminando la pasividad y memorización de la escuela tradicional y, por el contrario, fortaleciendo la cooperación entre pares y la relación con su docente, quien actúa como facilitador y mediador del proceso. En la actualidad la educación cuenta con el apoyo de herramientas de gamificación que gracias a la conectividad permiten al estudiante y al docente fortalecer los procesos académicos en las distintas áreas, generando espacios de aprendizaje y diversión.

Partiendo de lo precedente, la Escuela Nueva Activa, es un modelo pedagógico desarrollado en Colombia a mediados de los años 70´s por Vicky Colbert –Socióloga de la universidad de Los Andes–, Beryl Levinger– docente en desarrollo internacional– y Óscar Mogollón –docente de la primera escuela unitaria en el municipio de Pamplona (Santander)–. Estos tres precursores, plantearon estrategias y técnicas coherentes con la educación rural del país, para visibilizar la necesidad educativa de las escuelas del sector rural y el aula multigrado.

El sistema evolucionó de tal manera, que pasó de ser una propuesta municipal y regional, a ser política gubernamental, con el fin de implementarla en todas las escuelas

rurales del país. En el año de 1998, de acuerdo con el Primer Estudio Internacional Comparativo realizado por el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad (LLECE) de la UNESCO, Colombia por primera vez logró la mejor educación rural primaria en América Latina, después de Cuba; adicionalmente, en el año 2000, el Informe de Desarrollo Humano de Naciones Unidas, lo distinguió como uno de los tres más grandes logros del país.

En el año 2000, el gobierno nacional diseñó e implementó el Proyecto de Educación Rural (PER), como aporte a la disminución de la brecha educativa entre los sectores rural y urbano, con el fin de fortalecer la formación básica, avanzar en la formación de convivencia y resolución de problemas y formular una política de educación técnica. Adicional a esto, el PER busca reducir el índice de deserción escolar e involucrar a los gobiernos municipales en su gestión.

En efecto, el PER, incluyó modelos educativos flexibles, diseñados para alcanzar la cobertura y la calidad de la educación básica rural, y, de acuerdo con el modelo escogido por la institución educativa, se recibía una canasta de bienes que incluía materiales para el apoyo y puesta en marcha del proyecto. Además, los docentes eran capacitados para garantizar la correcta utilización del modelo y el aprovechamiento de los materiales brindados. Dentro de los modelos educativos flexibles, se encuentra Escuela Nueva, cuya población objeto es la educación básica primaria de aula multigrado, y cuyos materiales son módulos educativos, bibliotecas básicas y capacitación docente. Siendo así, la Escuela Nueva, en la concepción del Ministerio de Educación Nacional:

> […]es un modelo educativo dirigido, principalmente, a la escuela multigrado de las zonas rurales, caracterizadas por la alta dispersión de su población; por tal

> razón, en estas sedes educativas los niños y niñas de tres o más grados cuentan con un solo docente que orienta su proceso de aprendizaje. (MEN, 2015, párr. 1)

Actualmente, el programa Escuela Nueva Activa, aborda cuatro componentes relacionados entre sí: el componente curricular, para desarrollar contenidos relevantes a través de una metodología definida; el componente de formación, donde los docentes vivencian y practican el modelo; el componente comunitario, para fortalecer la relación escuela-comunidad; y, por último, el componente de gestión, como una oportuna solución a las necesidades de los involucrados en el proceso educativo. Estos cuatro componentes, buscan centrar el aprendizaje en los estudiantes, con el desarrollo de competencias básicas, el mejoramiento de sus ambientes de aprendizaje, el trabajo individual o colaborativo, la evaluación cualitativa y permanente y la promoción flexible.

El rol del docente de Escuela Nueva es significativo, actúa como guía y orientador del estudiante en su proceso de aprendizaje, estableciendo una relación armónica con el educando, dialogando, formulando preguntas y buscando respuestas. Como parte primordial en esta relación, se encuentra el respeto y la inclusión, que dinamizan el desarrollo cognitivo y social del niño a través de la comprensión de su proceso mental, emocional y psicológico. Es indispensable, que el docente conciba al estudiante como un ser integral, es decir, teniendo en cuenta todas sus dimensiones –corporal, espiritual, afectiva, ética, social, cognitiva, comunicativa y estética– para así, poder utilizar estrategias acordes a sus necesidades.

Por su parte, el rol del estudiante en el modelo de Escuela Nueva debe ser activo, de quien actúa como el centro del proceso educativo y pedagógico en general. Debe tener la capacidad de llevar bajo su propio ritmo procesos básicos, procedimientos y conceptos, adquirir actitudes y valores para su vida en comunidad, al tiempo que debe desarrollar habilidades, como aquellas que privilegian el pensamiento lógico formal, las cuales permiten

su autonomía en el proceso formativo. También, este debe desenvolverse armoniosamente para trabajar en equipo, ser un cooperador constante con sus compañeros y participante dinámico en las actividades de la escuela o institución.

En cuanto a los recursos y textos, el Proyecto Escuela Nueva aporta unas guías de aprendizaje que constituyen parte fundamental en el componente curricular de dicho modelo. Estos textos promueven un trabajo autónomo y participativo, con una metodología activa en la que interactúan los estudiantes, el docente, los padres y la comunidad. Estas guías, incluyen conceptos y procedimientos, facilitan la aplicación de los aprendizajes y la interacción con sus compañeros. En su estructura, trabajan siete áreas –lenguaje, matemáticas, ciencias naturales y educación ambiental, ciencias sociales y competencias ciudadanas, tecnología, ética y educación para la paz y emprendimiento y educación económica y financiera–, y en cada grado, están conformadas por módulos basados en los Lineamientos Curriculares para desarrollar los Estándares Básicos de Competencias y los Derechos Básicos de Aprendizaje establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN).

Escuela Nueva Activa se complementa con recursos externos a las guías, para vincular el proceso de aprendizaje de los estudiantes a las relaciones socioculturales de su entorno. Este apoyo es fundamental para la consecución de los objetivos propuestos en los módulos, ya que, desde la organización del gobierno estudiantil, hasta la creación de centros de recursos y rincones de aprendizaje, promueven una comunicación directa y asertiva que incentiva y desarrolla el interés de aprender, en síntesis:

> Escuela Nueva Activa es un modelo educativo que integra estrategias curriculares, de formación docente, de relación con la comunidad y de gestión, a través de las cuales se busca mejorar la calidad, la eficiencia y la equidad en las Instituciones

> de Educación Básica, tanto rurales como urbanas. Igualmente, promueve un aprendizaje activo, comprensivo y centrado en el estudiante, formación democrática, trabajo en equipo y cooperativo, contenidos curriculares pertinentes y relevantes, evaluación integral y cualitativa, estrategias de promoción flexible, prácticas pedagógicas eficaces y el fortalecimiento de las relaciones entre la escuela y la comunidad. (Fundación Escuela Nueva Activa, 2016, p. 11)

En conclusión, la Escuela Nueva ha hecho invaluables aportes al desarrollo educativo y social del país; logrando acercarse desde el sector rural a los procesos educativos de una manera práctica y cercana a su entorno, a su cultura, a sus vivencias, a su comunidad; le permitió al Estado un acercamiento a las necesidades adyacentes al campo y al estudiante una interacción, una autonomía, una comprensión y una valoración de su mundo.

2.3 La conectividad en el contexto rural colombiano

La educación en Colombia consagrada como un derecho constitucional que garantiza el Estado, debe estar en un constante proceso de formación y adaptabilidad al cambio, con el fin de disminuir los niveles de analfabetismo y escolaridad de la población rural, brindando educación básica en las escuelas rurales y garantizando la permanencia en el sistema escolar.

En términos de calidad, las escuelas y estudiantes del sector rural han tenido avances significativos, debido principalmente a la expansión de modelos educativos que se han apoyado en el internet y las herramientas que de este dependen, para cerrar un poco la brecha de inequidad educativa entre lo urbano y lo rural.

Dentro de las políticas educativas para el sector rural formuladas está la implementación del Plan Nacional de Conectividad Rural que tiene como estrategia

> promover las condiciones de acceso a Internet, mediante el despliegue de infraestructura que garantice la disponibilidad de redes de transporte requeridas para soportar las necesidades del segmento portador en la totalidad de cabeceras municipales del país, y la oferta de acceso público al servicio en centros poblados rurales; como contribución al mejoramiento de la calidad de vida, el desarrollo, y la prosperidad social. (Min. TIC, 2019, p.5)

A lo largo de la historia la educación en las zonas rurales de Colombia se ha tenido que enfrentar a muchos retos para lograr que cada día la cobertura de la educación llegue a más comunidades a lo largo y ancho del territorio nacional; y es que esta tarea ha tenido que superar muchos obstáculos como la deficiente infraestructura, talento humano, zonas con difícil acceso debido a la geografía, conflicto armado y falta de conexión a internet. Este último aspecto de gran importancia teniendo en cuenta la situación actual del país hace que la labor de educar en la ruralidad sea más compleja.

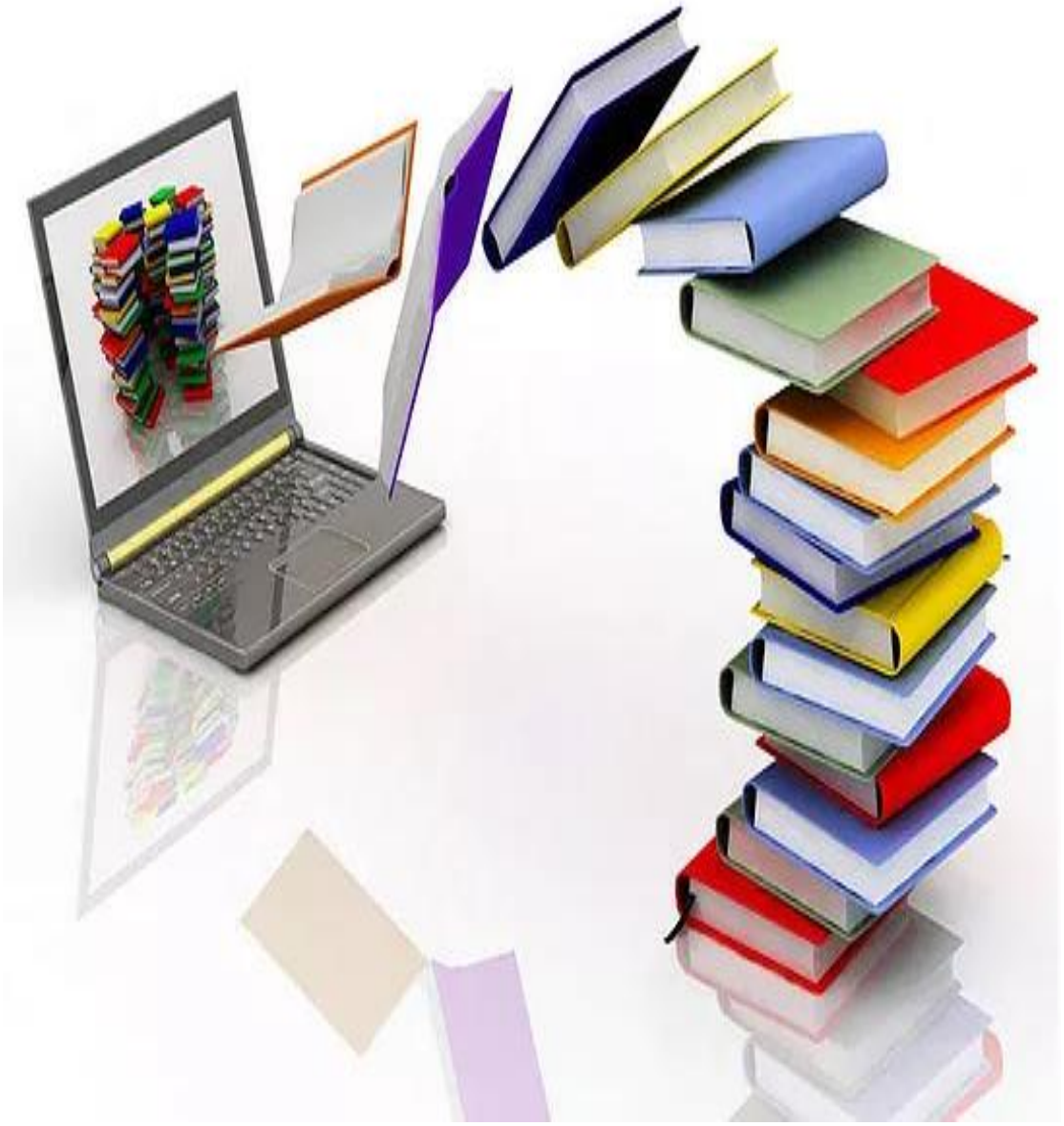
Debido a la falta de conectividad por parte del gobierno nacional y liderado por el Ministerio de las TIC, se ha impulsado un proyecto llamado Kiosco Vive Digital, el cual busca conectar con el resto del mundo las regiones hasta hoy más apartadas y ofrecer a las comunidades una oferta de posibilidades para transformar su realidad económica, mejorar la educación de los estudiantes, fomentar el desarrollo y la creación de empleo, de acuerdo con el Ministerio de las TIC, el acceso a la tecnología impacta y transforma la realidad económica y social de las regiones, es por esto que hasta el momento se han instalado 5.300 kioscos Vive Digital en todo Colombia. Sin lugar a dudas Vive Digital es un proyecto que ha mejorado la comunicación y el acceso a internet en las comunidades, de acuerdo con el ministerio de las TIC, (2013)

> El proyecto 'Kiosco Vive Digital' es una iniciativa del Gobierno Nacional que promueve el uso y aprovechamiento de las TIC en las zonas rurales y apartadas de Colombia. En los kioscos la gente encuentra acceso a Internet y a otros servicios como telefonía, fax, escáner y fotocopias, además de recibir capacitaciones gratuitas en uso y apropiación de las TIC (Min. TIC, 2013, párr.6)

Cabe resaltar que este proyecto impulsado desde el año 2013 en las zonas rurales de Colombia ha permitido que en muchas escuelas los estudiantes tengan acceso a internet y puedan acceder al conocimiento de una forma más rápida y actualizada. Aunque son muchas las escuelas y comunidades que cuentan con este servicio, es oportuno aclarar que este proyecto no tiene una cobertura del 100%.

Capítulo III

LA LITERACIDAD PARA LA COMPRENSIÓN DEL DISCURSO EN LA RURALIDAD



"La lectura adelanta el tiempo de la vida y paradójicamente aleja el de la muerte. Leer es buscar otras realidades para comprender mejor esta realidad".

Fabricio Caivano

3.1 Literacidad en el contexto rural

Cada comunidad desarrolla unas experiencias de lectura y escritura que los identifica, estas prácticas están muy ligadas a diferentes circunstancias históricas y geográficas que a su vez están relacionadas con el resto de su actividad cultural, el manejo del código lingüístico, de los géneros discursivos, el conocimiento de la función del discurso y de los roles que asume el lector de acuerdo con la intención del autor, los valores sociales asociados con las prácticas discursivas y las formas de pensamiento desarrollado con ellas, se define como literacidad.

Desde Cassany (2006) la literacidad se concibe como la referencia a las prácticas letradas desde la concepción sociocultural teniendo en cuenta el contexto rural, la población y el aula multigrados, esto implica el desarrollo de la competencia crítica intertextual para el análisis de los discursos, con el objetivo de generar impacto tanto en el sujeto como en su contexto, es así como se quiere llevar al campo el diseño de herramientas de gamificación para fortalecer en los educandos su proceso lector.

De acuerdo con lo anterior, Freire (2011) lo expresa como “el acto de leer como un acto que le permite al hombre y a la mujer tomar distancia de su práctica (codificarla) para conocerla críticamente, volviendo a ella para transformarla y transformarse a sí mismo” (Freire, 2011, p.17). Es decir, busca transformar la realidad de los estudiantes en su comprensión de lectura, que analicen el discurso a partir de preguntas por medio de aplicación de juegos digitales a nivel literal, inferencial y crítico intertextual.

El objetivo de aprender a leer críticamente es adquirir habilidades cognitivas que permitan descubrir las intenciones del autor, extraer el contenido que aporta un texto y verificar si es acertado o no, al respecto Riquelme y Quintero (2017) afirman que “la literacidad es un conjunto delimitado de habilidades cognitivas, que sirven de soporte para la actividad de lectura y escritura, la que puede ser medida transnacionalmente al margen del

contexto sociocultural en la que se sitúan las personas"(Riquelme y Quintero, 2017, p. 95). Siendo así, leer no es solo un proceso de transferencia de datos sino también una práctica que genera la organización de las comunidades y el poder del conocimiento; de esta manera el discurso construye representaciones establecidas sobre la realidad (concepciones, imaginarios, opiniones), por este motivo, la educación se debe encaminar a desarrollar la conciencia crítica en los estudiantes para que valore si está de acuerdo o no con las representaciones establecidas.

Teniendo en cuenta lo anterior, la aplicación de herramientas de gamificación en el contexto rural busca fortalecer la literacidad en los estudiantes a partir de sus conocimientos previos sobre la concepción de familia, territorio, tradiciones y costumbres que hacen parte de la realidad del estudiante.

3.2 Lectura digital y su impacto en la ruralidad

Las nuevas tecnologías presentan múltiples oportunidades en cuanto al acceso, almacenamiento y transmisión de la información, los entornos de lectura digital cada vez cobran más importancia en la actualidad debido a que ofrecen formas más accesibles de presentar la información que en los textos impresos. A esta nueva era de la digitalización de la lectura, también se le suma las circunstancias por las que se encuentra la población mundial en la actualidad, el aislamiento social producto de la pandemia ha permitido que la lectura digital sea un medio para que los estudiantes continúen aprendiendo. De tal forma, que estas nuevas dinámicas de aprendizaje virtual están modificando la forma en la que se lee.

Cuando los estudiantes buscan información en la red, lo hacen a manera de lectura rápida, realizan un barrido de las posibles fuentes que son de su interés, pero esto no significa que estén desarrollando un nivel de comprensión lectora apropiado para la edad. Por ello, es

importante que se oriente el proceso lector del medio digital para que los estudiantes puedan tener unos parámetros que le permitan evaluar el avance de su proceso lector.

La literacidad permite la comprensión y la reflexión crítica que son habilidades fundamentales para realizar un ejercicio de lectura significativo, cuando se hace de manera consciente, en este caso de manera digital. Es por esto, que se deben implementar estrategias de lectura virtual que le permitan al estudiante incrementar sus habilidades de lectura, sin dejar de lado la motivación, el interés y el asombro al experimentar nuevas dinámicas de aprendizaje en la virtualidad, y desde luego, vincular el entorno en el que se está inmerso para que la experiencia lectora recobre un significado en el educando.

La lectura digital es un ejercicio que se debe abordar desde el ámbito educativo como un medio de acceso al conocimiento, por tal motivo es pertinente adoptar nuevas estrategias que permitan obtener el mejor provecho de la lectura, con ejercicios que potencialicen las competencias lectoras. Hoy en día con la llegada de las TIC, hay múltiples opciones y herramientas digitales para impulsar el hábito lector como el audiolibro, video libro, los comics, storytelling -aplicaciones que permiten desarrollar narrativas digitales mediante la creación de historias originales y personalizadas- también existen las aplicaciones que permiten la creación de juegos y ejercicios enfocados a fortalecer los niveles de lectura.

Cuando se trabaja con los dispositivos móviles es pertinente preguntarnos sobre cómo modificar las herramientas de tal manera que se evalúe el impacto que tienen tanto en estudiantes como en los docentes, y cómo se aborda el acceso al conocimiento y la información, al respecto González (2012) dice

> si lo que concita nuestro principal interés es la lectura, estaremos hablando de los sujetos y la actividad que desarrollan, esto es, de los procesos de creación y transmisión del conocimiento y de lectura y utilización crítica de la información y el conocimiento. (González, 2012, p. 19).

3.3 Componentes del lenguaje (sintáctico, semántico y pragmático)

Todo ser humano se enfrenta al reto de adquirir y dominar el lenguaje como uno de los requisitos fundamentales para consolidar la lectoescritura, siendo esta una herramienta cultural indispensable en la vida de todas las personas. El lenguaje tan sólo en el nivel comunicativo está conformado por una estructura semántica, sintáctica y pragmática. Los componentes están orientados hacia la significación, la formulación y el desglose de las competencias, potencializando capacidades en los estudiantes lo que evidencia una serie de actos comunicativos particulares.

De acuerdo con los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional "una competencia gramatical o sintáctica se refiere a las reglas sintácticas, morfológicas, fonológicas y fonéticas que rigen la producción de los enunciados lingüísticos." (MEN, 1998, p.28). Esta competencia le permite al estudiante analizar las relaciones de los significados y su ordenamiento dentro de un texto, también contribuye a la construcción de sentido estableciendo relaciones coherentes en el sistema de signos (verbal o no verbal). En el campo verbal, el estudiante establece las conexiones precisas entre las palabras, teniendo en cuenta sus diferentes funciones dentro del enunciado, del párrafo o del texto completo.

En cuanto al componente semántico, el MEN menciona que es "la capacidad de reconocer y usar los significados y el léxico de manera pertinente según las exigencias del contexto de comunicación". (MEN, 1998, p. 28). Aspectos como el reconocimiento de campos semánticos, tecnolectos o idiolectos particulares hacen parte de esta competencia. De acuerdo con lo anterior cuando un estudiante desarrolla esta competencia, logra entender significados, darle sentido al texto e interpretar signos lingüísticos, también entender expresiones del lenguaje con significados connotativos y denotativos. Esta competencia es muy importante tanto para la comprensión como para la producción de texto.

Por último, el componente pragmático sociocultural según el MEN, se refiere "al reconocimiento y al uso de reglas contextuales de la comunicación. Aspectos como el reconocimiento de intencionalidades y variables del contexto como el componente ideológico y político que está detrás de los enunciados hacen parte de esta competencia" (MEN, 1998, p. 28). El principal objetivo de la pragmática es resaltar los actos comunicativos que tienen una intención o propósito de acuerdo con el contexto de la situación, el conocimiento y creencias de los participantes producen diferentes actos comunicativos, y esta situación debe partir mínimamente del entendimiento. Así como la pragmática da cuenta del lenguaje en situaciones reales de uso, es fundamental asociarla con la ética de la comunicación, uno de los cincos factores que atraviesa los Estándares Básicos de Competencia (MEN, 1998), ya que se requiere una aceptación de la diversidad, la intención del encuentro y el diálogo entre culturas.

3.4 Niveles de comprensión lectora que se abordan en la educación rural

Se debe tener en cuenta que, si la lectura es interpretación, toda interpretación se ejerce sobre enunciados y no sobre palabras aisladas, es decir, sobre juicios y razonamientos más que sobre conceptos, sobre esto Bustamante y Jurado (1997) afirman que "lo que enfrentamos en la lectura son configuraciones de enunciados y lo que configuramos en nuestra mente al leer son otros enunciados, mediados por nuestras competencias" (Bustamante y Jurado, 1997, p. 90).

Antes de abordar los niveles interpretativos de la lectura es preciso saber qué se entiende por enunciado, de acuerdo con Focault (1979) "define las posibilidades de aparición y de delimitación de lo que da la frase su sentido, a la proposición su valor de verdad" (Foucault, 1979, p. 152). Todo lo que aborda el lector son configuraciones de enunciados textuales.

Según lo anterior, cuando un estudiante se enfrenta al desafío de adquirir nuevos conocimientos desde la lectura, lo que se pone en juego son las competencias u operaciones mentales para interpretar a partir de las múltiples posibilidades semánticas y semióticas de un texto; y es desde esas múltiples posibilidades de lectura que se tienen que definir unos niveles interpretativos, a los cuales acceden los lectores según sus experiencias acumuladas en el acercamiento con los textos, de acuerdo con esto hay que entender que los niveles de lectura no pueden ser vistos como etapas aisladas, sino como un proceso.

De esta manera se puede hablar de tres niveles de lectura: el primer nivel de comprensión es el literal en modo de paráfrasis, se trata de explicar con otras palabras lo que el texto enuncia en su estructura de base; es entonces parafrasear el texto y de cierto modo resumirlo. La lectura literal en el modo de paráfrasis es también predominante en los ámbitos académicos y responde al tipo de evaluación donde se pregunta por el argumento de otra obra, el asunto de que trata el artículo científico o las unidades temáticas fundamentales y explícitas del texto.

El segundo nivel de comprensión hace referencia a la lectura inferencial, este nivel se caracteriza por la capacidad que posee el lector para esquematizar el texto y relacionar los conceptos que le permiten leer entre líneas para extraer la información que se encuentra implícita. Según Pierce (1987)

> […] no puede haber dudas de que cualquier cosa es un signo de cualquier otra asociada con la primera por semejanza, por contigüidad o por causalidad; tampoco puede haber duda alguna de que todo signo evoca la cosa significada. En consecuencia, la asociación de ideas consiste en que un juicio ocasiona otro juicio, del cual es el signo. Ahora bien, esto no es nada más ni nada menos que la inferencia. (Pierce, 1987, p. 82)

Por consiguiente, en este nivel de lectura se buscan relaciones que van más allá de lo explícito o dicho, se da explicación del texto más ampliamente, incluye conocimientos previos, en el caso de estudiantes de zonas rurales se alude a las experiencias adquiridas en el entorno que habitan, que se relacionan con lo leído y se formulan hipótesis. El objetivo del nivel de comprensión inferencial de la lectura es la construcción de conclusiones, para esto se requiere que el lector esté en la capacidad de abstraer información que se vincule con otros conocimientos, en este sentido la gamificación juega un papel primordial, teniendo en cuenta que por medio del juego se fomenta el interés y la atención en la lectura de diferentes textos.

La inferencia abarca desde las deducciones lógicas hasta las suposiciones y conjeturas, que se realizan a partir de ciertos datos que permiten suponer otros, lo que lleva a afirmar que todo texto no dice todo de manera explícita, sino que también dice cosas sin decirlas, esto es, de manera soterrada y oculta, lo que exige precisamente del lector la capacidad de pensar. Por eso, este nivel se caracteriza por incluir operaciones mentales como inferir cierta información en el texto o hacer conjeturas, relacionar juicios o proposiciones, definir conceptos, presuponer secuencias que se siguen de los planteamientos del autor, realizar hipótesis, argumentar interpretaciones e interpretar el lenguaje figurativo.

Por último, el nivel de comprensión crítico- intertextual es conocido por ser el más complejo o el más alto logro por parte del lector. En este nivel de comprensión se esperan lecturas que referencian valoraciones y juicios y, en consecuencia, puedan movilizar otros textos que entran en red con el texto leído. En este nivel de lectura se pone en evidencia la competencia conjetural del lector, que dicho en otros términos se trata de poner en actividad la competencia intelectual. Según Cassany (2006) es lo que se llama “lectura detrás de las líneas, es la ideología, el punto de vista, la intención y la argumentación que apunta el autor” (Cassany, 2006, p. 52).

Este nivel de lectura es ideal para aquellos lectores capaces de emitir juicios sobre el texto leído, aceptarlo o rechazarlo, pero justificando su postura a través de procesos argumentativos rigurosos. La lectura crítica adquiere un carácter evaluativo, en el que entra en juego la formación que ha tenido el lector, así como su capital intelectual resultado de una práctica lectora asidua. Los juicios emitidos sobre el texto toman en cuenta características de exactitud, aceptabilidad y probabilidad, dichos juicios pueden ser verdaderos o falsos según la experiencia del lector, quien compara lo escrito con diferentes fuentes de información (intertextualidad) para asimilarlo o rechazarlo según los códigos morales y cosmovisiones que posee.

En suma, el nivel de comprensión crítico- intertextual implica valorar y evaluar el texto en su forma y contenido para tomar posición frente a él, y proponer o hacer algo a partir de él (aplicación de su contenido, relacionarlo con otros textos, usarlo para comprender una realidad o para resolver problemas, etc.).

3.5 La lectura como proceso de comprensión

Para leer es necesario la presencia de un sujeto activo que asimila y procesa el texto, por ende, debe existir un objetivo o interés para la lectura. Esto quiere decir que cuando hacemos una interpretación de un texto, ésta suele relacionarse a los objetivos de la lectura, esto es, a los intereses que nos mueven a abordar el texto. El significado de este depende de las ideas previas del lector y los objetivos propuestos con la lectura. Leer no es una actividad sencilla, es más bien compleja en tanto que exige del lector pensar para poder comprender y captar todos los sentidos y significados, tanto locales como globales, tanto la información explícita como la implícita que el autor ha querido comunicar. Por ello, Solé (1992) afirma que:

> Para leer necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de descodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias

> previas; necesitamos implicarnos en un proceso de predicción e inferencia continua, que se apoya en la información que aporta el texto y en nuestro propio bagaje, y en un proceso que permita encontrar o rechazar las predicciones e inferencias […]. (Solé, 1992, p. 18).

Según Solé (1992) la lectura tiene subprocesos, que permiten adquirir una serie de habilidades de carácter cognitivo, afectivo y conductual y que también depende del entorno que rodea al lector como sus costumbres, creencias y en el caso de los estudiantes rurales su relación con la naturaleza, las cuales deben ser abordadas por etapas. En cada una de estas etapas se desarrollan diferentes estrategias con propósitos establecidos dentro del mismo proceso lector, propósitos que en la actualidad pueden ser abordados desde la gamificación para despertar en los estudiantes la curiosidad, creatividad e interés. De acuerdo con el modelo interactivo de Solé (1992), el proceso lector se divide en subprocesos o fases, en este caso se retoman dos fases, durante la lectura y después de la lectura.

Durante la lectura es donde se encuentra el grueso de la actividad de comprensión, cuyo alcance depende en gran parte de las habilidades que se desarrollen en esta etapa. En este punto la lectura no debe reducirse a una verbalización o decodificación de la grafía, lo cual no facilita la comprensión del contenido del texto, sino que debe trascender éste hasta el punto de extraer aquella información que subyace a la literalidad y que muchas veces es la más importante.

Según Solé “para que el lector sea efectivamente un lector activo, que comprende lo que lee, es necesario que pueda hacer algunas predicciones del texto que tiene delante” (Solé. 1992, p. 101), lo cual no sería posible si no ha desarrollado la capacidad de inferir. Las estrategias en esta etapa del proceso lector deben ser variadas y creativas, para que favorezcan la comprensión, análisis e interpretación del texto. Solé propone algunas estrategias de lectura que pueden ayudar a afianzar las habilidades de comprensión, es

necesario que sean los propios estudiantes sean quienes tomen la iniciativa de avanzar en el proceso lector realizando actividades de manera autónoma, tales como subrayar ideas principales, formular hipótesis y construir interpretaciones, además deben ser conscientes de que este tipo de ejercicios les ayudará a comprender los textos, por otro lado las actividades de gamificación facilitan la práctica de diferentes ejercicios que fortalecen el proceso de comprensión lectora.

Después de la lectura (post-lectura) se aplican las estrategias de confirmación y verificación de los objetivos de lectura propuestos, también se evalúan las estrategias aplicadas en la anterior etapa lectura para corregir aquello que sea necesario. En términos generales, en esta etapa se hace metacognición, lo que implica que el estudiante se haga consciente de la forma en la que ha llegado a comprender el texto y de aquellas operaciones mentales o lógicas que ha tenido que realizar para ello. Por eso, es importante en esta etapa verificar cuánto ha comprendido el lector, para lo cual existen diferentes tipos de preguntas que se pueden formular. Solé (1992) plantea diferentes estrategias que se pueden poner en práctica en esta etapa de la lectura, y considera que estas estrategias no solamente se pueden utilizar en esta fase, sino también a lo largo del proceso lector en general, ya que hay que tener claro que no se trata de poner límites entre lo que va durante y después de la lectura. De acuerdo con Solé (1992)

> Estamos hablando de un lector activo y de lo que puede hacerse para fomentar la comprensión a lo largo del proceso de lectura, proceso que no es asimilable a una secuencia de pasos rígidamente establecida, sino que constituye una actividad cognitiva compleja guiada por la intencionalidad del lector. (Solé, 1992, p. 117)

Teniendo presente lo anterior, las siguientes son entonces algunas de las estrategias que pueden ayudar a una post-lectura; como sacar la idea principal de un texto, realizar

resúmenes, formular y responder preguntas, realizar juegos de completar, ordenar oraciones, resolver crucigramas los cuales se pueden realizar aplicando la gamificación en los espacios de aprendizaje.

La lectura exige un nivel de compromiso por parte del lector, no basta con aceptar o estar de acuerdo siempre con el texto, o simplemente llevar a la práctica diferentes actividades sobre una lectura; debe existir un proceso de transformación y evolución por parte del lector, una evolución que conlleve a disfrutar cada una de las etapas de un lector activo como la admiración por el texto, la oposición y la producción o creación.

CAPÍTULO IV

EXPLORANDO LOS AMBIENTES VIRTUALES CON LA GAMIFICACIÓN

"Tienes que aprender las reglas del juego y después jugar mejor que nadie."

Albert Einstein

En el nuevo ambiente cultural se encuentra el componente de la tecnología de la información y comunicación. El sistema educativo busca incorporar a los estudiantes a un ambiente digital. Se debe tener en cuenta los rasgos fundamentales de este periodo histórico en el cual el aprendizaje sigue rutas diferentes de las generaciones anteriores. De acuerdo con Rodríguez (2004) "El horizonte siempre ha dibujado la idea de que los ordenadores pueden sustituir total o parcialmente a los profesores porque los alumnos pueden aprender de ellos de las aplicaciones programadas para enseñar un contenido determinado" (Rodríguez, 2004, p. 4) aunque los ordenadores son de gran ayuda no pueden sustituir la labor docente, las aplicaciones son herramientas que le ayudan a los maestros a mejorar el aprendizaje de los estudiantes. La calidad humana, la socialización es parte fundamental de un proceso de aprendizaje.

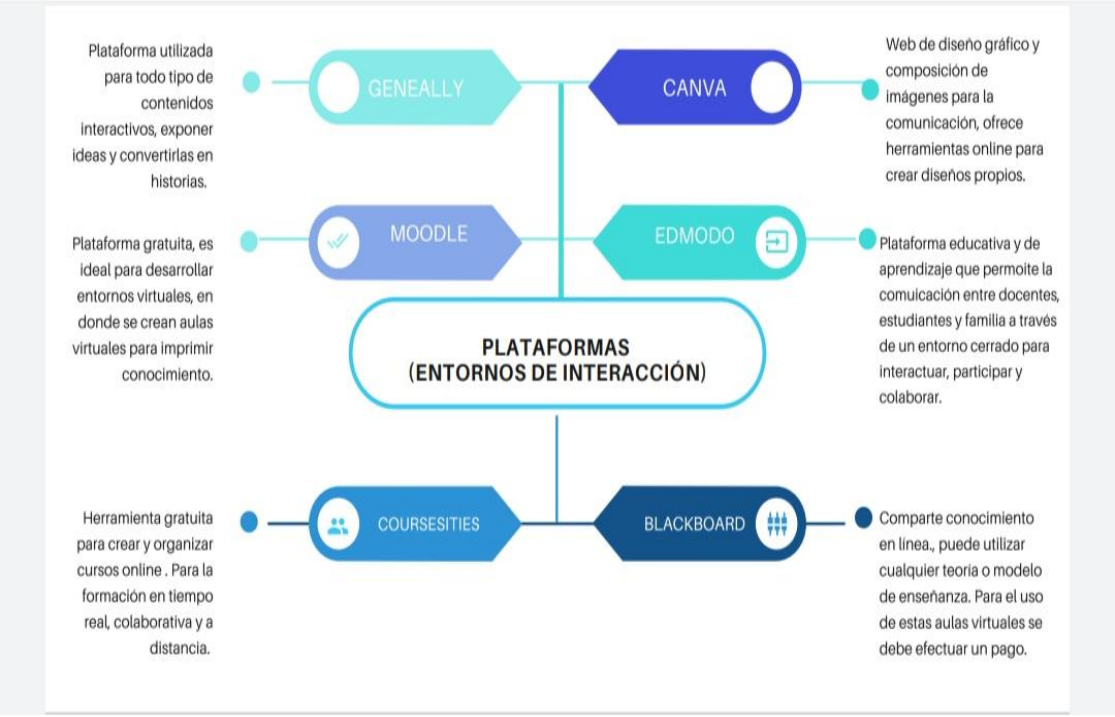
Actualmente la sociedad en su gran mayoría vive en un entorno de información digital; las tecnologías evolucionan permanentemente, así como los estilos de vida se transforman a medida que avanza la era digital. La protección de datos, la intimidad y la necesidad de estar preparados técnica y culturalmente ante los nuevos retos de la sociedad, las instituciones educativas también deben cambiar y adecuarse a las nuevas demandas de la sociedad en la utilización de entornos virtuales de aprendizaje, lo que lleva a suponer que el cambio en las formas de aprendizaje de los educandos emplea sin duda nuevas tecnologías que exigen autonomía, conocimientos tecnológicos y conexión a internet.

Es así como los entornos de aprendizaje aportan a la educación transformadora. Para que facilite el cambio pedagógico, en los procesos de aprendizaje y que complemente los tiempos sincrónicos y asincrónicos de comunicación y enseñanza. Siendo una herramienta para apoyar a las personas en situaciones que no requieren contacto físico, y adquiriendo conocimientos y continuidad de la educación para facilitar y optimizar el aprendizaje a los

estudiantes, basado en técnicas de comunicación mediadas en entornos virtuales. Según Méndez, Rivas y Toro (2007) “En los entornos virtuales de enseñanza tenemos que tener presentes todos los componentes del sistema didáctico, pues necesitamos tener la estructuración correcta del contenido a mostrar en el mismo y que el alumno pueda, siguiendo el curso, apropiarse de los contenidos plasmados en el mismo”. (Méndez, Rivas y Toro, 2007, p 11) al ser un sistema didáctico es fácil que el estudiante se apropie de estas nuevas tecnologías, pero debe estar acompañado de tutoriales que le ayuden manejar y dar uso adecuado de las herramientas de aprendizaje.

Un ambiente virtual de aprendizaje es el conjunto de entornos de interacción, sincrónica y asincrónica. Tiene como una planeación curricular, en el cual se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la actualidad se encuentra varias plataformas.

Figura 3. Mapa conceptual “Plataformas (entornos de interacción)



Las plataformas virtuales pueden ser aplicadas tanto en la enseñanza presencial como a distancia, siendo un gran recurso didáctico que enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje y facilita la evaluación continua del educando. “La riqueza de actividades, recursos y material didáctico que oferta la red es, por sí misma, un factor clave en la motivación del aprendiz, ya que permite que cada uno las adopte y seleccione según sus necesidades e intereses, reforzando la estimulación cognitiva defendida por Bruner”. (Vera, 2004, p. 6)

El rol de docente virtual tiene las funciones de guiar, estimular, promover un aprendizaje de colaboración que permita generar comunidad de aprendizaje y colaborar en el proceso de aprendizaje del estudiante. También de evaluar los resultados del estudiante en los ambientes virtuales. De acuerdo con Vera:

> El aprendizaje virtual ha modificado profundamente el rol desempeñado por profesores y alumnos, y ha roto con una de las constantes más firmes de todo proceso educativo, la estandarización de la enseñanza, para lograr uno de los retos más difíciles en todo proceso educativo: la individualización y socialización de la enseñanza y del aprendizaje a un mismo tiempo (Vera, 2004, p. 2)

El rol del estudiante para que este se relacione con el conocimiento debe desarrollar la capacidad autodisciplina, autoaprendizaje, el análisis crítico y reflexivo, así como el trabajo colaborativo. El entorno virtual permite poner en práctica el aprendizaje colaborativo de tal manera que el aprendizaje es producto de la socialización con otros.

Es así que se presenta la construcción de entornos virtuales de aprendizaje. En el cual se involucran herramientas de gamificación. Para crear un entorno que responda a las necesidades de los estudiantes. “Gamificación es un proceso por el cual se aplican mecánicas

y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos". (Rodríguez y Santiago, 2015, p. 8) es necesario que los entornos virtuales no solo sean vistos como espacios dedicados solo de compartir contenidos y realizar actividades. Es preciso desarrollar una característica que motive al estudiante a realizar sus labores, de construir su conocimiento y desarrollar sus competencias. Según Rodríguez y Santiago (2015)

> Los alumnos no ven la escuela como algo interesante. Claro que saben que es muy importante para ellos, pero no interesante. Pero existen otros medios de aprendizaje bastantes más atractivos y debemos aunar esfuerzos para conciliar el entretenimiento con el conocimiento. (Rodríguez y Santiago, 2015, p. 19)

La gamificación es una nueva estrategia que modifica el comportamiento en los estudiantes, con el objetivo de motivar la participación y el compromiso. Pero también que despierte el interés por dar lo mejor en las estrategias que se desarrollan en clase. "La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación". (Teixes, 2014, p. 23). Se persigue un beneficio social que facilite la aplicación de técnicas de autorregulación, establecimiento de metas y el seguimiento, aplica recurso de los juegos esto quiere decir que no es play si no game.

Es importante identificar las diferencias del significado de la palabra game y play; game está relacionada con la gamificación y direcciona que es lo que se busca con esta estrategia de motivación. "Otra manera de entender la diferencia entre game y play es asociando este último concepto con lo que se conoce como el «juego libre» de los niños y que se refiere a la actividad lúdica de éstos sin

objetivos, que surge de las propias motivaciones intrínsecas del niño y en un marco de total libertad" (Teixes, 2014, p. 28) El impulso de hacer de realizar actividades por el simple gusto de hacerlas, la propia ejecución de la tarea es la recompensa, así que game es jugar partiendo de reglas y play es juego libre que surge a partir de las motivaciones intrínsecas que nace del propio individuo.

El play es asociado al juego libre consiste en participar voluntariamente se refiere a actividades lúdicas sin objetivos y nace las motivaciones intrínsecas de la persona en un contexto donde puede existir la libertad para fracasar, experimentar, adoptar identidades, se esfuerza según las necesidades que se requieran y realiza una interpretación propia de lo que lo rodea. El juego estimula la fantasía, y por eso es tan importante unir el concepto de juego al de libertad. Si le indicamos al estudiante las reglas que tienen que seguir, lo que significa cada cosa que lo rodea, perderá la oportunidad de crear y recrear el entorno en el que se mueve por sí mismo.

En los juegos game, aunque incluye objetivos, normas, retroalimentación y participación voluntaria también se pueden identificar libertades "Los juegos son «entornos seguros» donde los jugadores experimentan, exploran, se equivocan, corrigen, adoptan roles y deciden la intensidad de su participación. Todos estos elementos acabarán por determinar el nivel de motivación de los jugadores para el game y veremos que se trata del factor de éxito esencial de los sistemas gamificados" (Teixes, 2014, p. 31) se debe garantizar la protección de los participantes, promover la inclusión y garantizar el derecho al juego, algo especial para el desarrollo afectivo, físico, intelectual y social además de brindar sensaciones de libertad a los participantes que los motivara a interactuar con los sistemas gamificados basados en los juegos.

Figura 4. Mapa mental: Características del game (fuente propia de las autoras)

Es así, que la gamificación es el uso de las mecánicas del juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, concentración, esfuerzo y confianza. Se tiene en cuenta los elementos de los videojuegos para asimilar las estrategias de estos, cabe resaltar que no es necesario el uso de alta tecnología para lograr la gamificación.

4.1 Psicología positiva y su vínculo con la gamificación en la educación

La psicología positiva busca comprender a través de la investigación científica los procesos que subyacen a las cualidades y emociones positivas del ser humano. Para alcanzar una mejor calidad de vida y bienestar. Es un área que se preocupa por la felicidad del ser humano, pero sin olvidar nuestras adversidades. Según Vázquez (2009) **“**La salud mental implica un estado emocional positivo, y un modo de pensar compasivo sobre nosotros mismos y los demás, poseer expectativas de un futuro positivo y, en general, un modo adaptativo de interpretar la realidad”. (Vázquez, 2009. p. 16)

La salud mental positiva parte de un contexto familiar y escolar que intenta potenciar en el ser humano experiencias y emociones positivas, contribuyendo a cambios en sus rasgos

de comportamiento y fortaleciendo psicológicamente al individuo brindándole felicidad y bienestar para mejorar su calidad de vida.

El campo de la psicología positiva se centra en tres niveles: subjetivo -experiencias subjetivas valiosas-, individual -rasgos individuales positivos- y grupal -las virtudes cívicas que llevan a un hombre a ser un buen ciudadano- . (Seligman y Csikszentmihalyi, 2000, p.5)

Las temáticas vinculadas a estos tres niveles pueden verse representadas en la tabla 1.

Tabla 1. Cuadro comparativo: Niveles de la psicología positiva

Tomado de: (Seligman y Csikszentmihalyi, 2000, p.5)

4.1.1 La psicología positiva y su impacto en el conocimiento humano

Nivel Subjetivo	Nivel Individual	Nivel Grupal
Bienestar y satisfacción (pasado) Esperanza y optimismo (futuro) Flow y felicidad (presente)	Capacidad de amar y vocación El coraje Habilidades interpersonales La sensibilidad estética La perseverancia El perdón La originalidad Espiritualidad Talento Sabiduría	Responsabilidad Altruismo Moderación Conducta cívica Tolerancia Trabajo ético

La psicología positiva favorece en fortalecer las virtudes del carácter humano, como el optimismo, la alegría, la inspiración, la motivación y el sentido de humor, entre otras, para poder desarrollar y potenciar la actitud positiva con el fin de vivir una vida plena. La gamificación se fundamenta en la capacidad que sus sistemas tienen para estimular la motivación de los jugadores para que desarrollen unas conductas o actividades concretas. De

acuerdo con González (2008) la motivación despierta, inicia, mantiene, fortalece o debilita la intensidad del comportamiento y pone fin al mismo una vez logra la meta que el sujeto persigue. (González, 2008, p.52)

Según lo anterior la motivación puede ser dos tipos, intrínseca que hace referencia a la realización de acciones por la mera satisfacción de hacerla sin necesidad de ningún incentivo externo y la extrínseca que no nace del interior de la persona, sino trata de todos aquellos estímulos o recompensas que necesita la persona para realizar una determinada acción o actividad.

4.1.2 Teoría de la autodeterminación

Es una teoría de la motivación humana y la personalidad que trata las preocupaciones al crecimiento y necesidades de la persona. Deci & Ryan (1985). La motivación se refiere tanto a la energía como a la dirección, persistencia y finalidad de los comportamientos, incluyendo las intenciones implicadas y las acciones resultantes; ubicándose en el centro de la regulación biológica, cognitiva y social del individuo. Es una teoría que vincula la personalidad, la motivación humana y el funcionamiento óptimo.

Para que el ser humano tenga un crecimiento psicológico necesita de competencias, conexión, relación y autonomía. Las personas al experimentar lo mencionado, se vuelven autodeterminadas y pueden sentirse intrínsecamente motivadas para buscar aquello que les interesa. Para que esto se dé es importante el apoyo social.

4.1.3 Psicología del juego

Partiendo de que el juego es un relevante factor del desarrollo en el que influyen aspectos afectivos, cognitivos y socioculturales. El estudio psicológico del juego ha considerado a la actividad lúdica como la máxima expresión de la mente infantil. El juego cumple la función de elaboración, de rehabilitación de vivencias. Es el principal resultado y la muestra más visible de creatividad infantil, en la libertad que encuentra el niño jugando, logra manifestar su potencia creadora.

> Mucho antes de que el juego fuese objeto de investigaciones científicas, se empleó a gran escala como medio importantísimo de educación infantil. El momento en que la educación pasó a ser una función social aparte, se remonta a los siglos, y a esa misma antigüedad se remonta la utilización del juego como medio de educación. (Elkonin, 1980, p. 121)

Con los juegos se matan los miedos, así como el juego individual y el juego compartido benefician al individuo, el juego espontáneo permite que la mente esté abierta para aprender; el juego educativo, desde la ruralidad, fortalece el trabajo colaborativo, la creatividad y potencializa habilidades comunicativas.

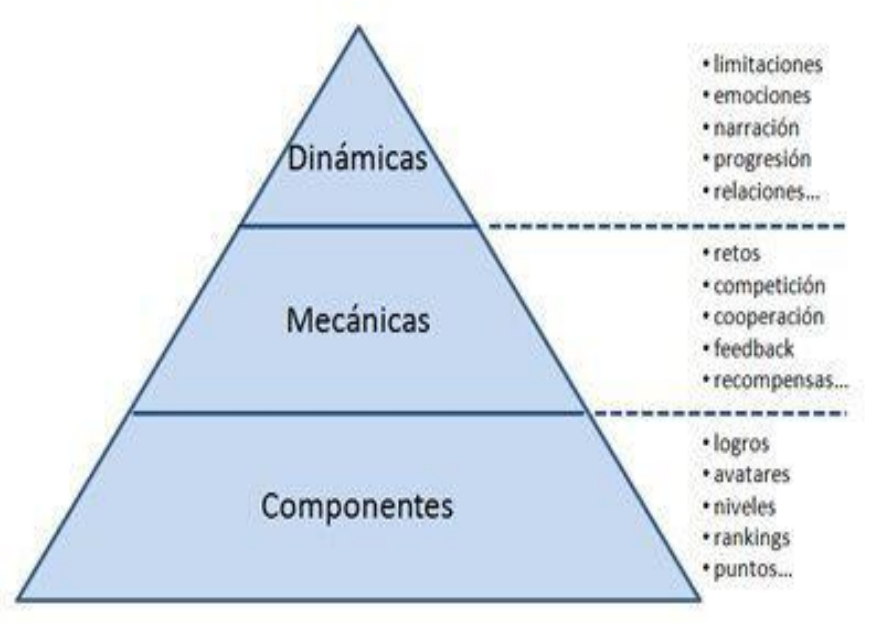
4.2 Elementos que componen la gamificación

La gamificación es un proceso que tiene elementos de motivación en el aprendizaje que ayude aumentar el compromiso del estudiante, basado en teorías de juego y la mecánica del juego. En esta experiencia de aprendizaje se pueden incluir tablas de clasificación, insignias, puntajes, anuncios de ganadores. Para entrar a la diversión de la gamificación es importante tener desafíos, obstáculos, incentivos y reglas del juego.

> En tu aula, donde tienes a tus jugadores listos para el aprendizaje, preparados para que empiece el juego. Crea y diseña escenarios que estimulen la creatividad de tus alumnos, sus ganas de colaborar, de compartir, de criticar, de analizar, de evaluar, de trabajar en equipo. Todas esas reacciones inesperadas que encontrarás en cada una de las situaciones que tú mismo diseñaste, te llevarán a disfrutar del placer de enseñar. En ese momento habrás entrado en la diversión. ¡Ya estás en la antesala de la Gamificación! (Rodríguez y Santiago, 2015, p. 16)

Los elementos de gamificación se sitúan a identificar y conocer los elementos de gamificación para organizar la creación de contenidos que encajen en las actividades que se diseñen. (Kevin Werbach y Dan Hunter, 2012) estos autores jerarquizan tres elementos: dinámicas, mecánicas y componentes.

Figura 5. Pirámide de los elementos de gamificación



Nota, Pirámide de los elementos de gamificación basada en el diseño de Kevin Werbach. Tomado de: (Kevin Werbach y Dan Hunter, 2012)

Esta pirámide que se encuentra sobre los elementos de la gamificación la parte superior se denomina dinámicas que están relacionadas con la motivación de los participantes se desarrollan las limitaciones, la emoción, la narración, la progresión y relaciones. Luego le siguen las mecánicas que son los componentes básicos del juego en el cual encontramos los retos, la competición, cooperación, Feedback (retroalimentación) y la recompensa. Por último, los componentes que son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta para ello tiene en cuenta los logros, avatares, niveles, rankings, puntos. Todos estos elementos que observamos en la pirámide se conectan y le dan la estructura a la gamificación.

4.3 Teorías de sistemas de gamificación

En la gamificación se encuentra teorías que ayudan a comprender cómo se gamifica, cuál es la función e incluso cómo hacer que funcione mejor al llevarlo en la práctica, teniendo en cuenta que estas estrategias no es solo para convertir en todo en juego, lo que se busca es desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación, el esfuerzo y aprendiendo haciendo.

> Gamificar es un concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personan son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juego. Estimulando el cerebro para obtener algo a cambio, diversión por aprendizaje, un aprendizaje práctico y funcional extrapolable y transversal a los aprendizajes teóricos ya arraigados o de nueva incorporación. (Contreras y Eguia, 2017, p. 23)

Hay tres tipos de gamificación conductual, experiencial y significativa. La gamificación conductual es la que se centra en la recompensa para generar motivaciones extrínsecas. La gamificación experiencial se enfoca en explorar la lúdica a través de reglas y misiones propuesta a los usuarios. La gamificación significativa aprovecha la motivación intrínseca a partir de los juegos para generar en el participante autonomía, vinculación y propósito. Se encuentran en el siguiente cuadro las teorías de RAMP, BEM, 4 Keys 2 Fun, Octalysis; en el que se comparan las características de cada una de las teorías en la gamificación o ludificación.

Tabla 2. Cuadro comparativo: teorías de sistemas de gamificación

TEORÍAS DE SISTEMAS DE GAMIFICACIÓN				
Características	**Teoría RAMP**	**BEM**	**4 Keys 2Fun**	**Octalysis**
Significado	Se basa en relación, autonomía, maestría, propósito. (Pedraza, 2017)	BEM, es un acrónimo "Behavioral-Experiential-Meaningful"(Conductual-Experiencial- Significativo) busca aprovechar el poder de las teorías conductuales, del conocimiento de diseño de juegos y de teorías de motivación intrínseca, para crear sistemas significativos para los jugadores.	Se basa en lo que se conoce como las cuatro llaves de la diversión y está basado en las emociones que generamos cuando nos divertimos jugando en base a retos.	Se basa en el octágono, contiene ocho acciones para lograr la motivación.
Autor	Andrzej Marzewski	Javier Velasquez	Nicole Lazzaro	Yu-Kai Chou
Elementos de la gamificación	Es importante el reconocimiento y la recompensa son dos factores que deben ir de la mano de modo equilibrado, siendo fundamental que las dos motivaciones (intrínsecas y extrínsecas) se complementen en todo momento. Pero tienen en cuenta otros elementos en la dinámica y mecánica para proporcionar experiencias completas.	Destacan que lo más importante del juego es el sistema poderoso del feedback para el aprendizaje para el descubrimiento, la exploración, el empoderamiento y el logro. dividen los motivadores de juegos en siete: Conductuales (hedonismo y eficiencia) Dos experienciales (Maestría y vinculación) Tres significativos (descubrimiento, empoderamiento e identidad épica)	Se basa en los retos, da la oportunidad de enfrentar metas complejas, desarrollando estrategias para superar los obstáculos que se les presenta. También es fundamental crear mecanismos con el objetivo de desarrollar diferentes capacidades y habilidades	Para el diseño de las dinámicas establece 8 estrategias que hacen que algo motive a una persona. Estas son: 1. Sentido de llamada y significado épico. 2. Desarrollo y logro del deseo de progresar 3. Potenciación de la creatividad y retroinformación sobre resultados 4. Propiedad y posesión. 5. Influencia social y afinidad. 6. Escasez e impaciencia. 7. Imprevisibilidad y curiosidad 8. Pérdida y evitar
Tipo de gamificación	Maneja la gamificación conductual y la experiencial	Maneja los tres tipos de gamificación, conductual, significativa y experiencial	Maneja la gamificación experiencial	Maneja la gamificación significativa

4.4. Caja de herramientas en la gamificación

Una categoría teórica que permite acercarse a una realidad educativa rural por medio de diseño de herramientas de gamificación “se invita de cierto modo a tratar el corpus foucaultiano como un cuerpo desmembrado, se trataría de elementos fragmentarios: esquemas exploratorios, ideas pistas de trabajo” (Vásquez, 2021, p.15) es así que todo lo que se indaga ayuda a construir un instrumento en el que se despliega en las prácticas educativas.

Se encuentran varias herramientas que ayudan a crear estos contextos de juego y por tanto, a llevar a cabo la gamificación. Algunas de estas herramientas son:

Figura 6. Herramientas de gamificación

Hay otras herramientas de gamificación las cuales se seleccionan para desarrollar las actividades con los estudiantes, se explican a continuación.

4.4.1 Diseño de herramientas de gamificación

En la investigación se seleccionaron unas herramientas de gamificación con el fin de permitirle al estudiante desarrollar mediante el juego la literacidad, entendiendo el contexto

rural y las posibilidades tecnológicas y de conexión con que cuentan los educandos. A continuación, se describen las herramientas utilizadas para tal fin:

Quizizz es una aplicación web diseñada para crear cuestionarios personalizados de manera lúdica y divertida. El maestro genera preguntas relacionadas a un tema específico y le proporciona al estudiante la página y el código del cuestionario para que éste responda desde un ordenador o dispositivo móvil. Este tipo de aplicaciones son compatibles con todos los dispositivos y ordenadores. Es una herramienta muy práctica para desarrollar en los estudiantes la literacidad puesto que permite crear cuestionarios con preguntas de selección múltiple, teniendo en cuenta su nivel de comprensión lectora. Esta herramienta les permite a los educandos, además, visualizar los resultados de manera instantánea, generando motivación y concentración por quedar en el primer lugar.

Wordwall es una herramienta digital que permite realizar actividades tanto interactivas como impresas. El contenido interactivo, se reproduce en cualquier navegador o dispositivo y el contenido impreso puede descargarse directamente o a través de archivo PDF. El creador de contenido puede realizar una actividad y cambiar de plantilla cuantas veces desee acorde a la gama de opciones existentes. En el campo de la educación, esta aplicación digital fortalece el proceso académico de los estudiantes ya que es posible usarla a través de dispositivos tecnológicos como computadores, celulares, Tablet y demás y en el aula como actividades independientes utilizando herramientas convencionales como lápiz y papel. Adicionalmente, los contenidos se pueden reforzar continuamente cambiando la plantilla lo que no solo modifica visualmente el mismo contenido, sino que le brinda motivación al estudiante para ser activo en el desarrollo de dichas actividades.

Geneally es un software en línea que permite crear presentaciones animadas y juegos interactivos. Es una herramienta que permite crear juegos los cuales se pueden aplicar para

motivar a los estudiantes y generar en ellos la autonomía en los aprendizajes a partir de actividades novedosas y divertidas. En este caso se crearon juegos como el de memoria, el cual permite estimular en los estudiantes la atención a partir de preguntas sobre el cuento de Barba Azul. Dardos es un juego tipo quiz el cual permite elaborar preguntas de selección múltiple, el objetivo de este juego es que el estudiante cada vez que selecciona una respuesta correcta el dardo tira en el blanco; esta actividad estimula en el estudiante la concentración y mejora la comprensión de lectura. el juego de los marcianitos se caracteriza por ser muy dinámico y a la vez divertido, consiste en eliminar a los marcianitos contestando correctamente las preguntas de selección múltiple.

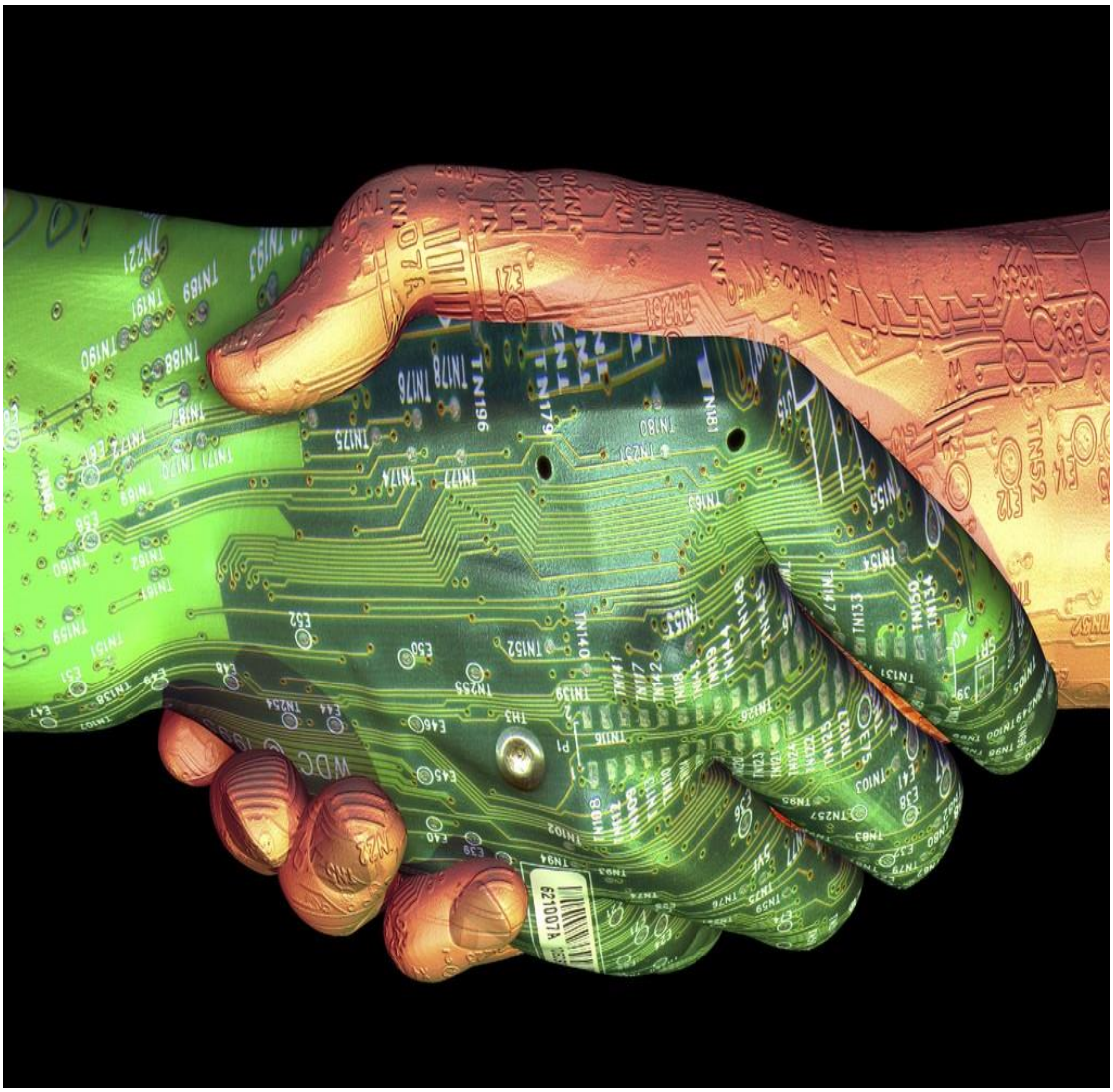
Thinglink tiene una función principal de crear contenidos atractivos, una herramienta útil para organizar elementos educativos posibilitando a los educadores, que puedan añadir hipervínculos de todo tipo videos, fotos, páginas web, link de lectura en PDF, tiene un completo menú. La versión móvil se puede compartir por WhatsApp, Messenger, mensajería y navegador web. Haciendo clic en la misma imagen, permite que los estudiantes lleguen a los juegos diseñados, tienen iconos con imágenes relacionadas al contenido que se quiere mostrar si es un video o una lectura y el orden para observar los links.

Padlet es una plataforma digital accesible desde cualquier navegador web, que permite construir un espacio colaborativo con diferentes recursos multimedia como audios, videos, fotografías, documentos, texto y dibujos. Estos recursos se agregan en forma de notas adhesivas, que aparecen en el tablero o columna visibles a todo público. Al utilizar esta herramienta, se puede construir diferentes contenidos y compartir el link en redes sociales, sitio web o cualquier entorno virtual facilitando el acceso a los aportes. En el campo de la educación, el padlet ofrece la posibilidad de trabajar tanto docentes como estudiantes al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno. Dentro de las ventajas en la educación en línea,

está la evaluación colaborativa para fomentar la “retroalimentación” entre compañeros, fomentar un intercambio de conocimientos entre compañeros para recibir ideas nuevas que mejoren un proyecto, crear un boletín de noticias de la Escuela, crear un club de lectura donde los educandos expongan sus opiniones y críticas acerca de las lecturas del curso y por último construir un portafolio virtual que le permite al docente evidenciar el aprendizaje del estudiante.

CAPÍTULO V

HALLAZGOS DEL DISCURSO DESDE LAS HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL CUENTO DE BARBA AZUL EN LA EDUCACIÓN RURAL



"La creatividad es contagiosa. Pásala".

Albert Einstein

5.1 Hallazgos en la Escuela rural desde la gamificación

Los hallazgos encontrados dentro de la investigación se han dado en la medida en que se lleva a cabo la observación, el diseño de las herramientas de gamificación y la aplicación. Se presenta de manera detallada el análisis de los hallazgos obtenidos después de desarrollar los juegos en la virtualidad que permiten hacer una intervención pedagógica en torno a la literacidad y de aplicar las herramientas de gamificación -juegos virtuales- para contrastar los avances -padlet-. Con base en lo anterior, el análisis de hallazgos se profundiza a continuación.

Esta etapa tiene como finalidad la caracterización de estudiantes rurales entre 7 y 11 años de edad de aula multigrado -2° a 5° de primaria-, pertenecientes a la Escuela pública de varios municipios de Cundinamarca. Se busca conocer a través de los procesos académicos que llevan con sus docentes, los niveles de lectura y las herramientas que utilizan para dicho desarrollo, respetando en todo momento su contexto sociocultural. Dentro de los hallazgos se observa, que las estrategias utilizadas por los educadores son tradicionales -libro- y que debido a la falta de implementos tecnológicos como computadores, tabletas y celulares, a la falta de conectividad en las comunidades rurales y Escuelas, a la inversión en nuevas tecnologías aplicadas a la educación, dentro del proceso académico poco se utilizan herramientas de gamificación para mejorar el aprendizaje, creando brechas educativas y diferencias en el cómo aprender teniendo en cuenta que desde los lineamientos y estándares básicos de aprendizaje se exige por igual el avance mínimo por estudiante pero no se tiene en cuenta las posibilidades reales de cada territorio impactando negativamente el proceso.

La pandemia generada por el SARS COV 2 (covid 19) redirecciona la educación rural de tal forma que tanto docentes como comunidad educativa en general tuvo la necesidad de buscar estrategias que permiten llevar un aprendizaje exitoso a todos los educandos generando autonomía, motivación e interés en el desarrollo efectivo de los procesos académicos.

Dentro de la cotidianidad virtual que han implementado los docentes con sus educandos, se encuentra que algunos de ellos tienen la posibilidad de manejar plataformas como Meet y Zoom, otros solo alternativas como el teléfono o la comunicación vía WhatsApp debido a la conectividad que presentan las diferentes zonas rurales del departamento y en general guías físicas de las áreas correspondientes entregadas

semanalmente a los padres de familia retroalimentando diariamente a través del medio de comunicación más acertado para cada caso las actividades desarrolladas por los educandos.

Las familias de los estudiantes encuentran dificultad en el manejo de las plataformas virtuales por desconocimiento, falta de recursos al no tener un celular de tecnología avanzada y, miedo al enfrentarse a situaciones desconocidas como la cámara, el audio y la pizarra, pues su intimidad familiar y personal son vulnerables al docente y a los demás miembros de la comunidad educativa. Es de considerar que esta adaptación ha sido un proceso lento, de repetición, ensayo y error, de múltiples estrategias para llegar al aprendizaje de los educandos sin perder la motivación y principalmente de nuevas políticas de Estado que apuntan a la igualdad de oportunidades en el territorio rural del país.

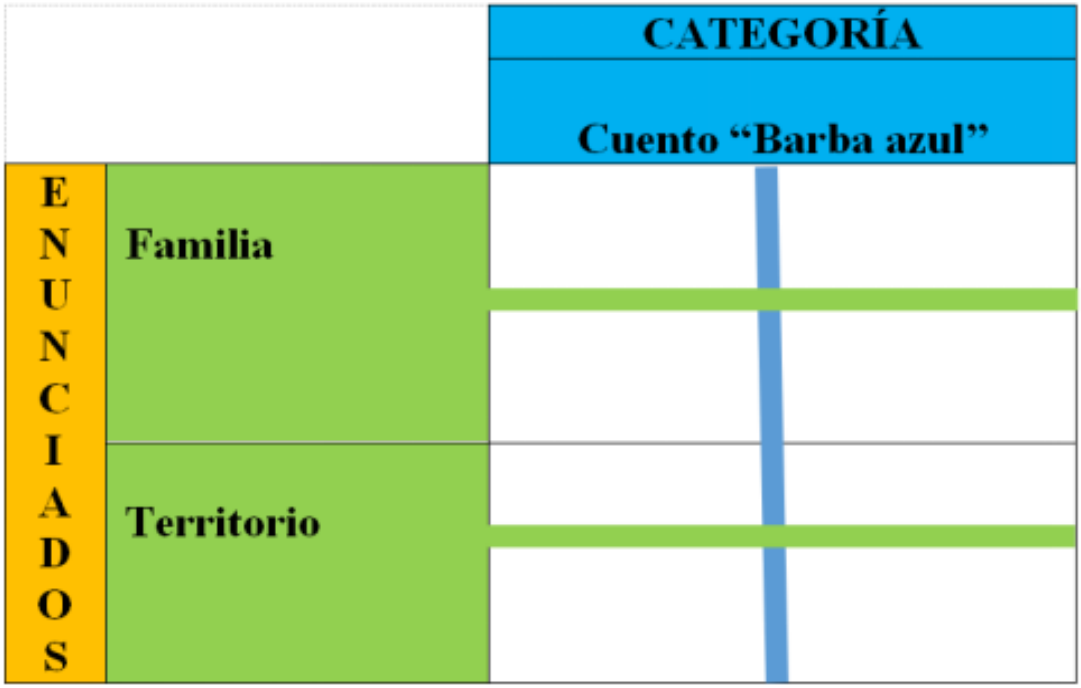
Teniendo en cuenta el contexto de los estudiantes y sin desconocer su realidad, se aborda el cuento “Barba Azul” de Charles Perrault por ser una historia cuya trama despierta curiosidad y asombro en los educandos de aula multigrado, lo que permite llevar a cabo el análisis del discurso con los enunciados de familia y territorio a través de dos padlets como insumo en la construcción del saber desde la arqueología.

5.1.1 Relación de familia y territorio rural con la literacidad

El fortalecimiento de la literacidad en estudiantes de un contexto rural utilizando herramientas de gamificación representa un gran desafío, debido a que se deben buscar lecturas y estrategias que motiven, que conlleven al desarrollo de habilidades comunicativas y que represente un significado en su realidad. Después de la revisión de diferentes textos, se eligió el cuento Barba Azul de Charles Perrault. Por medio del cuento Barba Azul se trabajan dos enunciados muy importantes en el contexto de los estudiantes: la familia y el territorio.

Los dos enunciados: familia y territorio, se abordan en las diferentes actividades que se realizan con los juegos virtuales, las preguntas que se formularon en cada uno de los juegos abarcan el desarrollo de la literacidad en cuanto a lo literal, inferencial y crítico intertextual; de tal manera que se pudiera evidenciar el avance de los estudiantes en cada uno de los niveles de comprensión.

Figura 7. Rejilla de especificación: Familia y territorio



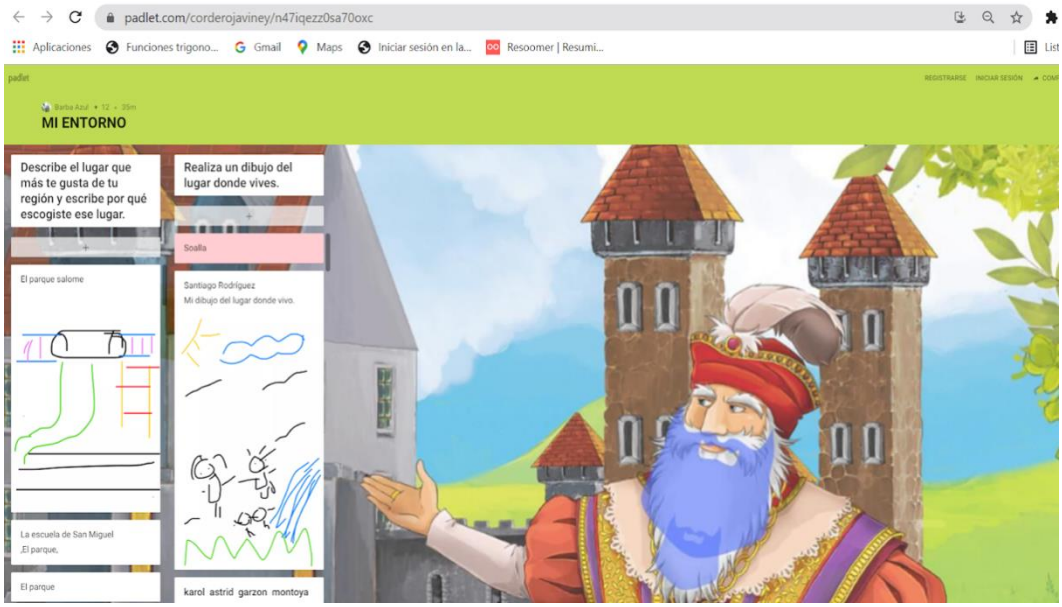
El desarrollo de esta investigación ha generado interés en las comunidades educativas donde ha tenido influencia, por lo tanto, a partir de los hallazgos que desde las herramientas de gamificación se han encontrado en cuanto a literacidad, se narra el proceso académico que han llevado los educandos partiendo del cuento Barba Azul.

5.1.2 Hallazgos del Padlet aplicado en una comunidad rural

Utilizando una nueva herramienta de gamificación se desarrollan dos padlet -familia y territorio- allí los estudiantes participan de manera activa y autónoma para compartir a través de palabras, audios o dibujos lo aprehendido mediante los juegos relacionados al cuento Barba Azul. El padlet permite la profundización del aspecto crítico intertextual de la literacidad, a partir del análisis de los enunciados donde los estudiantes expresan sus opiniones, sentimientos, creencias y experiencias en cuanto a la vivencia de los valores en la familia y la importancia que tiene para los estudiantes su territorio y el lugar donde habitan. Al ser el padlet una herramienta digital, su contenido está disponible para el público. Los participantes tienen la posibilidad de interactuar entre ellos, compartir sus opiniones, retroalimentar los comentarios y complementar las ideas y socializar sus aportes.

5.1.2.1 El territorio en la comunidad rural

Figura 8. Padlet territorio



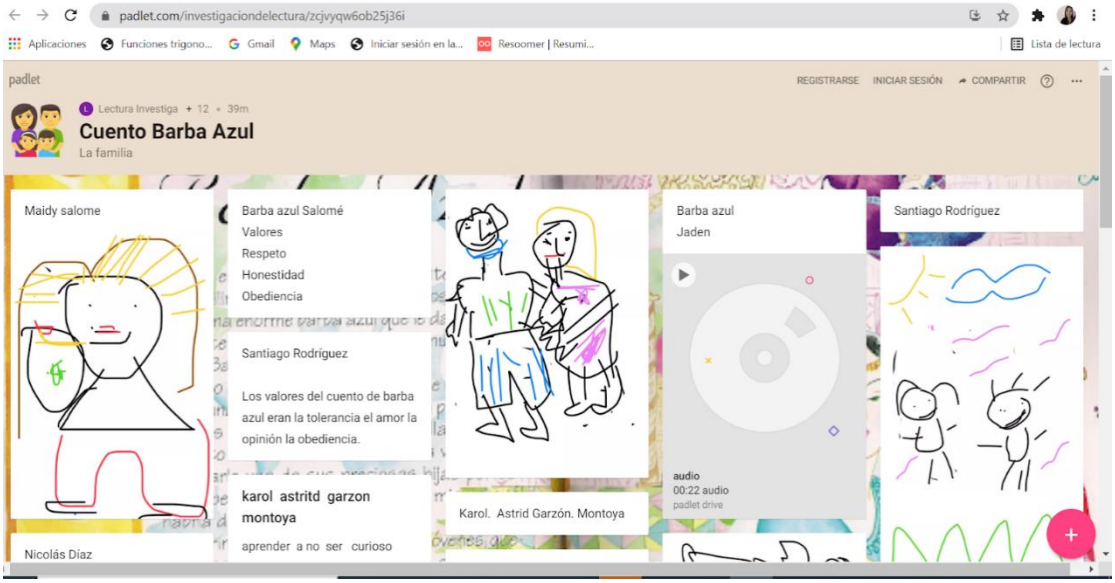
En cuanto al **territorio** se evidencia por medio de las actividades realizadas el arraigo que tienen los educandos por el lugar en el que viven, lo que significa para ellos en cuanto a la interacción social y la importancia de preservar los lugares donde habitan y las relaciones como su comunidad.

La educación se enfrenta en su cotidianidad a las exigencias de un mundo cambiante, la tecnología aún en los sectores más alejados de la ruralidad llegó para quedarse. La dificultad que se presenta en la Escuela es esa dualidad entre lo que pretenden medir académica y estadísticamente -el éxito o el fracaso del proceso meramente conceptual de los estudiantes-, independientemente de su condición y aquello para lo que debe ser: un vínculo asertivo de experiencias, razones y emociones, que enlace conocimientos para la vida, el ser y el hacer.

La convivencia como acto educativo, implica reconocer en el uno y en el otro aquello que nos hace diferentes, sin cambiar la realidad para ninguno de los dos, es decir, manteniendo el mismo trato, las mismas condiciones, y en sí los mismos deberes y derechos; es, en conclusión, el estar-juntos y participar del ambiente en el que vivimos, generando un diálogo no homogenizado, constante e incesante de necesidades y diferencias.

5.1.2.2 Los valores en las familias rurales

Figura 9. Padlet Familia



Familia, se profundiza en la importancia que tiene su entorno, la vivencia de los valores y lo que representa para ellos los lazos familiares. En Colombia, la educación en valores es un tema que cada día toma más relevancia por la situación social en que están creciendo los niños y niñas de nuestro país. Antes se educaba en su mayoría para mecanizar y memorizar conceptos fueran entendidos o no, ahora la gran mayoría por no decir todas las instituciones públicas y privadas apuntan a una nueva educación integral, es decir, que encierre los aspectos cognitivos de los estudiantes, pero de la mano con la formación inter e intrapersonal de los mismos.

El Estado, la familia y la escuela deben direccionar sus esfuerzos hacia el mismo lado, porque los medios de comunicación (televisión, internet, radio) y la carencia de dedicación, afecto y tiempo por los padres de familia hacen susceptible en el niño su autoestima, carácter, pensamiento y comportamiento, algo bastante preocupante si entendemos que son personas que están en formación y dependen del ejemplo, pautas de crianza y convivencia que su entorno más próximo les brinde.

Los docentes y padres de familia deben asumir una tarea decisiva sin recargar la responsabilidad máxima en uno u otro porque los infantes pasan la mayor parte de su niñez dividida en estos dos núcleos formativos. El mayor aprendizaje se recibe por medio del ejemplo y es ahí cuando los adultos toman el papel quizás más importante porque no solo

están hablando de lo que es o no correcto hacer sino lo están evidenciando en sus actos como ciudadanos que viven en comunidad.

Por lo tanto, relacionar la familia dentro de esta investigación permite apoyar y fortalecer el crecimiento social al impulsar el respeto, la tolerancia y la responsabilidad consigo mismo y con los otros para lograr una armonía que fructifique el desarrollo de nuestra nación.

Se encontraron los siguientes hallazgos en la organización y desarrollo de los juegos de gamificación en un contexto rural:

5.1.3 Hallazgos y organización plataforma Thinglink

Figura 10. Thinglink cuento "Barba Azul"

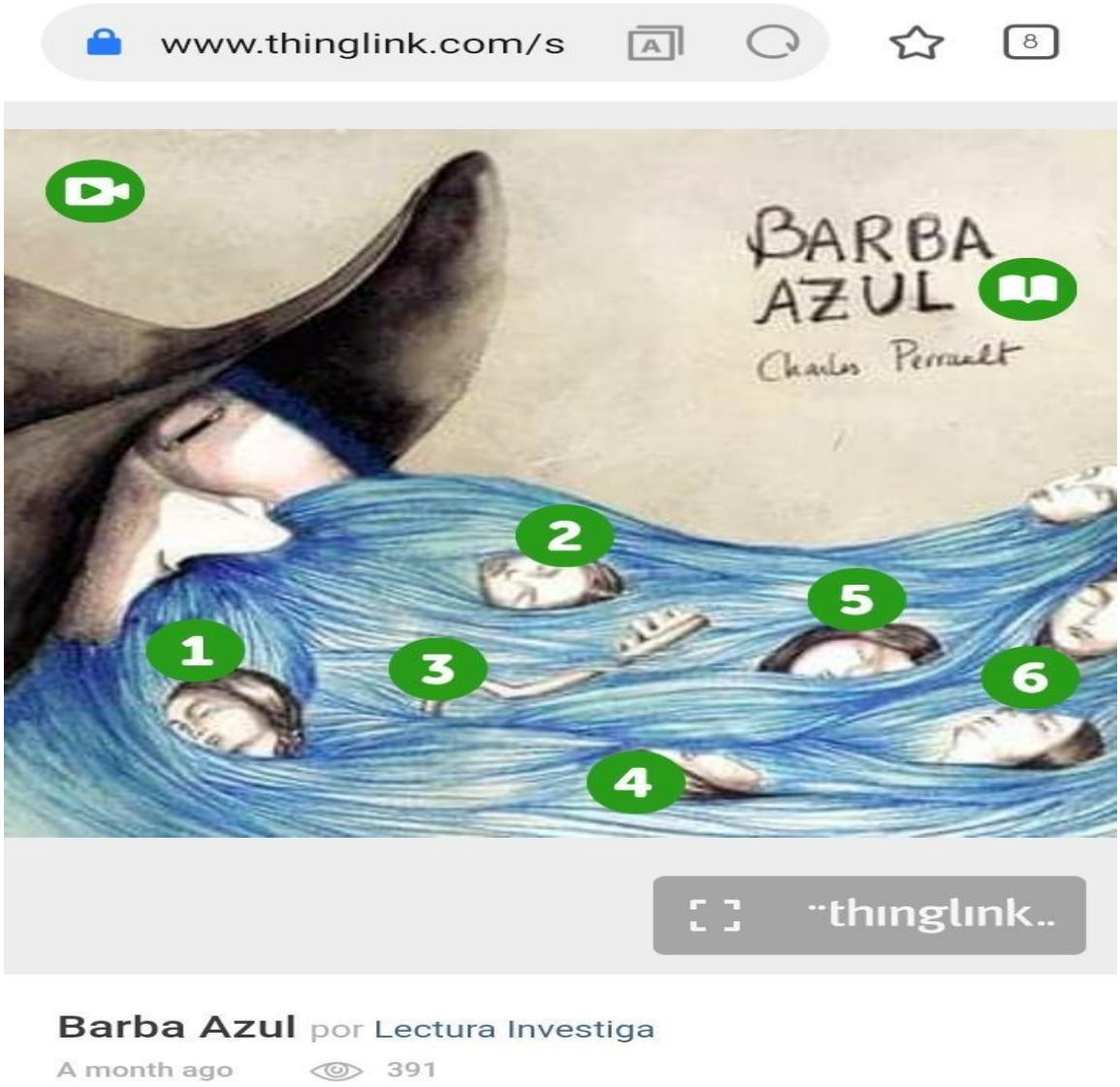
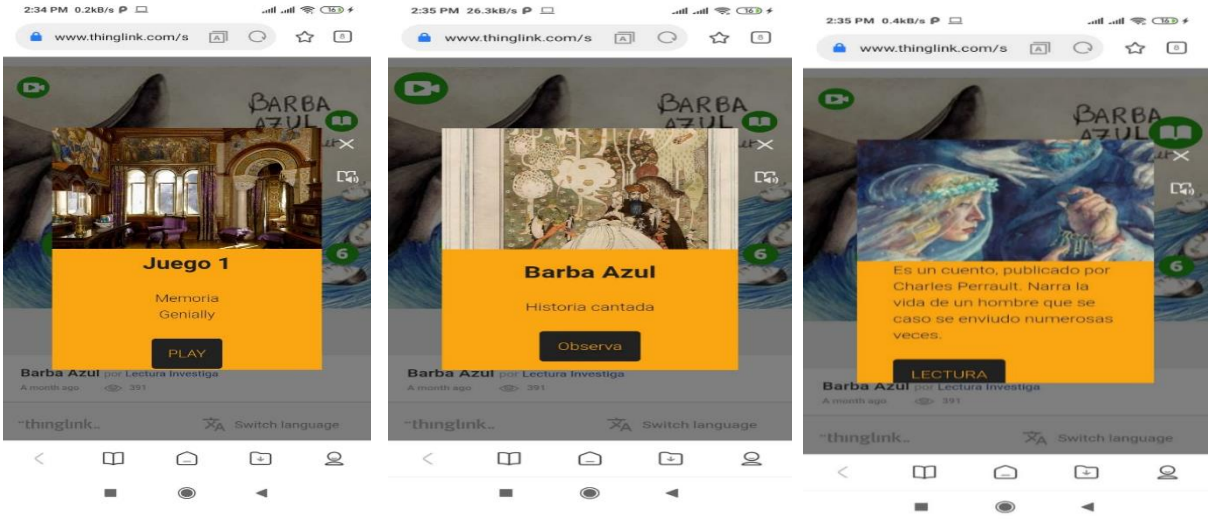


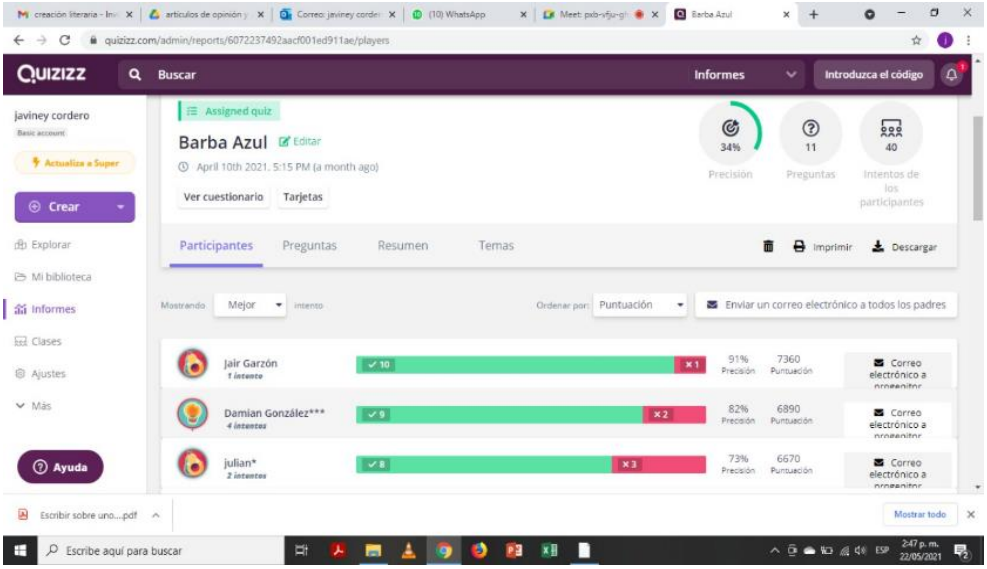
Figura 11, 12, 13 Organización Thinglink



Thinglink, organiza a través de diferentes links y de manera didáctica y adecuada la información ante los estudiantes, que para el caso que nos atañe son seis juegos interactivos, la lectura del cuento Barba Azul del autor Charles Perrault y la versión de esta historia cantada. Es necesario para el éxito en el desarrollo de esta aplicación el apoyo y supervisión de los padres de familia en todo el proceso.

5.1.4 Hallazgos Quizizz y su interacción en la educación rural

Figura 14. Quizizz (herramienta de gamificación)



Esta herramienta digital crea diferentes actividades para que los estudiantes pongan en práctica sus habilidades lectoras a partir del análisis del cuento Barba Azul. El ejercicio desarrollado consiste en un cuestionario con preguntas de selección múltiple las cuales conllevan a profundizar en la literacidad, evidenciando el avance de los estudiantes a partir de los resultados que arroja el juego en línea puesto que del total de los participantes que realizaron la actividad el 50% obtuvieron un asertividad entre 55% al 91% en las preguntas. Esta herramienta también fomenta el interés y la motivación por la lectura debido a que genera la sana competencia. Teniendo en cuenta que la herramienta es aplicada en el contexto rural donde las condiciones de conectividad son poco favorables el juego permite la flexibilidad de tiempo y espacio ya que se puede implementar al ritmo del estudiante y desde cualquier dispositivo (computador, celular o Tablet).

5.1.5 Hallazgos Wordwall desde la literacidad

Figura 15. Anagrama: Juego desarrollado plataforma Wordwall

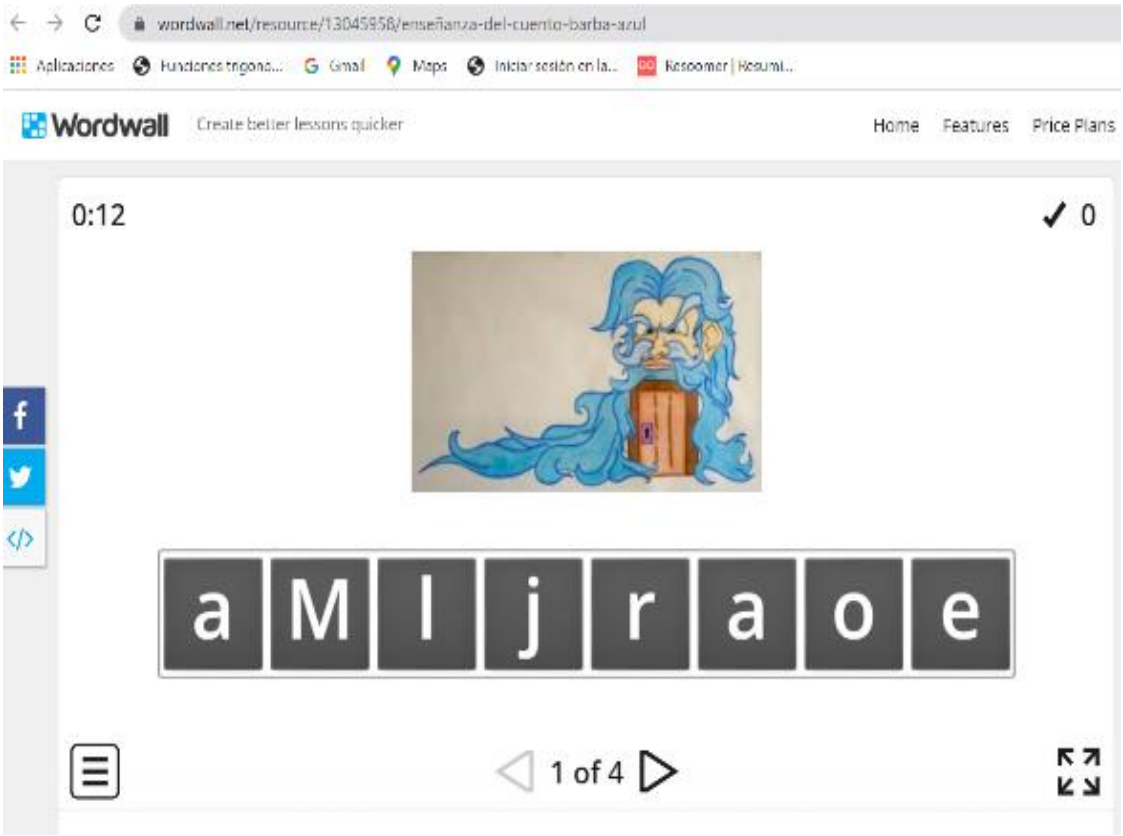


Figura 16. ***Laberinto: Juego desarrollado plataforma Wordwall***

Esta herramienta de gamificación interactúa de manera divertida con la pantalla. A través de un anagrama, los educandos lograron descubrir la moraleja del cuento Barba Azul resultado de la transposición de letras, y mediante una persecución en laberinto los estudiantes guiaron el robot a la respuesta correcta para avanzar y protegerse de los extraterrestres. Esta actividad desarrolla habilidades visuales, motrices y principalmente de acuerdo a los conocimientos previos del educando logra relacionar los conceptos y extraer la información que se encuentra implícita en el texto, asociando ideas y vinculando otros conocimientos en atención a la lectura. En el estudiante de educación rural despierta el interés pues a través del ensayo error tiene la posibilidad de completar el juego y hacerlo innumerables veces hasta acertar. En este juego específico se dificulta brindar porcentajes ya que al ser repetitivo no arroja una estadística estable.

5.1.6 Hallazgos Geneally y su interacción ruralidad-literacidad

Figura 17: Marcianitos: Juego desarrollado plataforma Geneally

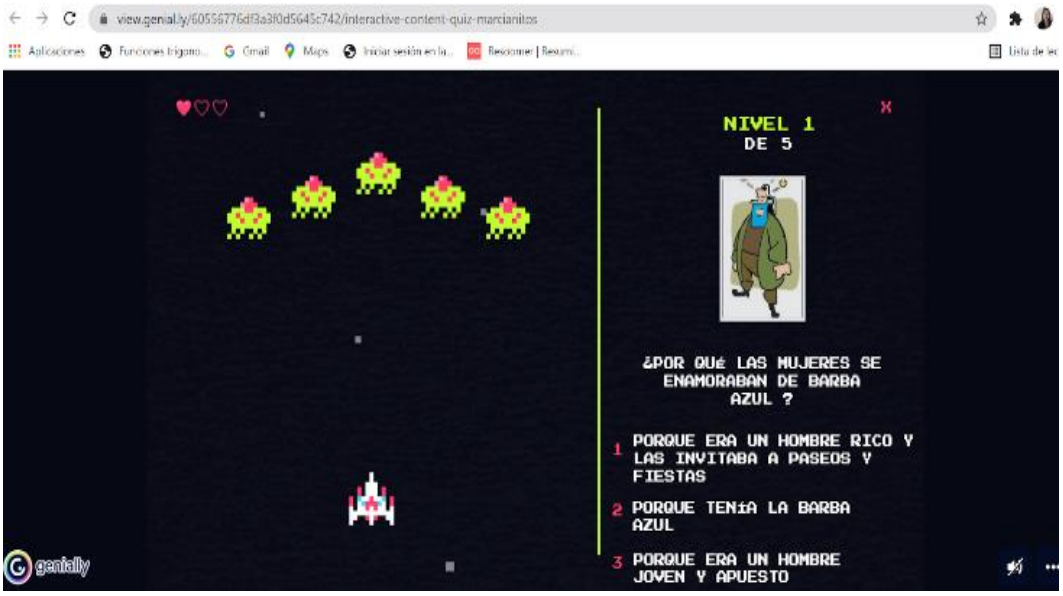


Figura 18: Dardos: Juego desarrollado plataforma Geneally

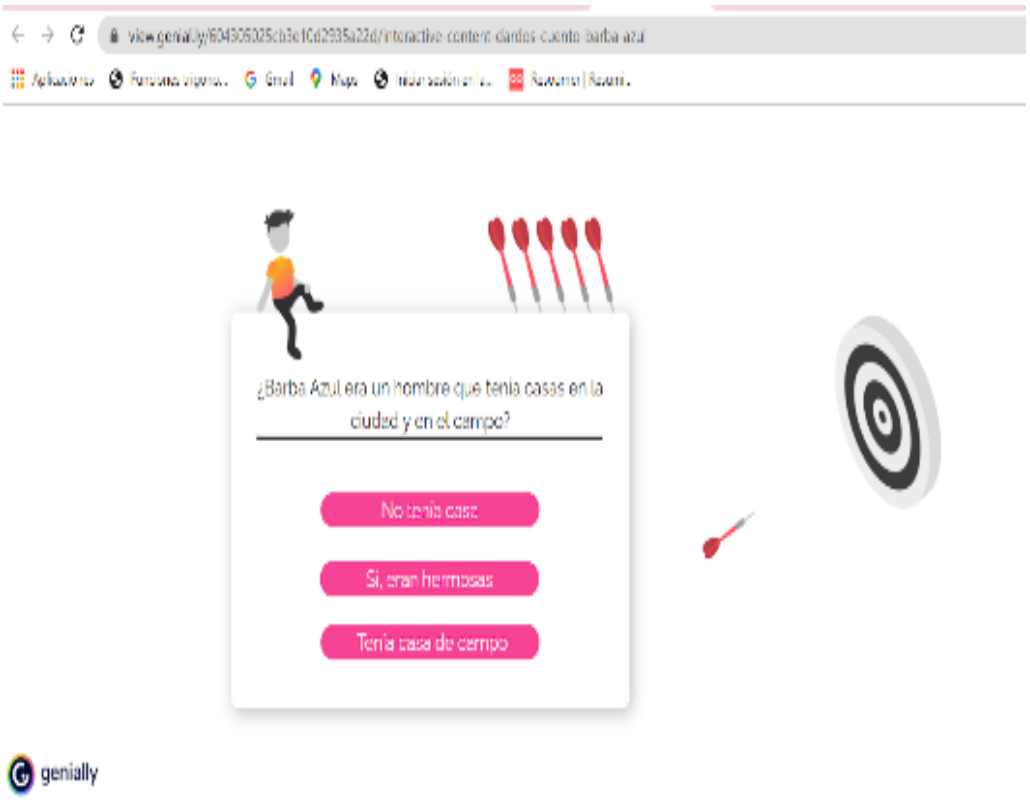


Figura 19. Memoria: Juego desarrollado plataforma Geneally

Geneally es una herramienta virtual que facilita en los estudiantes de la Escuela rural desarrollar en el educando la capacidad de operaciones mentales como inferir información en el texto, hacer conjeturas, relacionar juicios, definir conceptos, realizar hipótesis, argumentar interpretaciones e interpretar el lenguaje figurativo del texto, donde la gamificación juega un papel primordial, teniendo en cuenta que por medio del juego se fomenta el interés y la atención en la lectura del cuento.

5.2 La población rural y su vínculo con las nuevas tecnologías

El desarrollo integral y el aprendizaje resultado de diversas y complejas interrelaciones entre los componentes de carácter biológico y las experiencias recibidas del entorno físico, social y cultural en el transcurso de la vida, procura asegurar que los conocimientos adquiridos en los espacios educativos puedan ser utilizados en circunstancias de la vida cotidiana del educando para generar aprendizajes significativos donde el docente debe tener en cuenta intereses y potencialidades de los estudiantes así como sus conocimientos previos.

En la globalización de los aprendizajes es necesario tener en cuenta la percepción de la realidad donde es importante el uso de las Tecnologías de la educación y la comunicación para placenteramente jugar y aprender. El docente es mediador que propicia escenarios de juego para desarrollar cognitiva e intelectualmente un ambiente que propicie la imaginación, la creatividad, el esfuerzo, la dedicación. Las nuevas tecnologías aplicadas en la educación son una necesidad, un desafío pendiente que ha venido siendo incorporado de forma lenta pero adecuada en la educación rural para favorecer en el educando habilidades lectoras como el caso de la presente investigación, desenvolvimiento motriz y la interacción con pares.

En la educación rural, las nuevas tecnologías facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas cuando están bien orientadas por un mediador, este saber tecnológico contribuye a la transformación del entorno, a reconocer diferentes estrategias que permitan reflexionar los efectos que tiene el uso de esta tecnología para la sociedad y para su territorio rural.

Para concluir, la construcción del saber rural se realizó teniendo en cuenta el análisis del discurso, desde la arqueología del saber, el cual permitió identificar los enunciados de familia y territorio en la lectura y análisis del cuento Barba Azul de Charles Perrault. La construcción del discurso lo realizan los estudiantes a partir del avance obtenido en el desarrollo de la literacidad teniendo en cuanta sus habilidades lectoras y la capacidad de adaptar esos conocimientos al contexto sociocultural como lo plantea Cassany (2006).

Desde la lectura y el análisis del discurso del cuento de Barba Azul los educandos responden de manera crítico intertextual lo que significa para ellos los enunciados de familia y territorio que están estrechamente ligados con la lectura del cuento. De esta manera se logra crear el discurso del saber rural mediante la implementación de la herramienta de gamificación padlet, donde los participantes plasmaron sus ideas y pensamientos acerca de la vivencia de los valores en la familia y la importancia que tiene cada miembro del grupo familiar. En cuanto al territorio, los estudiantes resaltaron el sentido de pertenencia hacia su entorno describiendo el lugar donde habitan, y cómo su casa y el contexto que los rodea es su lugar favorito, donde se sienten seguros y protegidos. De acuerdo con lo anterior se evidencia el desarrollo de la literacidad y la creación del discurso del saber a partir de ejercicios de comprensión lectora empleando herramientas de gamificación.

Las herramientas de gamificación anteriormente mencionadas se eligieron de acuerdo al nivel de dificultad para acceder a ellas, teniendo en cuenta que en la ruralidad es difícil el acceso a internet, es por esto que las herramientas aplicadas para el desarrollo de la literacidad permiten en gran medida que sean utilizadas por los estudiantes de manera asincrónica, no necesitan ser aplicadas en línea o descargarlas en los dispositivos electrónicos, de esta manera también se cumple con aspectos de suma importancia en el aula multigrado como son, la flexibilidad, el trabajo autónomo y adaptación de estrategias didácticas que respondan a las necesidades de los educandos.

Es importante resaltar que vivimos en un mundo digital, donde día a día la tecnología va evolucionando y por esta razón la educación debe corresponder a los cambios que exige la sociedad, es por esto que se deben crear estrategias didácticas que le permitan al estudiante adaptarse y ser competente ante las exigencias que genera la evolución digital. La educación rural en Colombia enfrenta un gran desafío ante los retos que impone la era digital debido a la falta de inversión en conectividad y material tecnológico, aunque existen muchas necesidades en este aspecto, es importante que los docentes exploren, investiguen y apliquen herramientas didácticas que conlleven a cerrar la brecha que existe en el contexto rural en cuanto acceso al mundo digital.

La arqueología del saber permite que se reconstruya la historia, se analice el discurso del saber y se transforme para fortalecer las practicas pedagógicas, por esta razón se recomienda para futuras investigaciones que se aborde y se profundice los enunciados, arraigo, identidad y cultura, pues hacen parte de la idiosincrasia de las zonas rurales y a partir de allí se pueden generar nuevas experiencias que le permita a los estudiantes crear discursos teniendo en cuenta su entorno y el conocimiento rural.

BIBLIOGRAFÍA

Acosta, W., Ángel, N., Pérez, T., Vargas, A. y Cárdenas, D. (2020) Liderazgo en la educación rural con enfoque territorial. Ediciones Unisalle https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1073&context=libros

Bustamante, G. y Jurado, F. (1997). Entre la lectura y la escritura. Bogotá. Mesa Redonda Magisterio. P. 90

Bernal. L. (2011) La literatura y la competencia lectora. Ecoe Ediciones.

Cassany, D. (2006). Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea. Barcelona, España: Anagrama. P. 52 https://docer.com.ar/doc/88n5c8

Contreras R. y Eguía, J. (2017) Experiencias de gamificación en las aulas. P. 23 https://ddd.uab.cat/pub/llibres/2018/188188/ebook15.pdf

Chou, Y. (2003). Yu-Kai Chou: gamificación y diseño de comportamiento. Página web https://yukaichou.com/start-here/

Deci & Ryan (1985) Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York: Plenum Press.

Ducuara, Y. y Jurado, S. (2013) Competencias Lectoras: Estudio De Caso De Un Instituto, Bajo La Metodología De Investigación Descriptiva. Sophia, (9), 49-67. http://www.scielo.org.co/pdf/sph/n9/n9a05.pdf

Echeverri, J. (2015) Paradigma y conceptos en educación y pedagogía. Soglo del Hombre Editores S.A.

Echeverri, P. y Riber, M. (2002) Nueva Ruralidad Visión del territorio en América Latina. Instituto Interamericano de Cooperación para la agricultura, IICA. http://repiica.iica.int/docs/B0536e/B0536e.pdf

Elkonin, D. (1980). Psicología del juego. "Mesa Redonda" Nuevos Horizontes Vol. X. P. 121.http://libertario.arte.bo/biblioteca/sites/default/files/201712/DANIIL%20ELKONIN_.pdf

Freire, P. (2011). La importancia de leer y el proceso de liberación. México: Siglo XXI Editores. P.17

Foncubierta, J. y Rodríguez C. (2016) Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen. https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf

Foucault, M. (1979). La arqueología del saber. México. Siglo veintiuno editores. pp. 58, 152, 221, 222, 234, http://www.medicinayarte.com/img/foucault_a_arqueologia_del%20_saber.pdf

Fundación Escuela Nueva volvamos a la gente. (2018). Escuela Nueva Activa; Módulo I: Taller de Iniciación. Bogotá.

Gente, F. E. (2016). Manual Complementario de las Guías de Aprendizaje. Bogotá: Fundación Escuela Nueva. P. 11.

Gente, F. E. (s.f.). Fundación Escuela Nueva Volvamos a la Gente. Obtenido de https://escuelanueva.org/portal1/es/quienes-somos/modelo-escuela-nueva-activa/historia-del-modelo.html

González, D. (2008) Psicología de la Motivación. Editorial ciencias Médicas. P. 52. http://newpsi.bvs-psi.org.br/ebooks2010/en/Acervo_files/PsicologiadelaMotivacion.pdf

González, L. (2012). Nuevas formas de lectura en la era digital. Ministerio de educación, cultura y deporte. España. P. 19 https://books.google.co.ve/books?id=hC0bAgAAQBAJ&pg=PA19&lpg=PA19&dq

Gutiérrez, P. (2014) Percepción de los estudiantes sobre la evaluación virtual en la metodología b – learning. Tesis de Maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/630076/PaulinaIn%c3%a9sGutierrezOspina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Illera, J. L. (2004). El aprendizaje virtual Enseñar y aprender en la era digital. Homo Sapiens.

Kovac, M. y Van A. (2020) Lectura en papel vs. lectura en pantalla. CERLALC. https://cerlalc.org/wpcontent/uploads/2020/04/Cerlalc_Publicaciones_Dosier_Pantalla_vs_Papel_042020.pdf

López, A. (2009). Ambientes Virtuales De Aprendizaje, "El desarrollo de ambientes de aprendizaje a distancia". Universidad de Guadalajara. Coordinación de Educación Continua, Abierta y a Distancia. 1998. (Textos del VI Encuentro Internacional de educación a Distancia). http://investigacion.ilce.edu.mx/panel_control/doc/Rayon_Parra.pdf

López, L. (2006) Ruralidad y educación rural. Referentes para un programa de educación rural en la Universidad Pedagógica Nacional. Revista colombiana de educación. Nº51. pp.139, 141 https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/7687/6192

MEN. (1998). Lineamientos curriculares de lenguaje. Bogotá D.C. P. 28 https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf8.pdf

MEN. (2015). Normatividad sobre la creación de escuela nueva educación rural en Colombia. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-354832_archivo_pdf_Consulta.pdf

MEN. (2021) "Aulas multigrado" permite que avancemos en el cierre de brechas en la educación rural. https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-printer-363091.html

Méndez, A., Rivas, A. y Del Ttoro, M. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.* Editorial Universitaria. P. 11. https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf

Mendel, I. (2017) Conociendo la gamificación (III): Los tipos de jugadores. https://educayjuega.wordpress.com/2017/02/01/conociendo-la-gamificacion-iii-los-tipos-de-jugadores/

Ministerio de las TIC (2013). El campo colombiano cambia su historia con la conexión de 5.300 kioscos Vive Digital. https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-Prensa/Noticias/4620:El-campo-colombiano-cambia-su-historia-con-la-conexion-de-5-300-kioscos-Vive-Digital

Ministerio de las TIC. (2019) Plan nacional de conectividad rural. P. 5 https://www.mintic.gov.co/portal/715/articles-125867_PDF.pdf

Muñoz, M. I. (2004). *La enseñanza - aprendizaje virtual: Principios para un nuevo paradigma de instrucción y aprendizaje.* https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1448475

Pedraza, P. (2016) Teoría RAMP: gamificación, reconocimiento y recompensa. https://www.realinfluencers.es/2016/04/06/reconocimiento-recompensa-las-dos-motivaciones/

Pedraza, P. (2019) Las tres motivaciones. https://www.alaluzdeunabombilla.com/2019/05/14/las-3-motivaciones-y-el-viaje-de-las-jugadoras/#:~:text=RAMP%3A%20relaci%C3%B3n%2C%20autonom%C3%ADa%2C%20maestr%C3%ADa,esta%20teor%C3%ADa%20desarrollada%20por%20Marczewski.

Pierce, C. (1987). Obra Lógico-semiótica. Madrid, España: Taurus. P. 82

Riquelme, A. y Quintero, J. (2017) La literacidad, conceptualizaciones y perspectivas: hacia un estado del arte. Portal de revistas académicas, Universidad de Costa Rica. Vol. 96 (2) 93-105. https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reflexiones/article/view/32084/31769

Rodríguez, F. y Santiago. (2015) Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. P.p 8, 16, 19. Digital-Text http://www.digital-text.com/FTP/LibrosMetodologia/gamificacion.pdf

Rodríguez, J (2004) El aprendizaje virtual Enseñar y aprender en la era digital. Ediciones Homo Sapiens. P. 4

Roldán N. (2006) Ambientes virtuales de aprendizaje (AVAS): ¿Cómo quieren aprender los estudiantes? Revista Virtual Universidad Católica del Norte https://www.redalyc.org/pdf/1942/194220467003.pdf

Rojas, S., Muñoz, T. y Albarracín, N. (2018) Ruralidad en Colombia. Editorial Universidad Central. https://www.digitaliapublishing.com/a/62220/ruralidad-en-colombia

Serrano, P. (2014) gamificación, wanna play? http://blogs.icemd.com/blog-gamificacion-wanna-play-/elementos-de-juego-en-la-gamificacion-componentes/

Seligman y Csikszentmihalyi (2000) Psicología positiva: una introducción. Psicólogo estadounidense. P. 5

Solé, I. (2012) Competencia lectora y aprendizaje. Revista Iberoamericana De Educación. N.º 59. pp. 43-61 https://rieoei.org/historico/documentos/rie59a02.pdf

Solé, I. (1992). Estrategias de lectura. Barcelona, España: Graó. p.p.18, 101, 117,

Teixes, F. (2014) Gamificación: fundamentos y aplicaciones. p.p. 23, 28, 31. UOC. https://www-digitaliapublishing-com.banrep.basesdedatosezproxy.com/visor/34552

Valda, F. y Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia. (9)9 65-80. http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v9n9/v9n9_a06.pdf

Vidal, J. Conociendo la gamificación (III): Los tipos de jugadores Página Web: https://educayjuega.wordpress.com/2017/02/01/conociendo-la-gamificacion-iii-los-tipos-de-jugadores//

Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Capital Humano. 72-78. http://www.altacapacidad.com/repositorio/pdf/Los%20secretos%20de%20la%20gamificacion.pdf

Van Dijk, T. (1983). La ciencia del texto. Barcelona, España. Paidós.

Vázquez, C. (2009) Psicología Positiva Aplicada Carmelo. Biblioteca De Psicología Desclée De Brouwer. P. 16.

Vásquez, F. (2021) Como hacer cosas con Foucaulth. Instrucciones de uso. Dado Ediciones. P.15

Velásquez, J. (2021) Pagina Gamificación laboratorio de motivación Humana. Web: http://www.f2p.co/

Vera, I. (2004) La enseñanza aprendizaje virtual: Principios para un nuevo paradigma de instrucción y aprendizaje. Fundación Dialnet. p.p. 2, 6. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1448475

Werbach, K. y Hunter, D. (2012) For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press, http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7

Zuluaga, O. (1999). Pedagogía e historia: la historicidad de la pedagogía, la enseñanza, Un objeto de saber. Editorial Universidad de Antioquia. Medellín. P. 36, 39, 41,

ANEXOS

Anexo A
Estado del Arte

Enunciado de Ruralidad

Título	Autor (es)	Universidad	Descripción de la Investigación
Desarrollo de Habilidades Tecnológicas de los estudiantes del Colegio Rural Pasquilla	Edwin Javier Cifuentes	Universidad de la sabana	La presente investigación busca por medio de la implementación de TIC, brindar estrategias didácticas que ayuden a desarrollar habilidades tecnológicas a las estudiantes basadas en el manejo de elementos multimedia, funciones básicas de aplicaciones informáticas, elementos de búsqueda de información en internet, utilización correcta y efectiva de herramientas tecnológicas entre otras. El proyecto se ejecutó en la Institución Educativa Distrital Rural Pasquilla, con una población perteneciente a la zona rural de la ciudad de Bogotá, localidad de Ciudad Bolívar. Se definió como una investigación con enfoque cualitativo y diseño de investigación acción. En primera instancia se realizó un diagnóstico sobre las habilidades tecnológicas que poseían tanto niños como niñas, cuyas edades oscilaban entre los 12 y 16 años, a partir de ahí se diseñó e implementó un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC. Como resultado se evidenció en los estudiantes un notable desarrollo de habilidades orientadas a la mejora de su aprendizaje y la adquisición de conocimientos en distintas áreas. El proyecto tuvo una gran aceptación por parte de los educandos, con lo que se evidencia una importancia de la integración de las TIC al currículo institucional para

			mejorar el proceso de aprendizaje de toda la comunidad estudiantil.
Reto de la educación pública en Bogotá rural: acercamiento al tic para el fortalecimiento comunitario.	Alexander Castañeda Vanegas	Universidad de la sabana	Investigación cualitativa desarrollada durante el 2015 en la vereda Los Arrayanes de Usme, donde el CED Rural Lo Arrayanes diseño e implemento un Ambiente de Aprendizaje para el Desarrollo Humano, que apoyó el proceso de fortalecimiento comunitario en la población adulta de esta zona rural de Bogotá. Esto se logró al vincular las TIC y alfabetizar digitalmente a los participantes
Experiencias y transformaciones de los participantes de una comunidad de lectura de literatura en un contexto rural	Johana Alejandra Bolívar Castañeda	Pontificia Universidad Javeriana	Esta investigación vinculó la lectura en niños, jóvenes y adultos de una comunidad rural como herramienta de contemplación literaria y diálogo colectivo favoreciendo el conocimiento a los otros y la confianza mutua. Se desarrollaron 11 sesiones donde se identificó cómo la lectura vincula a los participantes y los convierte en interlocutores activos enfrentando sus miedos y construyendo saberes.
Análisis de los resultados de las pruebas de lectura serce en una escuela de San José del Guaviare	Doris Saavedra Trujillo	Universidad Nacional	Esta investigación se desarrolla en la Institución Educativa rural Agua Bonita vereda Puerto Tolima. Abarca tres capítulos que hablan de la conceptualización de calidad según la UNESCO, UNICEF y la OCDE sin dejar de lado la legislación colombiana sobre evaluación. Además, refiere el estudio sobre la lectura de SERCE y los resultados de las pruebas de lectura presentando un análisis de los resultados de un simulacro de prueba y algunos instrumentos de evaluación.
Comprensión lectora en estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa Rural Mixta “La Humildad” Municipio de Barbacoas -	-William Fernando Angulo Álava -Eduar Antonio Angulo Cortés -Daylis Mauselén Cortés Quiñones -	Universidad de Santo Tomás Abierta y a Distancia	Esta investigación sugiere herramientas al maestro, para que estos se actualicen y pongan en práctica las estrategias pedagógicas que

Departamento de Nariño (trabajo de maestría)	Nathaly Sotelo Yépez		ayuden a los estudiantes del grado tercero a superar las dificultades que tienen en la lectura. Los resultados permitieron describir de manera sistemática los procesos de comprensión lectora, también se realizaron talleres y entrevistas para dar cuenta de los niveles de lectura que tienen los estudiantes. Del mismo modo esto permite formular e implementar una serie de estrategias para que los docentes se apropien de ella, permitiendo así avanzar en el desarrollo de habilidades comunicativas en los estudiantes del grado tercero.
La explicitación del propósito de lectura como estrategia metacognitiva en la enseñanza de la comprensión lectora en aulas multigrado de la institución educativa simón bolívar de paz de Ariporo, Casanare, Colombia. (trabajo de maestría 2018)	-maría del pilar Fonseca calderón - John Fredy Pérez vega - Henry Yesid silva Cocunubo	Universidad de la Salle	Esta investigación estudia las implicaciones de la explicitación del propósito de lectura como estrategia metacognitiva en la enseñanza de la comprensión lectora en aulas multigrado de la Institución Educativa Simón Bolívar de Paz de Ariporo, Casanare, mediante la etnografía escolar. Se identificaron los saberes implicados en la comprensión lectora a través de la entrevista semiestructurada, información que fue analizada desde la destilación de la información. Mediante la observación participante y la rúbrica de seguimiento, se indaga si esta estrategia metacognitiva mejora la comprensión lectora en el área de lengua castellana; los procesos de planeación, monitoreo y evaluación permitieron proponer una estrategia metacognitiva (la explicitación del propósito de lectura), mediante la construcción de una propuesta pedagógica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de aulas multigrado.

Enunciado de Gamificación

Título	Autor (es)	Universidad	Descripción de la Investigación
La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales	Germán Guayara Murillo Clara Inés Cortés Hernández Jenny Nohelia González Ruiz Diana Magyhory Sierra Bocanegra	Universidad de los Andes	Está investigación presenta la gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza de las Ciencias Naturales en Educación básica y media en los grados 5-01 de la Institución Educativa Técnica Gabriela Mistral y 11-03 de la Institución Educativa Técnica Sumapaz del municipio de Melgar (Tolima). A partir de los resultados del diagnóstico, y aplicación de una encuesta y una entrevista, se identificó algunas dificultades relacionadas con la motivación hacia la clase, debido a las metodologías tradicionales empleadas por los docentes. Con base en los hallazgos, se organizaron dos ciclos de intervención utilizando la metodología de Investigación Acción y se propusieron dos categorías de investigación para analizar los impactos que pudieran tener los elementos de juego en la práctica de los docentes y en el ambiente de aula. Los resultados obtenidos dan cuenta del efecto positivo en la motivación de los estudiantes y en desempeño de los docentes con la inclusión de elementos de juego en las clases, así como, de las dificultades encontradas al proponer la gamificación en el aula.
Emotion-gamified tools for blended and online courses	Carlos Ricardo Calle Archila	Universidad de los Andes – Colombia	Este documento presenta una propuesta para el uso de la gamificación en cursos combinados y en línea, que incluye elementos diferentes a los conductuales. Estos elementos consideran temas como cursos en línea, cursos online masivos abiertos (MOOC), emociones, modelos afectivos y gamificación, y mostrar cómo algunos autores integran estos temas. El objetivo de este trabajo es

			definir un sistema capaz de incluir un modelo afectivo de usuario, la gamificación y elementos emocionales y un software basado en reglas para configurar el uso de estos elementos en un ambiente de aprendizaje.
La gamificación como mecanismo de transformación de las soluciones dadas a los conflictos en dos instituciones de educación pública de la ciudad de Bogotá	Karen Yinery Nimisica Prieto Ermoleim Bernal Santacruz	Universidad de la Sabana	La presente investigación se desarrolló en la ciudad de Bogotá con la participación de 60 estudiantes de los grados cuarto y octavo de la I.E.D Marco Fidel Suárez y la I.E.D Miguel de Cervantes Saavedra, en donde se encontró que era muy frecuente la utilización de la violencia por parte de los estudiantes para dar solución a los conflictos, lo que se presentaba por la falta de conocer otras alternativas asertivas para tal fin, por ello el propósito de esta propuesta, fue proporcionar esos nuevos medios de resolución de conflictos, a través de la aplicación de una estrategia de gamificación para mejorar la convivencia escolar por medio de plataformas virtuales
La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria. (Línea de Formación: Enseñanza de la Lengua y de la Literatura, maestría en profundización, 2018).	Marleny Betancur Herrera Lucy Maribell Rico Castro Francis Migdalia Rivero Giraldo	Universidad de Antioquia	La presente investigación tiene como propósito, fortalecer la formación literaria de los estudiantes del grado tercero de la Básica Primaria, fundamentado en la técnica de la Gamificación, a partir de la cual se implementaron actividades basadas en el juego, está orientado a la aplicación de pruebas con objetivos afines al cumplimiento de metas establecidas para la obtención de estímulos, de recompensas o de reconocimientos.
Videojuego educativo adaptativo en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora	Luis Carlos Castiblanco Yate	Universidad de la Sabana	La presente investigación tiene como propósito el análisis del uso de un material educativo digital, denominado “Mascotas lectoras”, en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en jóvenes de 13 a 16 años llevada a cabo en el Colegio Nicolás Gómez Dávila, ubicado en la ciudad de Bogotá - Colombia. Se realizó

			un estudio de caso a partir de observación directa, entrevistas de grupo focal y encuestas, en una muestra de 10 estudiantes, durante y después de la implementación del recurso en mención. Los resultados evidenciaron avances en el proceso de desarrollo de habilidades de comprensión lectora, junto con aspectos actitudinales y emocionales, identificados al interactuar de manera autónoma con el recurso educativo digital adaptativa. Como principales conclusiones del estudio se mencionan: la relevancia de la Palabra mal escrita adaptabilidad en la enseñanza, mediante la personalización de las experiencias de aprendizaje individuales, la utilización de recursos educativos digitales como estrategia didáctica y su aporte en el desarrollo de actitudes que fomentan habilidades de comprensión lectora.
Incidencia del software "Leo Con Grin" en el aprendizaje de la lectoescritura del grado transición, en la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria Siachoque – Boyacá - Maestría en Ambientes Educativos mediados por TIC (2018).	Laura Viviana Monroy Vega	Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia	La investigación se realizó con 13 estudiantes del grado transición de la Sede María Auxiliadora de la Institución Educativa Técnica Ignacio Gil Sanabria, a través de una estrategia didáctica que se desarrolló con el software Leo con Grin, como apoyo TIC al proceso lecto-escrito. Esta estrategia, evidenció un avance notorio en los estudiantes ya que adquirieron con mayor facilidad las habilidades lectoras propias para el grado académico correspondiente.
La plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la institución educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019 (maestría en administración de la educación)	Bethsy Estefania Maldonado Arauzo	Universidad Cesar Vallejo, Lima-Perú	El presente estudio es realizado con el único objetivo de determinar la relación que hay entre la plataforma virtual Kahoot y la comprensión lectora en los alumnos del V ciclo, en la cual presentan deficiencias en la textualización y vocabulario.

Enunciado Ambiente virtual aprendizaje

Título	Autor (es)	Universidad	Descripción de la Investigación
Desarrollo de la competencia lectora utilizando recursos digitales de aprendizaje – Maestría en Educación (2015)	Leslie Alejandra Arce Pradenas	Universidad de chile	La investigación mediante el uso de recursos de aprendizaje describió la trayectoria de un grupo de estudiantes en cuanto a sus competencias lectoras y el impacto de la intervención pedagógica consistente en el uso de seis RDA y posteriores evaluaciones para medir el desempeño alcanzado en comprensión lectora.
Propuesta de un Ambiente de Aprendizaje para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en los Estudiantes de Grado Noveno de los Colegios Distritales Nueva Constitución y Rafael Bernal Jiménez de Bogotá	Víctor Alejandro Lancheros Monroy Nancy Tarazona Morales	Universidad de la Sabana	Este proyecto responde a las necesidades de reestructurar las prácticas pedagógicas para determinar la influencia de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC (denominado MECOLE en el desarrollo de competencias de comprensión lectora en estudiantes de 9º de los colegios distritales Nueva Constitución y Rafael Bernal Jiménez, donde los resultados de las Pruebas Saber 9° de 2012 a 2014 evidenciaban niveles de desempeño insuficiente. Específicamente, el objetivo formulado correspondió a determinar el aporte que logró dicho ambiente, por lo que se ejecutó un estudio de enfoque cualitativo con apoyo de algunos instrumentos cuantitativos, de tipo descriptivo y bajo un estudio de caso como diseño metodológico. Como conclusión se demostró la efectividad del ambiente, principalmente como entorno útil para la apropiación de estrategias de comprensión lectora.

Enunciado de literacidad.

Título	Autor (es)	Universidad	Descripción de la Investigación
La lectura literaria como acontecimiento para la formación de lectores y escritores en la escuela-Maestría en Educación (2018)	Jézika Marcela Oviedo Murcia, Loren Edith García Vásquez, Yamilet Gutiérrez González	Pontificia Universidad Javeriana	La investigación se desarrolla con el fin de caracterizar la experiencia lectora en estudiantes de los grados quinto, sexto y séptimo de tres Instituciones Educativas oficiales de Bogotá, en el contexto del Taller de Expresión,

			incorporando al aula prácticas innovadoras para estimular la escritura creativa y el gusto por la literatura.
Ser lector experto: un reto desde la comprensión lectora	Carmen Elizabet Betancourt Aydeé Blanco Villamil Esperanza Rodríguez Moreno	Universidad de la Sabana	La presente investigación, denominada ser lector experto: un reto desde la comprensión lectora, se realizó en Bogotá en tres instituciones distritales, en los Ciclos I y II. Su objetivo es establecer de qué manera los niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico, se fortalecen a partir de una estrategia que contempla las habilidades: prelectoras, mientras se lee y poslectoras.
Estrategias cognitivas y metacognitivas para la comprensión lectora (maestría en pedagogía de la lengua materna, 2015)	Susana Pérez Fernández	Universidad Distrital Francisco José de Caldas	Esta investigación busca fortalecer las estrategias de lectura por medio del análisis de la problemática, sustentada con la teorización. Se implementan tres secuencias didácticas las cuales permitieron fortalecer la comprensión lectora a partir de las estrategias cognitivas como: iniciación o tarea de reconocimiento, muestreo y selección, inferencias, predicciones terminación y corrección y estrategias metacognitivas como: el friso, el mapa conceptual y el resumen haciendo uso de la tipología textual narrativa por ser la más significativa para los estudiantes de básica primaria.
Estrategias de aprendizaje y comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de la institución educativa Mi Perú Villa El Salvador, 2015. (maestría en problemas de aprendizaje)	Norka Janett, Flores Chinarro Olivos	Universidad Cesar Vallejo, Lima-Perú	La presente investigación se desarrolla con el objetivo principal de establecer la relación entre las estrategias de aprendizaje y la comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de la institución educativa Mi Perú Villa El Salvador, Se empleó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario para medir las estrategias de aprendizaje, constituido por 119 ítems en la escala de Likert y el cuestionario para medir la comprensión

			lectora, constituido por 35 ítems con respuestas dicotómicas. Los resultados mostraron que el 48.6% de los estudiantes presentan un nivel regular de estrategias de aprendizaje y que en el 53% de estos estudiantes el nivel de comprensión lectora estaba en proceso Se llegó a la conclusión de que existían evidencias para afirmar que las estrategias de aprendizaje se relacionan significativamente con la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de la institución educativa Mi Perú Villa El Salvador 2015, siendo esta relación directa y alta.
Propuesta metodológica cognitivista C-H-E con estrategia visual organizadores gráficos interactivos-Ogis_orientada al mejoramiento de la comprensión lectora en el sector de lenguaje y comunicación de cuarto básico de NB2 - Maestría en Educación (2012).	Juan Enrique Labra Fernández	Universidad de Chile	La investigación se desarrolla con la implementación de la estrategia OGI (Organizador gráfico interactivo) donde se concluye favorablemente puesto que los estudiantes de grado cuarto, logran comprender un texto, procesarlo y extraer la información con mayor rapidez y funcionalidad al utilizar la herramienta TIC.
Mejoramiento de la Comprensión de Textos Narrativos Mediante la Implementación del Recurso Educativo Abierto "Biblioteca Digital Ciudad Seva" a Través de la Plataforma Digital Edmodo - Maestría en Educación (2016).	Jorge Enrique Hernández Arias	Pontificia Universidad Javeriana	La investigación analiza los resultados en la prueba saber icfes 2014 de 60 estudiantes de grado noveno de la IED Cundinamarca, en los procesos de lectura y escritura. El estudio se desarrolla en tres fases, la primera aplicando una prueba para identificar el nivel de comprensión lectora; la segunda, desarrollando secuencias didácticas con el apoyo de la "Biblioteca Digital Ciudad Seva" a través de la plataforma Edmodo, y por último, una prueba de salida para analizar los resultados, que arrojaron una respuesta positiva a los procesos realizados durante la investigación ya que los estudiantes mejoraron los niveles de comprensión

			lectora.
Desarrollo de competencias lectoras a través de una secuencia didáctica basada en la metodología Aprendizaje por Proyectos, en los estudiantes del grado primero tres de básica primaria. (Maestría en la Enseñanza de las Ciencias Exactas y Naturales Palmira, 2018)	Marysol Chacón González	Universidad Nacional de Colombia	Este trabajo de investigación se fundamenta en referentes teóricos que han implementado la enseñanza por proyectos para fortalecer la competencia lectora como Daniel Cassany. Se desarrolló en cuatro momentos a los que se llamó 'fases', que van desde la aplicación de instrumentos tanto a estudiantes, como a maestros y padres de familia; se prosiguió con la construcción de actividades propias de la secuencia y su posterior aplicación para, finalmente, establecer el impacto alcanzado. La secuencia proporcionó la posibilidad de fundamentar niveles interpretativos en los procesos de lectura y un alto impacto en el trabajo, tanto autónomo como colaborativo.

Anexo B

TEMATIZACIÓN

Tematización sobre Gamificación

Nombre del libro: Gamificación: fundamentos y aplicaciones
Autor: Teixes, Ferran
Tesis: La gamificación, sus elementos principales y su relación con el juego.
Citas:

- La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación. (Teixes, pág. 23, 2014)
- Otra manera de entender la diferencia entre game y play es asociando este último concepto con lo que se conoce como el «juego libre» de los niños y que se refiere a la actividad lúdica de éstos sin objetivos, que surge de las propias motivaciones intrínsecas del niño y en un marco de total libertad (Teixes, pág. 28, 2014)
- Así pues, el play se define, básicamente, en un contexto de libertad. Esta libertad se puede definir a partir de seis ejes 7:

•Libertad para fracasar
• Libertad de experimentar
• Libertad para adoptar identidades
• Libertad de esfuerzo
• Libertad de interpretación (Teixes, pág. 29, 2014)

- Los juegos son «entornos seguros» donde los jugadores experimentan, exploran, se equivocan, corrigen, adoptan roles y deciden la intensidad de su participación. Todos estos elementos acabarán por determinar el nivel de motivación de los jugadores por el game y veremos que se trata del factor de éxito esencial de los sistemas gamificados. (Teixes, pág. 31, 2014)
- Esta sensación de libertad de los usuarios/jugadores les motivará a jugar y a interactuar con los sistemas gamificados basados en juegos. (Ferran, pág. 31, 2014)
- La gamificación se fundamenta en la capacidad que sus sistemas tienen para estimular la motivación de los usuarios/jugadores a que desarrollen unas conductas o actividades concretas. (Ferran, pág. 37, 2014)
- El impacto de la motivación en la productividad es evidente. La motivación es el factor individual más importante en el aprendizaje y los cambios de comportamiento. (Teixes, pág. 37, 2014)
- Podemos distinguir tres tipos de elementos en gamificación: las mecánicas, las dinámicas y la estética. (Teixes, pág. 61, 2014)
- La gamificación en la educación y la formación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) para modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea efectivo para ellos, para el impartidor y para el promotor de ésta. (Teixes, pág. 108, 2014)

Conclusión: En este libro podemos encontrar la definición de gamificación, lo que no es, la importancia de la motivación, el diseño de un sistema de gamificación y cómo esta puede influir en la educación.

Nombre del libro: Experiencias de gamificación en aulas
Autor: Ruth S. Contreras Espinosa y José Luis Eguía
Tesis: Desarrollo de actividades mediante la gamificación.
Cita:

- "proponemos que la gamificación podría entenderse de una forma mucho más amplia, y como un proceso en el que el "gamificador" intenta aumentar las probabilidades de la aparición de diferentes experiencias de juego al contagiar posibilidades para ese fin (ya sea mediante distintivos, puntos, etc.)." (Contreras y Eguía, pág. 8, 2017)
- "Por ejemplo, y de forma específica en la educación, menciona que los elementos de juego generan un cambio en el comportamiento de las personas de forma positiva, y les motivan a moverse a través de actividades de instrucción para lograr las metas. En este caso, tenemos un aporte teórico, pero es poco práctico." (Contreras y Eguía, pág. 11, 2017)
- Para motivar al usuario, este debe contar con cierto grado de libertad para decidir sus acciones, y en un juego, los jugadores tienen cierto grado de libertad para elegir qué tareas llevarán a cabo, pero en función de sus habilidades y de sus preferencias personales. (Contreras y Eguía, pág. 11, 2017)
- Si la gamificación está diseñada únicamente para aumentar ciertos comportamientos en lugar de centrarse en las experiencias de juego emergentes, se corren el peligro de caer en una trampa que conduce al conflicto entre el objetivo de cambiar el comportamiento de las personas y el de crear experiencias que tengan un valor real. (Contreras y Eguía, pág. 15, 2017)
- Utilizar gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento o acciones y para generar motivación. Es posible motivar a los alumnos con la introducción de una metodología que incluya retos, metas, etc. Estos elementos fomentan la participación o la acción en los seres humanos en general. Sin embargo, hay que tomar en cuenta incluso el contexto cultural o las experiencias previas. (Contreras y Eguía, pág. 16, 2017)
- Gamificar es un concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personan son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juego. Estimulando el cerebro para obtener algo a cambio, diversión por aprendizaje, un aprendizaje práctico y funcional extrapolable y transversal a los aprendizajes teóricos ya arraigados o de nueva incorporación. (Contreras y Eguía, pág. 23, 2017)
- Actualmente la gamificación está asimilando los elementos tanto estéticos como estratégicos de los videojuegos para reformularse. Este replanteamiento hace más fácil la incorporación de la gamificación, aunque no es necesaria la existencia de tecnología para llevarla a cabo. (Contreras y Eguía, pág. 23, 2017)
- La digitalización permite la ubicuidad, la interacción, la creación colaborativa. Nuevos retos para nuevos tiempos con la finalidad de conseguir, en el caso del aula, una mayor motivación por parte del alumnado y también del profesor. A todo lo mencionado debemos añadir un concepto que cada vez va adquiriendo mayor relevancia a la hora de conseguir cautivar a los usuarios, sean estos clientes, alumnos, prescriptores. Es el concepto denominado gamificación. (Contreras y Eguía, pág. 33, 2017)

- Prima un modelo donde el alumno participa de forma activa, donde se favorece la creatividad y la autonomía, donde el aprendizaje es cooperativo, existe una relación con la vida, y deviene de una motivación intrínseca. Todo ello produce un aumento de la autoestima del alumno provocado por un aprendizaje consciente del cuál es partícipe. (Contreras y Eguía, pág. 34, 2017)
- Entendiendo la gamificación como la aplicación de reglas y mecánicas relacionadas con el juego en una determinada tarea. En este caso, en el hábito lector y, por consiguiente, la mejora de la competencia lectora de los alumnos. Como juego, le proponemos al alumno una serie de retos u objetivos finales, y por el camino van obteniendo pequeñas recompensas que aumentan su motivación y los anima a superar el siguiente reto. (Contreras y Eguía, pág. 85, 2017)

Conclusión: define qué es la gamificación y presenta varios proyectos que se han desarrollado en el aula, explicado la metodología de los trabajos y los resultados.

Nombre del libro: Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula
Autor: Fernando Rodríguez y Raúl Santiago
Tesis: Incorporación del juego y sus propiedades en el proceso de adquisición de competencias.
Citas:

- Gamificación es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos. (Rodríguez y Santiago, Pág.8, 2015)
- Si en lo primero que pensamos a la hora de crear un proyecto de Gamificación es en hacer un juego, ya estamos empezando por el camino equivocado. Es mejor que pensemos en cambiar comportamientos, en medir resultados o en motivar. Por supuesto, hay detrás una experiencia de aprendizaje, como veremos más adelante, pero no es lo mismo establecer como objetivo que mis alumnos aprendan ecuaciones lineales a lograr que adquieran el hábito de resolver problemas a diario con el ordenador (hacer las tareas de clase). Lo primero está más orientado a crear un juego, en este caso un Serious Game, y lo segundo a diseñar un proceso de Gamificación. (Rodríguez y Santiago, Pág.12, 2015)
- En tu aula, donde tienes a tus jugadores listos para el aprendizaje, preparados para que empiece el juego. Crea y diseña escenarios que estimulen la creatividad de tus alumnos, sus ganas de colaborar, de compartir, de criticar, de analizar, de evaluar, de trabajar en equipo. Todas esas reacciones inesperadas que encontrarás en cada una de las situaciones que tú mismo diseñaste, te llevarán a disfrutar del placer de enseñar. En ese momento habrás entrado en la diversión. ¡Ya estás en la antesala de la Gamificación! (Rodríguez y Santiago, Pág.16, 2015)
- Los alumnos no ven la escuela como algo interesante. Claro que saben que es muy importante para ellos, pero no interesante. Pero existen otros medios de aprendizaje bastantes más atractivos y debemos aunar esfuerzos para conciliar el entretenimiento con el conocimiento. (Rodríguez y Santiago, Pág.19, 2015)
- Solo aprendemos cuando nos divertimos. Esto al menos nos ha quedado clarísimo. A nivel neuronal, cuando nos divertimos desprendemos un transmisor que se llama dopamina, y sus efectos impactan directamente en la motivación, ya que nos permite poner mucha más atención e interés en lo que estamos haciendo, y por consiguiente en aprender. También sabemos que: La diversión que se encuentra detrás de un juego, nos viene de su capacidad de que aprendamos de él. (Rodríguez y Santiago, Pág.19, 2015)

Conclusión: el fin de la gamificación es motivar a los estudiantes para que aprendan, manejando diferentes estrategias mediante el juego.

Tematización sobre Ambientes Virtuales

Nombre del libro: El aprendizaje virtual Enseñar y aprender en la era digital
Autor: José Luis Rodríguez Illera
Tesis: El aprendizaje y su vínculo con el uso de la tecnología educativa
Citas:

- Lo que tradicionalmente ha ocurrido es que el aprendizaje sólo ha sido pensado desde el campo de la informática educativa, o de la tecnología educativa, en una relación "diádica" con la propia tecnología, como una especie de efecto de la misma. (Rodríguez José L, pág. 3, 2004)
- El horizonte siempre ha dibujado la idea de que los ordenadores pueden sustituir total o parcialmente a los profesores porque los alumnos pueden aprender de ellos (de las aplicaciones programadas para enseñar un contenido determinado). (Rodríguez José L, pág. 4, 2004)
- La lectura y la escritura, mediadas o no por ordenador, son sistemas simbólicos que conllevan consecuencias cognitivas de primer orden y que están insertas en todo tipo de conocimiento avanzado y complejo. (Rodríguez José L, pág. 14, 2004)

Conclusión: El aprendizaje se ha desvinculado de la informática educativa como herramienta de apoyo y de trabajo en el aula, lo que conlleva a que hoy no se implementen dinámicamente estas didácticas.

Nombre del libro: Entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje
Autor: Alberto Méndez Barceló, Aramis Rivas Diéguez, Marlene del Toro Borrego.
Tesis: Los entornos virtuales de aprendizaje fortalecen los procesos de aprendizaje físicos (aula).
Citas:

- Llamémosle virtuales en el sentido que no se llevan a cabo en un lugar predeterminado y que el elemento (no presencialidad física) está presente. (Méndez Alberto, Rivas A, del Toro M, pág. 8, 2007)
- En los entornos virtuales de enseñanza tenemos que tener presentes todos los componentes del sistema didáctico, pues necesitamos tener la estructuración correcta del contenido a mostrar en el mismo y que el alumno pueda, siguiendo el curso, apropiarse de los contenidos plasmados en el mismo. (Méndez Alberto, Rivas A, del Toro M, pág. 11, 2007)
- El aprendizaje es un proceso individual que puede ser enriquecido con actividades colaborativas tendientes a desarrollar en el individuo habilidades personales y de grupo. (Méndez Alberto, Rivas A, del Toro M, pág. 14, 2007)
- La utilización de entornos virtuales de aprendizaje puede suponer, por fin, el inicio de un cambio relevante en la forma de aprender, apoyado en la utilización de las nuevas tecnologías. (Méndez Alberto, Rivas A, del Toro M, pág. 18, 2007)

Conclusión: El aprendizaje virtual le brinda al docente la oportunidad no solo de transmitir un conocimiento sino de llevarle al estudiante una herramienta práctica que le permita interactuar, apropiarse y compartir lo aprendido con su comunidad escolar.

Nombre del libro: La enseñanza aprendizaje virtual: Principios para un nuevo paradigma de instrucción y aprendizaje.
Autor: María Isabel Vera Muñoz.
Tesis: El aprendizaje virtual como herramienta de conocimiento didáctico y necesario en el aula.
Citas:

- El aprendizaje virtual a modificado profundamente el rol desempeñado por profesores y alumnos, y ha roto con una de las constantes más firmes de todo proceso educativo, la estandarización de la enseñanza, para lograr uno de los retos más difíciles en todo proceso educativo: la individualización y socialización de la enseñanza y del aprendizaje a un mismo tiempo. (María Isabel Vera Muñoz, pág. 2, 2004)
- La riqueza de actividades, recursos y material didáctico que oferta la red es, por sí misma, un factor clave en la motivación del aprendiz, ya que permite que cada uno las adopte y seleccione según sus necesidades e intereses, reforzando la estimulación cognitiva defendida por Bruner. (María Isabel Vera Muñoz, pág. 6, 2004)
- Respecto a la evaluación de los aprendizajes se amplía también el abanico de posibilidades para llevarla a cabo de manera que satisfaga a docentes y aprendices. El control de las propias actividades realizadas por el aprendiz, o la toma en que éste planifica y lleva a cabo la búsqueda de soluciones a los problemas planteados pueden servir como referente en el momento de evaluar el aprendizaje. (María Isabel Vera Muñoz, pág. 7, 2004)
- El entorno virtual fuerza al aprendiz a buscar ayuda de otros, de manera que no solo se aportan el trabajo para que otros puedan aprender, sino que el propio aprendizaje es fruto de la negociación y de la discusión entre las diversas formas de entender el conocimiento. (María Isabel Vera Muñoz, pág. 7, 2004)

Conclusión: El aprendizaje virtual desarrolla muchas capacidades y habilidades en los estudiantes y le permite al docente fortalecer su trabajo de aula y el trabajo cooperativo y colaborativo entre sus aprendices.

Tematización sobre Comprensión lectora y literacidad

Nombre del libro: Dosier Lectura en papel vs. lectura en pantalla
Editor: Miha Kovac y Adriaan Van Der Weel
Tesis: La lectura como práctica material le asigna un papel al cuerpo en algo que es, principalmente una actividad mental.
Citas:

- La lectura en profundidad o inmersa puede haberse vuelto más difícil para cualquiera que utilice ampliamente medios digitales e internet, ya que los patrones típicos de lectura rápida relacionados con la lectura en línea parecen influir en todos los tipos de lectura, sin importar su propósito. (Stole, 2020, pág. 55)
- La materialización en la lectura tiene dos dimensiones diferentes: el espacio temporal, que se relaciona con lo que hace el cuerpo durante el acto de leer, y la imaginaria, que corresponde al papel del cuerpo en los escenarios imaginarios que creamos a partir de lo que leemos. (Schilhab, 2020, pág. 107).
- Es claro que el acto de leer encuentra una conexión con lo que el cuerpo hace mientras lee, y tiene así una influencia en qué recordamos del texto que leemos y qué también lo recordamos. (Schilhab, 2020, pág. 107).

- El comportamiento basado en la lectura en pantalla se caracteriza por más tiempo navegando y escaneando, encontrando palabras claves, también por lecturas unitarias, no lineales y más selectivas, mientras que se usó menos tiempo haciendo lectura en profundidad o lectura concentrada. (Schilhab, 2020, pág.117)

Conclusión: Los textos literarios, en especial suscitan en el lector experiencias que en la llamada lectura inmersiva, se sienten como vivencias reales.

Nombre del libro: Competencia lectora y aprendizaje
Autor: Isabel Solé
Tesis: Promoción de la competencia lectora por medio de prácticas vinculadas al uso funcional y al disfrute.
Citas:

- La competencia lectora puede empezar a construirse muy pronto, a través de la participación de los niños en prácticas cotidianas, vinculadas al uso funcional y al disfrute de la lectura, en la familia y en la escuela, en situaciones en las que cuando las cosas funcionan correctamente, se pueden empezar a generar lazos emocionales profundos entre la lectura y el lector debutante**. (**Isabel Solé, p.49, 2012).
- Cuando nos referimos a promover la competencia lectora de un estudiante no está de más intentar precisar si la promoción ha de ser hecha en un centro educativo o en un país; o preguntarnos a qué capacidad, a qué nivel de lectura nos estamos refiriendo cuando se habla de las dificultades de lectura que se experimentan. (Isabel Solé, p.51, 2012).

Conclusión: El fortalecimiento de la competencia lectora a partir de la promoción de la lectura debe llevarse a cabo por medio de estrategias que motiven al estudiante y que generen la construcción de significado, teniendo en cuenta la capacidad y nivel de lectura del estudiante.

Nombre del libro: La literatura y la competencia lectora.
Autor: Luis Darío Bernal Pinilla.
Tesis: La lectura para el estudiante: una actividad lúdica e interesante.
Citas:

- La lectura requiere de un esfuerzo por parte del sujeto que pretende leer. Es por eso que, desde el primer momento, debemos hacer que el esfuerzo del niñ sea realizado en forma interesante, estimulante, natural, libre, lúdica y placentera. (Bernal,2011, p. 6).

Conclusión: La lectura como actividad de construcción de conocimiento en el estudiante debe ser abordada por medio de estrategias que conlleven a un disfrute de manera natural y libre.

Nombre del libro: Estrategias de lectura
Autor: Isabel Solé
Tesis: La comprensión lectora como proceso que se construye a lo largo de la práctica.
Citas:

- Para leer necesitamos, simultáneamente, manejar con soltura las habilidades de decodificación y aportar al texto nuestros objetivos, ideas y experiencias previas; necesitamos implicarnos en un proceso de predicción e inferencia continua, que se apoya en la información que aporta el texto y en nuestro propio bagaje, y en un proceso que permita encontrar o rechazar las predicciones e inferencias. (Solé,1992, p. 18).
- [...]estamos hablando de un lector activo y de lo que puede hacerse para fomentar la comprensión a lo largo del proceso de lectura, proceso que no es asimilable a una secuencia

de pasos rígidamente establecida, sino que constituye una actividad cognitiva compleja guiada por la intencionalidad del lector (Solé, 1992, p. 117).

- Cuando los estudiantes plantean preguntas pertinentes sobre el texto, no solo están haciendo uso de su conocimiento previo sobre el tema, sino que tal vez, sin proponérselo, se hacen conscientes de lo que saben y lo que no saben acerca de ese tema. (Solé, 1992, p. 96).

Conclusión: La comprensión lectora es un proceso que se va consolidando a medida que el lector interactúa con el texto, cuando además de decodificar se aporta ideas y objetivos claros sobre lo que se quiere lograr con la lectura.

Nombre del libro: La literacidad, concepciones y perspectivas: hacia un estado del arte.
Autor: Angélica Riquelme Arredondo y Josefina Quintero Corzo
Tesis: El concepto de literacidad es un término que ha sido estudiado y definido desde varios enfoques, advirtiéndose una evolución en el tiempo sobre su comprensión.
Citas:

- La literacidad es un conjunto delimitado de habilidades cognitivas, que sirven de soporte para la actividad de lectura y escritura, la que puede ser medida transnacionalmente al margen del contexto sociocultural en la que se sitúan las personas. (Arredondo y Quintero, 2017, p. 95)
- Se aprecia que las investigaciones que tratan sobre la incidencia y asociación entre elementos sociodemográficos, culturales y el desarrollo de la literacidad son consistentes en señalar la importancia de factores socioculturales en la adquisición, instrucción y desarrollo de la literacidad. (Arredondo y Quintero, 2017, p. 102)
- En el mismo sentido y dentro de los aspectos cruciales para la adquisición y producción del conocimiento, las habilidades involucradas con la literacidad ocupan un lugar fundamental; es decir, son capacidades inherentes a los procesos de lectura y escritura como herramientas esenciales requeridas para aprender en la vida y para la vida. (Arredondo y Quintero, 2017, p.103)

Conclusión: la literacidad trata un conjunto de habilidades, conocimientos, conductas y actitudes complejamente relacionadas e interconectadas, en distintos dominios de la vida social, aunque este concepto es un campo abierto en constante disputa, discusión y evolución.

Tematización sobre Ruralidad

Nombre del libro: Liderazgo en la educación rural con enfoque territorial
Autor: Acosta Valdeleón, Wilson, Ángel Pardo, Nadia Catalina, Pérez, Tito, Vargas Rojas, Adriana, Cárdenas Sánchez, Daniel.
Tesis: Educación rural y territorio.
Citas:

- La denominada brecha educativa urbano-rural no es solamente una cuestión de cobertura y calidad, sino que tiene en el centro la pertinencia educativa. (Acosta, W., Ángel, C., Pérez T., Vargas, A, y Cárdenas, D., 2020, p.19)
- Las condiciones que caracterizan los territorios rurales ameritan una postura educativa que tenga en cuenta las necesidades particulares de formación derivadas de las diversas situaciones que se presentan en la ruralidad. (Acosta, W., Ángel, C., Pérez T., Vargas, A, y Cárdenas, D., 2020, p.19)

- La diversidad de elementos que lo conforman hace que el territorio sea entendido como una red de relaciones que aportan al desarrollo social en las cuales la institución educativa está envuelta y hace parte activa e importante (Acosta, W., Ángel, C., Pérez T., Vargas, A, y Cárdenas, D., 2020, p.19)

Conclusión: La relación del territorio con la educación es importante por la diversidad de elementos que lo conforman, donde la comunidad es protagonista involucrándose activamente y beneficiando el aprendizaje de niños y jóvenes en la ruralidad.

Nombre del libro: Ruralidad en Colombia
Autor: Rojas Rojas, Sonia Esmeralda, Muñoz Martínez, Ivonne Tatiana, Albarracín Bohórquez, Nicolás
Tesis: La ruralidad y su complejidad.
Citas:

- En los últimos años se han evidenciado tres cambios fundamentales: económicos, relacionados con el declive de la agricultura y la diversificación en el uso de la tierra, demográficos con el fenómeno de la contra urbanización, e institucionales, donde políticamente se da mayor poder a lo local y lo regional. (Rojas, S. E. Muñoz, T. y Albarracín, N., 2018, p. 18)
- No necesariamente hablar de ruralidad implica que en su territorio se desarrollen actividades agrícolas de manera exclusiva. (Rojas, S. E. Muñoz, T. y Albarracín, N., 2018, p. 19)
- Es necesario que dentro de las políticas de desarrollo rural se encuentre como prioridad garantizar la inclusión social de tal manera que los servicios rurales tengan éxito en temas como innovación, comunicación rural y desarrollo territorial. (Rojas, S. E. Muñoz, T. y Albarracín, N., 2018, p. 27)
- El sector rural está en capacidad de contribuir a afianzar la paz y la justicia social, y a dinamizar procesos que contribuyan al mejoramiento de las condiciones de vida de la población colombiana. (Londoño, 2008, p. 85)

Conclusión: La ruralidad no va ligada solamente a lo agrícola sino al crecimiento demográfico, económico y cultural de la población que habita estas zonas; por lo tanto, se debe entender la ruralidad con la particularidad que caracteriza cada territorio.

Nombre del libro: Nueva ruralidad Visión del territorio en América Latina y el Caribe
Autor: Rafael Echeverri Perico y María Pilar Ribero.
Tesis: La nueva ruralidad como factor de equidad en el territorio.
Citas:

- El modelo de economía y sociedad rural depende hoy, en forma determinante, de una revisión profunda del paradigma tecnológico que domina sistemas productivos que acusan profundos sesgos de eficiencia y competitividad. (Echeverri, R. y Ribero, M., 2002, p. 15)
- El factor diferenciador de lo rural radica en el papel determinante de la oferta de recursos naturales que determina patrones de apropiación y permanencia en el territorio, en procesos históricos. (Echeverri, R. y Ribero, M., 2002, p. 24)
- Una nueva visión de la ruralidad que emerge como uno de los elementos fundamentales para el logro de un nuevo equilibrio y de una nueva equidad social sobre la base de la necesaria reducción de la brecha entre los modelos concentradores urbanos y los determinantes que éste tiene sobre la marginalidad en el mundo real. (Echeverri, R. y Ribero, M., 2002, p. 40)

- El desarrollo rural debe ganar participación en las decisiones de política macroeconómica de los países y dejar de cumplir el papel de mitigador de los efectos de estas decisiones. (Echeverri, R. y Ribero, M., 2002, p. 54)

Conclusión: La nueva ruralidad manifiesta la necesidad de cambiar la tendencia de inequidad que ha identificado por décadas las políticas de los países latinoamericanos, como soporte a la viabilidad de los territorios.

Tematización sobre Arqueología del saber

Nombre del libro: Arqueología del saber
Autor: Michel Foucault
Tesis: El enunciado como un elemento independiente de una proposición o frase.
Citas:

- Hay que separar la historia de la imagen en la que durante mucho tiempo se complació y por medio de la cual encontraba su justificación antropológica: la de una memoria milenaria y colectiva que se ayudaba con documentos materiales para recobrar la lozanía de sus recuerdos; es el trabajo y la realización de una materialidad y documental (libros, textos, relatos, registros, actas, edificios, instituciones, reglamentos, técnicas, objetos, costumbres, etc.) que presenta siempre y por doquier, en toda sociedad, unas formas ya espontáneas, ya organizadas, de remanencias. EI documento no es el instrumento afortunado de una historia que fuese en sí misma y con pleno derecho memoria; la historia es cierta manera, para una sociedad, de dar estatuto y elaboración a una masa de documentos de la que no se separa. (Foucault, 1979, p. 10).
- No cuestiono los discursos sobre aquello que, silenciosamente, manifiestan, sino sobre el hecho y las condiciones de su manifiesta aparición. No los cuestiono acerca de los contenidos que pueden encerrar sino sobre las transformaciones que han realizado. No los interrogo sobre el sentido que permanece en ellos a modo de origen perpetuo, sino sobre el terreno en el que coexisten, permanecen y desaparecen. Se trata de un análisis de los discursos en la dimensión de su exterioridad (Foucault, 1979, p. 58).
- El enunciado como un elemento último, que no se puede descomponer, susceptible de ser aislado por sí mismo y capaz de entrar en un juego de relaciones con otros elementos semejantes a él. (Foucault, 1979, p. 133).
- Se puede en efecto, tener dos enunciados perfectamente distintos, que dependen de agrupamientos discursivos muy diferentes, allí donde se encuentra más que una proposición susceptible de un único y mismo valor, obedeciendo a un único y mismo conjunto de leyes de construcción, y comportando las mismas posibilidades de utilización. (Foucault, 1979, p. 134).

Conclusiones: El enunciado como indagación conceptual forma en su conjunto una unidad de análisis que favorece y enriquece la investigación.

Nombre del libro: Pedagogía e historia
Autor: Olga Lucía Zuluaga Garcés
Tesis: Enunciado y archivo pedagógico
Citas:

- El archivo contiene los discursos de los registros a que da lugar el ejercicio de un saber. Con esos registros se efectuará un análisis enunciativo siempre y cuando sea posible

determinar para las actuaciones verbales sus condiciones de existencia. (Olga Lucia Zuluaga, p. 27, 1999)

- El enunciado es el "átomo del discurso" y como portador de una función se apoya en frases y proposiciones a las cuales confiere contenidos concretos en el tiempo y en el espacio. (Olga Lucia Zuluaga, p. 28, 1999)
- El enunciado es una función que se ejerce verticalmente con relación a tales unidades; "más que un elemento entre otros [...] se trata más bien de una función [...] que permite decir, a propósito de una serie de signos, si están presentes en ella o no". (Olga Lucia Zuluaga, p. 28, 1999)
- El archivo, más allá de la masa de textos que contiene, se forma mediante reglas que permiten ubicar en él, no un discurso general, sino grupos de discurso diferentes y a la vez articulables. (Olga Lucia Zuluaga, p. 29, 1999)
- El archivo pedagógico en nuestra formación social está constituido por el conjunto de registros en los cuales toma cuerpo la práctica discursiva que rige el saber pedagógico y los procesos de institucionalización a los cuales es sometido. (Olga Lucia Zuluaga, p. 39, 1999)
- Concierne a la práctica discursiva que rige el saber pedagógico, abordado a través de la práctica pedagógica, formar o reubicar: los objetos que designa el discurso producido o apropiado; las posiciones de los sujetos de saber que lo utilizan en las instituciones de enseñanza; las relaciones que mantiene con otros saberes y las regiones de discurso que se incorporan a las prácticas de saber; las estrategias de poder en las cuales se le inscribe mediante el proceso de institucionalización. (Zuluaga. p. 41, 1999)
- La producción del discurso con base en reglas que definen las condiciones de ejercicio de la función enunciativa para los sujetos posibles, y la utilización del discurso como estrategia de poder, hacen que la historia del saber no conciba en

una institución o en una práctica únicas, el movimiento y la producción del discurso, en una palabra, su materialidad. Existe un juego complejo entre instituciones, prácticas y estrategias que hacen del discurso una práctica entre prácticas que sitúan el discurso en superficies de saber y de poder. (Olga Lucia Zuluaga, p. 83, 1999)

Una lectura metodológica de las relaciones entre prácticas y discursos, en algunos pasajes de la obra de Michel Foucault, y el análisis metodológico de la experiencia investigativa acerca de la práctica pedagógica, en función de la mencionada relación y de sus implicaciones para el trabajo documental, han suscitado las notas siguientes que pueden servir para allanar el camino de futuros investigadores interesados en hacer historia de la práctica de un saber**.** (Olga Lucia Zuluaga, p. 84, 1999)

Conclusiones: El archivo, aquel compuesto por diferentes documentos, le permite a los enunciados modificarse y transformarse regularmente que le sirven a la investigación para recuperar información.

Nombre del libro: Las palabras y las cosas, una arqueología de las ciencias humanas.
Autor: Michel Foucault
Tesis: La importancia de la palabra en la teoría de la arqueología del saber
Citas:

- En una cultura y en un momento dado, sólo hay siempre una episteme, que define las condiciones de posibilidad de todo saber, sea que se manifieste en una teoría o que quede silenciosamente investigada en una práctica. La reforma monetaria prescrita por los Estados generales de 1575, las medidas mercantilistas o la experiencia de Law y su liquidación tienen la misma base arqueológica que las teorías de Davanzatti, de Bouteroue, de Petty o

de Cantillon. Y lo que se requiere es hacer hablar a estas necesidades fundamentales del saber. (Foucault, pág. 166, 1968)

Conclusión: Ofrece una visión del ser humano y el lugar que ocupa como concepto dentro de la historia.

Nombre del libro: Paradigma y conceptos en educación y pedagogía

Autor: Echeverri Sánchez, Jesús Alberto

Tesis: Dominio cultural de los investigadores en el estudio del discurso y su producción.

Citas:

- Se impone entonces una labor de interioridad [y] de frontera, una mirada de arqueólogo y epistemólogo que capte en el conjunto las diferencias, las relaciones, las posibilidades, las rupturas, las continuidades, las caducidades. Dicho de otra manera, reconociendo que las ciencias y las disciplinas no reconocen barreras epistemológicas y van de un campo a otro produciendo, precisando o modificando objetos de saber, conceptos, métodos y posibilidades, debemos asumir la tarea de captar el entramado actual en el cual se encuentran los objetos y conceptos del saber pedagógico. No se trata de buscar unicidad, por el contrario, es necesario permanecer en la pluralidad, pero no de manera desordenada sino reflexiva. (Echeverri, Pág. 2, 2015)
- Esta noción de "pedagogía" nace enraizada en el reconocimiento de una tradición histórica, de una arqueología del saber, que denominamos horizonte conceptual de la pedagogía (Echeverri, Pág. 5, 2015)
- Esto explica por qué, una vez planteado el debate contra el dispositivo ciencias de la educación, la reflexión del grupo ha debido pendular desde sus primeros trabajos sobre la historia colombiana, que gravitan alrededor del archivo pedagógico y la noción estratégica de "saber pedagógico", hacia la producción —no menos histórica y teórica— de otra noción estratégica: la de CCP, como un proyecto de reconceptualización de la pedagogía, en medio de sus crisis. (Echeverri, Pág. 7, 2015)
- Ahora es necesario dar unas indicaciones sobre la validez. El GHPP no solo ha mostrado rigor metodológico —como se dijo, en un comienzo vinculando su proceder a la arqueología y la genealogía, en las trazas de Spinoza, Nietzsche, Canguilhem, Foucault, Bourdieu, Deleuze, entre otros—, sino que también ha llegado a la materialidad de cuerpos, objetos, discursos, prácticas, usos, costumbres de nuestra historia efectiva, concreta, colombiana. (Echeverri, Pág. 7-8, 2015)
- La condición de posibilidad de la deconstrucción —presupuesto de toda resistencia, de todo contrapoder, de toda línea de fuga— pasa, antes que nada, por la comprensión de la génesis. Solo que esta se expresa en formas, en sedimentos, en rastros que es preciso reconstruir, rastrear en su configuración. Y no solo deviene lógicamente, sino que estructura formas de verdad, efectos de ella, estructuras de control —de cuerpos y almas—. La vía de la arqueología no es, como tampoco la de la genealogía, un tipo de epistemología de la historia; tampoco es un ejercicio de la historia como disciplina. (Echeverri, Pág. 15, 2015)
- La comprensión genealógica y arqueológica de la historia es el terreno fértil no solo del despliegue, sino también de la constitución del sujeto. Que este cobre cuerpo, concreta y materialmente, por ejemplo, como maestro, como sujeto de saber o como sujeto de poder, son diferentes instancias del despliegue de las posibilidades del "sí mismo". (Echeverri, Pág. 23, 2015)

Conclusión: conceptos que ayudan apropiarse de una narrativa para entender un suceso.

Tematización Psicología Positiva

Nombre del libro: Psicología Positiva Aplicada

Autor: Carmelo Vázquez

Tesis: Psicología positiva en la educación

Citas:

- La salud mental implica un estado emocional positivo, y un modo de pensar compasivo sobre nosotros mismos y los demás, poseer expectativas de un futuro positivo y, en general, un modo adaptativo de interpretar la realidad. (Vázquez, 2009, P. 16,)

Conclusión: Se centra en el estudio de las fortalezas y virtudes humanas, en busca del bienestar o felicidad de la persona

Nombre del libro: Psicología del juego

Autor: Daniil B. Elkonin

Tesis: El juego como objeto de investigación.

Citas:

- Mucho antes de que el juego fuese objeto de investigaciones científicas, se empleó a gran escala como medio importantísimo de educación infantil. El momento en que la educación pasó a ser una función social aparte, se remonta a los siglos, y a esa misma antigüedad se remonta la utilización del juego como medio de educación. (Elkonin pág. 121 1980)
- Los aspectos del desarrollo psíquico que hemos destacado y con relación a los cuales hemos mostrado el impacto determinante del juego, son los más importantes, ya que su evolución prepara el tránsito a una fase nueva del desarrollo psíquico, el tránsito a un nuevo período evolutivo. (Elkonin pág. 131 1980)
- Así pues, la transformación del juego en la transición del período de la más tierna infancia a la edad preescolar se basa en la ampliación del círculo de los objetos humanos cuya asimilación se nos plantea como una tarea y cuyo mundo llegan a conocer a lo largo de su desarrollo psíquico. (Elkonin pág. 122 1980)
- Al borde de la transición del juego con objetos al juego representativo, el niño desconoce aún las relaciones y funciones sociales de los adultos, así como también el sentido de la actividad que despliegan. (Elkonin pág. 123 1980)
- En ninguna otra actividad se entra con tanta carga emocional en la vida de los adultos, ni resaltan tanto las funciones sociales en el sentido de la actividad de las personas como en el juego. Esa es la trascendencia primordial del juego protagonizado en el desarrollo del niño. (Elkonin.1980, p 123)
- El juego se presenta como actividad cooperante de los niños (Elkonin pág. 123 1980)

Conclusión: crea vínculos afectivos y desarrolla funciones del lenguaje, la memoria, coordinación, las normas sociales.

Tematización de Páginas web

Tematización elementos de la gamificación

Conociendo la gamificación (III): Los tipos de jugadores
Pagina Web: https://educayjuega.wordpress.com/2017/02/01/conociendo-la-gamificacion-iii-los-tipos-de-jugadores//
Autor: Chico Bor
Tesis: La importancia del jugador en el juego de gamificación
Citas:

- "vamos a conocer tres clasificaciones sobre los tipos de jugadores que existen y que nos ayudarán a conocer mejor a los participantes en nuestras estrategias gamificadoras. De esta manera podremos ofrecer un conjunto de elementos atractivos para todos ellos".
- "que realiza Richard Bartle, para luego añadir las de Amy Jo Kim y Andrzej Marczewski que, en mayor o menor medida, parten del esquema del primero para desarrollar sus ideas".

Conclusión: Existen varios tipos de jugadores y tienen diferentes roles en el desarrollo de juego de gamificación.

Elementos de Gamificación
Pagina Web: http://blogs.icemd.com/blog-gamificacion-wanna-play-/la-jerarquia-de-los-elementos-de-juego-en-la-gamificacion/
Autor: Serrano Pedro
Tesis: La gamificación tiene una organización que ayuda a llegar una meta
citas:

- Una vez que ya hemos definido los tres elementos de juego en la gamificación, como son dinámicas, componentes y mecánicas, ahora debemos definir la jerarquía que existe entre ellos. (Serrano, P. 2014)
- Encontrar la relación de estos elementos es la tarea principal de la gamificación. (Serrano, P. 2014)
- Existen tres elementos de juegos que son necesarios para el mundo de la gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes. Las tres organizadas en orden decreciente de abstracción (Serrano, P. 2014)
- Dentro de la gamificación vamos a encontrar a 3 tipos de jugadores en una primera división básica. Antes de nada, debemos advertir que la forma más sencilla para conocerlos será clasificarlos según su experiencia de uso o lo que es lo mismo su nivel de destreza: Novato, Intermedio, Avanzado (Serrano, P. 2014)
- Por otro lado, si nos guiamos por uno de los precursores de la gamificación, Richard Bartle, éste nos habla sobre 4 tipos de jugadores: exploradores, ganadores o triunfadores, sociales y ambiciosos o asesinos. (Serrano, P. 2014)

Conclusión: al tener en cuenta los elementos ayuda estructurar actividades que cumplan con diseño de juegos de gamificación que llevan a un fin.

Teoría RAMP: gamificación, reconocimiento y recompensa

Pagina Web: https://www.realinfluencers.es/2016/04/06/reconocimiento-recompensa-las-dos-motivaciones/
Tesis: Una forma de gamificar en la cotidianidad
Citas:

- "Teniendo en cuenta que Gamificar un sistema educativo (sea cual sea) no es más que activar las motivaciones intrínsecas de los niños a través de la curiosidad, animando el afán de superación, potenciando la pasión y en este entorno, reconociendo los éxitos y logros en el desarrollo formativo, todo nos puede parecer propicio para que sea un éxito." (Pedraza, 2017)
- "El reconocimiento es una acción que emprendemos con el fin de distinguir a una persona o grupo de personas entre las demás por sus características o comportamientos." (Pedraza, 2017)
- "es una recompensa no material, además de un mecanismo que hace sentir a las personas únicas, especiales e importantes, algo que a todos nos agrada en algún momento de nuestra vida." (Pedraza, 2017)
- "La utilidad de los reconocimientos radica en que emanan directamente de las motivaciones intrínsecas (aquellas que nacen de la propia necesidad de satisfacción personal) de las personas, centrándose en varios apartados que se unen en un todo conocido como la Teoría RAMP" (Pedraza, 2017)
- "En los procesos de gamificación, el reconocimiento y la recompensa son dos factores que deben ir de la mano y de un modo muy equilibrado, siendo fundamental que las dos motivaciones (intrínsecas y extrínsecas), se complementen en todo momento." (Pedraza, 2017)
- "El éxito o el fracaso, será una consecuencia de una aplicación correcta y equilibrada de las motivaciones que nos hacen avanzar y crecer: Intrínseca y Extrínseca, Reconocimiento y Recompensa." (Pedraza, 2017)

Conclusiones: la gamificación motiva a mejorar el comportamiento o conocimiento de quien participa.

Las tres motivaciones
Pagina Web: https://www.alaluzdeunabombilla.com/2019/05/14/las-3-motivaciones-y-el-viaje-de-las-jugadoras/#:~:text=RAMP%3A%20relaci%C3%B3n%2C%20autonom%C3%ADa%2C%20maestr%C3%ADa,esta%20teor%C3%ADa%20desarrollada%20por%20Marczewski
Tesis: la motivación ayuda a lograr las metas establecidas
Citas:

- Relación: la relación es el deseo que casi todas las personas (por no decir todas) tenemos de estar conectados con las demás. Cuando sientes que estableces un vínculo con un grupo de personas con intereses similares, generas un vínculo mucho más fuerte que cualquier medalla o sistema de puntos. Y esto es maravilloso. Generar entornos donde se establezcan alianzas, se compartan ideas, se fomente la relación y la cooperación entre las participantes. (Pedraza, 2019)
- Autonomía: la autonomía está muy relacionada con la idea de libertad. Deja que las participantes tengan la capacidad de explorar por el entorno que has diseñado. ¿Libertad en la forma de consumir unos contenidos? ¿de elegir el camino que seguirá tu aventura?… Si la idea de libertad es la base, no menos importantes es la de control. Dotar a las usuarias de

herramientas que permitan generar una sensación de control sobre lo que están haciendo es sumamente importante. (Pedraza, 2019)

- Maestría: el proceso de dominar algo. Mejorar nuestras habilidades y conocimiento con este objetivo. Se ve muy claro en los videojuegos: en lugar de consumir un manual enorme, el juego de conduce a través de diferentes niveles de dificultad creciendo donde poco a poco tus habilidades se van perfeccionando. El reto está muy ajustado a tus habilidades (véase teoría del Flujo). Por ello existen los tutoriales dentro de los juegos, para ir perfeccionando nuestra maestría, así como nuestra relación con el juego, para posteriormente dejarte en el mundo creado para poner a prueba tus habilidades. (Pedraza, 2019)
- Propósito: cuál es el motivo de hacer las cosas que hacemos. La búsqueda de un significado mayor, más allá del momento, de la situación. Esto parece una obviedad, pero no lo es tanto. Dejar claro, de inicio, el motivo por el que nuestras participantes se enfrentan a todo el sistema que hemos diseñado. (Pedraza, 2019)

Conclusiones: La motivación ayuda a lograr las metas establecidas puesto que genera emociones positivas que fortalecen en el ser humano la relación con los demás, la autonomía, el dominio de nuestras habilidades y el propósito que impulsa la vida de cada quién.

Página Web: https://yukaichou.com/start-here/

Autor: Yu-Kai Chou

Tesis: Diseño de juegos para motivar el comportamiento deseado.

Citas:

- "La razón por la que lo llamamos gamificación es porque la industria del juego fue la primera en dominar el diseño centrado en el ser humano." (Chou, 2003)
- "El resultado final es el marco de gamificación llamado Octalysis, diseñado en forma de octágono con 8 unidades centrales que representan cada lado." (Chou, 2003)
- "Con muchos años de pruebas y ajustes, creo que, además de un noveno Core Drive oculto llamado "Sensation", todo lo que haces se basa en uno o más de los 8 Core Drives." (Chou, 2003)

Conclusiones: Los juegos tiene la capacidad de mantener a las personas comprometidas y desarrollar su potencial creativo.

Página Web: http://www.f2p.co/
Autor: Javier Velásquez
Tesis: diseño de juegos para mejorar su aplicación en el mundo real.
Citas:

- BEM, un acrónimo para "Behavioral-Experiential-Meaningful", busca aprovechar el poder de las teorías conductuales, del conocimiento de diseño de juegos y de teorías de motivación intrínseca, para crear sistemas significativos para los jugadores

Conclusiones: el diseño de juego para mejorar la experiencia y el aprendizaje.

Anexo C

Cuadro de herramientas de gamificación

En el siguiente cuadro se organizaron los links de las diferentes herramientas de gamificación creadas para desarrollar la literacidad en los estudiantes de un contexto rural a partir del análisis del cuento Barba Azul.

Herramienta de gamificación	**Juegos**
Quizizz	Cuestionario respuesta de selección múltiple. https://quizizz.com/join?gc=27925714
Wordwall	-Anagrama https://wordwall.net/resource/13045958/ense%c3%b1anza-del-cuento-barba-azu -Persecución en el laberinto. https://wordwall.net/es/resource/12028645/cuento-de-barba-azul
Geneally	Memoria https://view.genial.ly/6042e21a9a6fc40db7ca4373/interactive-content-genially-sin-titulo -Dardos https://view.genial.ly/604305025cb3e10d2935a22d/interactive-content-genially-sin-titulo -Marcianos https://view.genial.ly/60556776df3a3f0d5645c742/interactive-content-quiz-marcianitos
Thinglink	https://www.thinglink.com/scene/1437552736764690434

Padlet	La familia https://padlet.com/investigaciondelectura/zcjvyqw6ob25j36i Mi entorno https://padlet.com/corderojaviney/n47iqezz0sa70oxc