



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Máster Universitario en Didáctica de la Lengua y la Literatura
en Educación Secundaria y Bachillerato

**Estrategia motivacional de lectura para
jóvenes de octavo y noveno grado a través
de la gamificación y uso de las TAC**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Ángela María Sánchez Molina
Tipo de trabajo:	Propuesta didáctica de innovación
Director/a:	Ernesto Sierra Delgado
Fecha:	04/02/26

Resumen

Este trabajo de fin de maestría, es una propuesta didáctica de motivación a la lectura para jóvenes estudiantes de grados octavo y noveno de una institución educativa de naturaleza pública en la región cafetera colombiana. Como docentes nos enfrentamos a la necesidad de motivar de manera permanente a nuestros estudiantes, pues nos encontramos la realidad de jóvenes que, no se identifican con la lectura y de manera errada, creen que recibir información, estímulos y recompensas rápidamente gracias a plataformas digitales es lo único valioso; pues esta estrategia pretende hacer uso de la metodología de Gamificación y el recurso de Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), como medios para sensibilizar a estos estudiantes frente a la lectura. La idea es que, en un acercamiento a su realidad por medio de diferentes actividades, ellos logren comprender que la esencia de relatos parte de hechos reales. Esta propuesta permitirá desarrollar la habilidad de la empatía y el gusto de conocer, por medio de la lectura, el mundo que somos, nos identifica y nos rodea.

Palabras clave: Motivación lectora, comprensión lectora, didáctica gamificada, cooperativismo, Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

Abstract

This master's final project report presents a didactic proposal aimed at fostering reading motivation among eighth- and ninth-grade students at a public school located in the Colombian coffee-growing region. Teachers continually face the challenge of motivating students who often feel disconnected from reading and mistakenly believe that obtaining information, stimulation, and immediate rewards through digital platforms is the only way to learn. This proposal incorporates gamification and Learning and Knowledge Technologies (LKT) to enhance students' appreciation of reading. By engaging in activities grounded in their own social and cultural contexts, students are encouraged to recognize that literary narratives frequently emerge from real-life experiences. Through this approach, the project seeks to cultivate empathy and promote a genuine interest in understanding the world we inhabit, the world that shapes us, and the world that surrounds us through the practice of reading.

Keywords: Reading motivation, reading comprehension, gamified teaching, cooperative learning, Learning and Knowledge Technologies (LKT).

Índice de contenidos

Contenido

1. Introducción	8
1.1. Justificación.....	10
1.2. Objetivos del TFE	11
1.2.1. Objetivo general	11
1.2.2. Objetivos específicos	11
2. Marco teórico.....	13
2.1. Fundamentos de la Comprensión Lectora.....	13
2.2. Gamificación educativa y Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).....	20
2.2.1. Gamificación educativa	21
2.2.2. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)	22
2.3. Rol del docente y el aprendizaje cooperativo	24
2.3.1. Rol del docente.....	25
2.3.2. Aprendizaje Cooperativo	27
3. Propuesta didáctica de innovación	30
3.1. Presentación	30
3.2. Contexto.....	31
3.2.1. Contexto geográfico	31
3.2.2. Contexto del centro educativo	32
3.2.3. Contexto del grupo de estudiantes al que se dirige esta propuesta	32
3.3. Objetivos de la propuesta didáctica	33
3.3.1. Objetivo general	33
3.3.2. Objetivos específicos	33
3.4. Actividades.....	33

3.4.1.	Hábito absurdo	34
3.4.2.	Crónicas callejeras	35
3.4.3.	Misión QR: Despertando Bibliofilia	36
3.4.4.	El Eco de las Grullas: la historia de Sadako.....	38
3.4.5.	Tingo, tingo, tango.....	39
3.4.6.	Debate Juego de Roles	40
3.5.	Evaluación	42
3.6.	Cronograma	47
4.	Conclusiones	48
5.	Limitaciones y prospectiva	50
5.1.	Limitaciones	50
5.2.	Prospectiva.....	50
	Referencias bibliográficas.....	52

Índice de figuras

Figura 1. Menores de edad vs. Dispositivos y Redes Sociales en Colombia	15
Figura 2. Imagen tipo meme	34

Índice de tablas

Tabla 1. Hábito absurdo	34
Tabla 2. Crónicas callejeras	35
Tabla 3. Misión QR: Despertando Bibliofilia	36
Tabla 4. El Eco de las Grullas: la historia de Sadako	38
Tabla 5. Tingo, tingo, tango	39
Tabla 6. Debate Juego de Roles	40
Tabla 7. Rúbrica Hábito absurdo	43
Tabla 8. Rúbrica Crónicas callejeras	43
Tabla 9. Rúbrica Misión QR: Despertando Bibliofilia	44
Tabla 10. Rúbrica El Eco de las Grullas: la historia de Sadako	45
Tabla 11. Rúbrica Tingo, tingo, tango	45
Tabla 12. Rúbrica Debate Juego de Roles	46
Tabla 13. Cronograma	47

1. Introducción

Esta propuesta didáctica de innovación “Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC)”, se presenta como solución a la necesidad de incrementar el gusto por la lectura en los jóvenes estudiantes de grados octavo y noveno en instituciones educativas públicas, ubicados en zonas urbanas de Colombia.

Podemos pensar en la lectura no como una actividad pasiva, sino como un eje transformador que, mediante la dinámica del aprendizaje cooperativo, incentive la participación ciudadana y la formación de juicios éticos en el estudiante. Es así como los jóvenes, por medio de diferentes actividades, pueden llegar a ser auténticos exploradores de historias.

En un acercamiento inicial desde la práctica docente a estudiantes de los grados mencionados, se reconoce de manera rápida el poco gusto por la lectura; lo que desencadena una serie de preocupaciones en torno a dificultades en el desarrollo del pensamiento crítico, argumentación, organización de ideas, ampliación de vocabulario y desarrollo de la inteligencia emocional.

La estrategia plantea que, desde el aula, la literatura asuma el rol de formadora de seres sociales y democráticos, tomándola como herramienta catalizadora al permitir que los jóvenes usen la empatía para fortalecer el tejido social y formar juicio ético en una sociedad democrática.

El conocimiento fáctico y la lógica no alcanzan para que los ciudadanos se relacionen bien con el mundo que los rodea. La tercera capacidad del ciudadano del mundo, estrechamente vinculada con las primeras dos, es aquella que denominamos ‘imaginación narrativa’, es decir, la capacidad de pensar cómo sería estar en el lugar de otra persona, de interpretar con inteligencia el relato de esa persona y de entender los sentimientos, los deseos, y las expectativas que podría tener esa persona (Nussbaum, 2010, p. 132)¹.

¹ Martha C. Nussbaum. Filósofa estadounidense (Nueva York, 1947), reconocida por su trabajo en ética, filosofía política y del derecho, y por su desarrollo del enfoque de las capacidades, junto al Premio Nobel de Economía Amartya Sen.

Entonces, se puede afirmar que más allá de la competencia lingüística, la lectura, mediada por una estrategia de gamificación, funcionará como un dispositivo ético que exige la deliberación y el desarrollo del pensamiento crítico, elementos indispensables para la formación de una ciudadanía activa y democrática en el contexto juvenil.

Ante este desafío, la presente propuesta didáctica, se enfoca en el uso estratégico de la gamificación como detonante de la motivación intrínseca, es decir, esa chispa interna que va desarrollando el gusto personal por determinados temas y que va cambiando a medida que el ser evoluciona intelectualmente. El diseño de la estrategia está estructurado en misiones y desafíos. Las misiones consisten en secuencias didácticas de largo alcance que implican la exploración profunda de un texto o género literario por medio de 'Paisajes de aprendizajes', *Padlet* cultural y literario, etc., las cuales se subdividen en desafíos específicos. Estos desafíos son tareas cortas, de alta intensidad y con una clara mecánica de juego (como rompecabezas, creación de memes literarios, o juego de roles de personajes), que buscan transformar la lectura, de una actividad pasiva a un ejercicio dinámico y participativo. Además, se emplea el aprendizaje cooperativo para la implementación, organizando a los estudiantes en grupos exploradores, donde se fomenta la interdependencia positiva y la responsabilidad individual, asegurando que la consecución de las metas académicas también fortalezca el tejido social del aula.

Los resultados esperados de este ejercicio trascienden la mejora en la competencia lingüística. Se espera, un aumento significativo en el impulso lector individual de los estudiantes de octavo y noveno grado. En el plano cognitivo-lingüístico, que la estrategia gamificada fomente el desarrollo del pensamiento crítico, mejorando la capacidad de los estudiantes para la organización y argumentación de ideas y logrando una notoria ampliación de vocabulario; y que, en el plano formativo y socioemocional, la interacción constante del aprendizaje cooperativo fortalezca la inteligencia emocional, al promover la alteridad y la resolución pacífica de conflictos dentro del grupo. En última instancia, se espera validar la lectura como un dispositivo ético capaz de formar juicio crítico y deliberación, pilares esenciales para el desarrollo de una ciudadanía activa y democrática entre los jóvenes.

1.1. Justificación

El presente trabajo de fin de maestría, tiene como objetivo diseñar una estrategia motivacional de lectura basada en la gamificación y uso de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC), para mejorar la comprensión lectora y fomentar el hábito lector en estudiantes de octavo y noveno grado.

La motivación y la comprensión lectora en adolescentes que están en octavo y noveno grado, quienes oscilan en edades entre 13 y 15 años, representan un desafío constante en el ámbito educativo, aumentado por la influencia de las nuevas tecnologías y la competencia de otras formas de ocio que a menudo perciben como más atractivas. Esta problemática conduce a una baja participación activa con la lectura, afectando no solo el rendimiento académico en Lengua y Literatura, sino también el desarrollo de competencias transversales esenciales para el pensamiento crítico y la participación ciudadana. Ante esta situación, la propuesta didáctica «Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las TAC», se presenta como una alternativa innovadora y necesaria. Su diseño se centra en la gamificación, buscando transformar la experiencia lectora de una actividad pasiva o impuesta, en un reto dinámico y participativo. Al integrar elementos lúdicos como la narrativa, desafíos, recompensas, y uso de tecnología; se aspira a despertar el interés intrínseco de los estudiantes por los textos, mejorar sus niveles de comprensión a través de actividades interactivas y fomentar un hábito lector duradero.

La Cámara Colombiana del Libro (CCL), realizó un estudio llamado *Hábitos de lectura, asistencia a bibliotecas y compra de libros en Colombia 2023*, el cual fue publicado en 2024. En este se presenta el panorama actual del libro y lectura en el país².

Este estudio sobre el libro y la lectura es importante, pues permite evaluar las políticas públicas de fomento a estas actividades. Arroja resultados positivos frente al estudio realizado en 2017 y plantea retos para seguir mejorando en índices que siguen siendo bajos frente a otros países.

² La CCL contrató a la firma INVAMER para realizar el estudio *Hábitos de lectura, visita a bibliotecas y compra de libros en Colombia en 2023*, el cual fue ejecutado en septiembre de 2024 y cubrió todo el territorio nacional. La investigación tiene como propósito entender a fondo el comportamiento de los colombianos frente al libro y la lectura, información con la cual no se contaba desde 2017, cuando el DANE elaboró el estudio: “Encuesta Nacional de Lectura y Escritura – ENLEC”.

Para esta propuesta de innovación, se observaron los resultados frente a la lectura en menores de 6 a 17 años de edad en Colombia, donde se encuestaron 484 menores, en los que se encontró que el 55% de esta muestra leen libros que no necesariamente son escolares o de lectura obligatoria; de estos menores (251), el 40 % dedican menos de una hora semanal a esta lectura, el 50% entre una y tres horas semanales; y solo el 5% entre tres y cinco horas y más de cinco horas.

El estudio valida la propuesta didáctica de ser exploradores de historias; los datos de la CCL revelan que hay motivación intrínseca por la lectura en los jóvenes. No obstante, esta motivación es frágil e insuficiente para generar un hábito, pues se observa una brecha crítica en el tiempo de dedicación, ya que el 40% de esa muestra lee menos de una hora semanal. La poca dedicación es un obstáculo en el desarrollo del pensamiento crítico, la argumentación y la inteligencia emocional en los jóvenes. Por lo tanto, esta estrategia gamificada es presentada como el mecanismo de invitación oportuna, donde con el uso de recompensas, progresión y desafíos cooperativos, se canaliza y sostiene el interés inicial, transformando la lectura esporádica en un hábito constante que desarrolle las competencias esenciales para una ciudadanía activa y democrática.

1.2. Objetivos del TFE

A continuación, se presentan el objetivo central de esta estrategia y objetivos específicos que se alinean para el éxito de la misma.

1.2.1. Objetivo general

Diseñar una estrategia motivacional de lectura basada en la gamificación y uso de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC), para mejorar la comprensión lectora y fomentar el hábito lector en estudiantes de octavo y noveno grado.

1.2.2. Objetivos específicos

- Rastrear bibliografía que soporte los planteamientos para elaborar la estrategia; desde la comprensión, las TAC, gamificación, normatividad, era digital, rol del docente, aprendizaje cooperativo y motivación adolescente.

- Analizar la importancia del trabajo cooperativo, la lectura y la escritura como desarrolladores de la integralidad en los estudiantes.
- Explicar la importancia del juego y el uso de la tecnología para aumentar la motivación, compromiso y aprendizaje en la formación de jóvenes lectores.
- Plantear diferentes actividades encaminadas al mejoramiento de la comprensión lectora y fomento del hábito lector.

2. Marco teórico

En este apartado se plantean los bloques temáticos que son la base para esta propuesta didáctica innovadora. Se amplían y analizan los conceptos en torno a los fundamentos de la comprensión lectora, las bases de la gamificación educativa, uso de tecnologías de aprendizaje y el conocimiento, así como el rol del docente y el aprendizaje cooperativo.

Durante las distintas etapas de desarrollo de este trabajo final de maestría (TFM), se tuvieron en cuenta distintas reflexiones, ideas y propuestas publicadas en diferentes medios digitales y físicos que se citarán a lo largo de este apartado. Igualmente, en un ejercicio de escucha activa, con docentes cercanos y familiares con experiencia de largos años en la docencia en el sector público.

2.1. Fundamentos de la Comprensión Lectora

Estos fundamentos residen en el desarrollo de habilidades lingüísticas y estrategias cognitivas. Estas habilidades se resumen en la capacidad de entender el significado de las palabras en el contexto que se muestran y cómo con ellas se construye nueva información.

Es un proceso activo donde se interactúa con el texto, aprovechando el significado personal para entender la información, comunicarse y desarrollar pensamiento crítico.

2.1.1. La Comprensión Lectora como Competencia Transversal

Para comprender esta expresión es necesario entender y aceptar los múltiples significados de la acción de leer. Cada situación de la vida en los contextos familiar, social, cultural, académico; es susceptible de ser leída e interpretada, según el campo experiencial individual. Esto permite descubrir a diario el entorno, el desarrollo de la capacidad de conocerse, asimismo, la percepción de los demás y la toma de decisiones frente a cada situación.

Todo el tiempo los seres humanos, al desplazarse por diferentes lugares y situaciones, están leyendo signos verbales y no verbales que les son indispensables para desenvolverse y actuar de manera coherente en cada contexto en que se vea inmerso. Estas ideas son afines con los planteamientos de Cajiao (2013).

De acuerdo con López (2013), en el quehacer pedagógico, el docente debe entender y aceptar que la lectura y la escritura son dos caras de una misma moneda y que su desarrollo está sujeto a constantes interrogantes, donde se respeten los intereses particulares de cada estudiante; entendiendo que cada niño, cada joven constituye un mundo diferente y que su percepción de la realidad se conecta directamente con experiencias e influencias familiares, sociales y culturales muy específicas.

2.1.1.1. Niveles de Comprensión

Los niveles de comprensión son el literal, inferencial, crítico y creativo. El primer nivel, el literal, es conocido como recuperación de información en algunos contextos educativos colombianos; se refiere a la capacidad que desarrolla el estudiante de identificar y reconocer claves, detalles, personajes, características, situaciones, contexto histórico; presentes de manera explícita, tanto en textos continuos como discontinuos.

El nivel inferencial, obedece a la capacidad de reconocer e interpretar los mensajes subyacentes en las diferentes tipologías textuales.

El nivel crítico está referido al desarrollo de la capacidad de valoración de los diferentes contenidos, de las relaciones intertextuales, de la credibilidad y objetividad de la información.

Y finalmente, el creativo, que aporta a la generación de nuevas ideas a partir del texto, planteando soluciones, o adaptando el contenido a un nuevo propósito y final.

2.1.2. La Desmotivación Lectora en la Era Digital

Actualmente, desde el aula, el sistema educativo enfrenta grandes dificultades originadas en la desmotivación por la lectura en general; ya que es un hecho reconocido que los menores encuentran mayor diversión en el consumo de contenidos digitales que consideran más llamativos y estimulantes que el hecho de permanecer en un salón de clase.

Resultados estadísticos, presentados en la revista digital *La República*, arrojan que seis de cada 10 menores en Colombia cuentan con acceso a un dispositivo *smartphone*. Estas investigaciones recientes, presentadas en la figura 1, nos permiten dar una mirada más acertada a la posibilidad que tienen los menores, de acceso inmediato y recurrente a

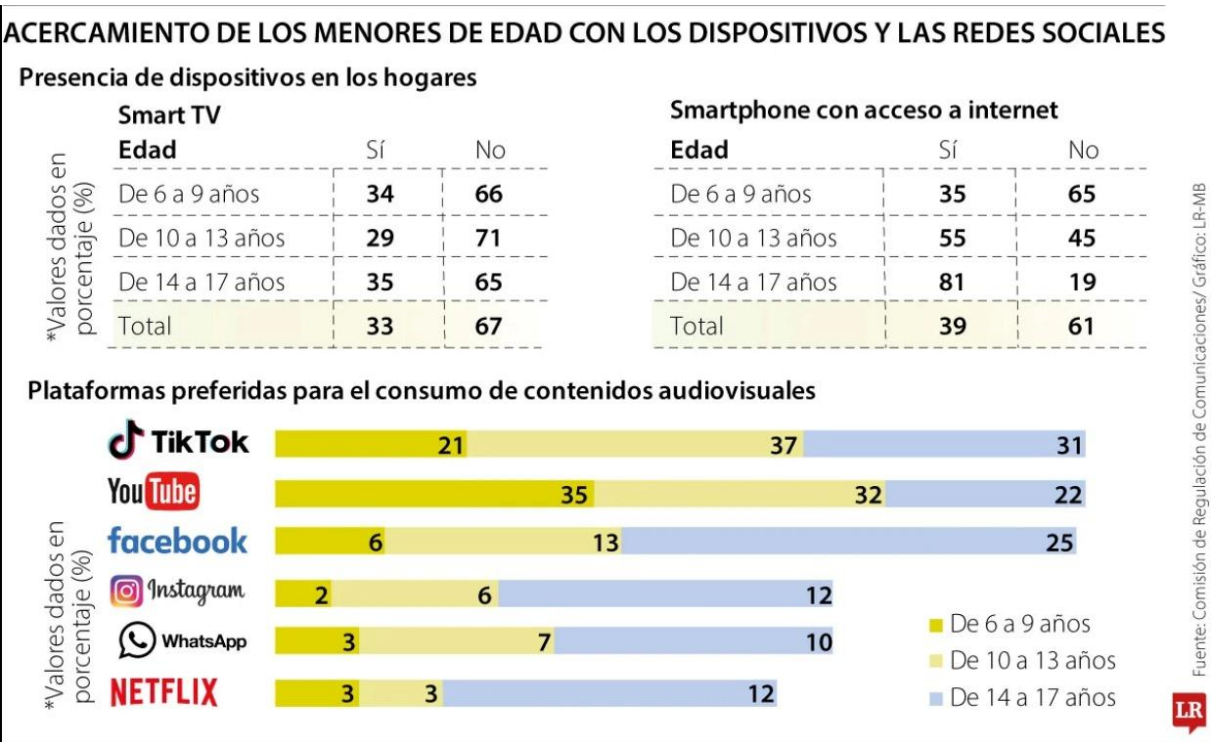
Ángela María Sánchez Molina

Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las TAC

plataformas, redes sociales e información en línea, a través de equipos celulares de alta tecnología.

Al entender que los estudiantes de secundaria y bachillerato son nativos digitales (nacidos después del año 2001), es un deber tomar esta supuesta dificultad como una oportunidad para motivar la escritura, lectura e interpretación de distintas tipologías textuales; precisamente utilizando estos mismos medios digitales de una manera asertiva y con un uso más adecuado del tiempo libre.

Figura 1. Menores de edad vs. Dispositivos y Redes Sociales en Colombia



Fuente: Comisión de Regulación de Comunicaciones/Gráfico LR-MB, 02 de agosto de 2025

En este punto se hace necesario hacer un ejercicio de reflexión sobre pros y contras del consumo desmedido de contenidos que circulan en redes sociales y plataformas seguidas por los menores, en términos de aislamiento, abandono de prácticas deportivas, *bullying*, conflictos familiares y entre compañeros.

La UNESCO (2024)³, en su artículo “¿Por qué la UNESCO considera importante la innovación digital en la educación?”, define la educación como un derecho humano básico ligado

³ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

obligatoriamente a la innovación digital y de cara a los desafíos que se generan en un mundo cada vez más competitivo y propenso a los conflictos sociales, políticos y económicos. Prueba de ello fue la pasada pandemia del COVID-19, donde los pueblos menos preparados en términos tecnológicos sufrieron serias dificultades y obligaron al cierre temporal de establecimientos educativos.

En el caso del departamento del Quindío, Colombia, durante la pandemia, muchos menores que no disponían de equipos celulares, ni computadores, ni acceso a la red, especialmente los residentes en zonas rurales no podían asistir a las clases virtuales impartidas por los docentes. En tal sentido, esta situación se tradujo en un mayor esfuerzo para los docentes quienes debían, incluso, laborar los fines de semana para atender, en casa, a los padres de estos niños quienes viajan del campo a la zona urbana solamente en estos días. En este trabajo extra, los maestros entregaban material impreso para una semana y a la siguiente recibían el producto de estas propuestas académicas para desarrollar en casa, con el consecuente deterioro del proceso enseñanza aprendizaje.

Es importante resaltar los planteamientos registrados en el artículo “Factores que afectan el hábito de la lectura. Un problema de la sociedad actual”⁴; cuyo objetivo es conocer los factores que afectan el hábito de la lectura.

En esta publicación se contemplan cuatro factores que intervienen de manera directa en el desarrollo del hábito lector: el sociocultural, el tecnológico, el institucional y el personal. Desde esta mirada sería necesario reflexionar e identificar los riesgos inherentes a cada uno de estos cuatro componentes.

- Sociocultural: su entorno y prácticas en familia y sociedad. Se pueden considerar como riesgos en este factor, los siguientes: ausencia de modelos de lectura en su entorno familiar y social, alto nivel de dependencia de equipos tecnológicos (redes sociales, pornografía y videojuegos), no disponibilidad de recursos de acceso a los libros y también a equipos tecnológicos y a la red,

⁴ Artículo publicado en la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades (Asunción, Paraguay, septiembre de 2024).

- Tecnológico: posibilidades de acceso y nivel de disciplina y normas establecidas desde el hogar, relacionadas con restricciones de tiempo y temáticas acordes con la edad y desarrollo de niñas, niños y adolescentes (NNA).
- Institucional: nivel de exigencia, cumplimiento de la normatividad vigente y estrategias motivadoras.
- Personal: pensado desde los distintos proyectos transversales articulados en las instituciones educativas como proyecto de vida, uso del tiempo libre, sexualidad, conservación de los recursos naturales, robótica, teatro y deportes, valores, etc.

Así como en algunos contextos de salud se plantea que somos lo que comemos, Brodsky (autor citado en el artículo) dice que el hombre es lo que lee. Bien, estas dos afirmaciones siempre estarán articuladas en un mismo producto que es el ser humano. Aquí es necesario entender y respetar la diversidad y complejidad de lo que somos como seres humanos; no todos tienen las mismas capacidades ni los mismos ritmos de aprendizaje y prueba de ello son los conceptos actuales sobre inclusión y respeto por la diversidad.

Estos conceptos han traído problemas a las aulas de clase, donde el docente debe atender esta diversidad al mismo tiempo aplicando variadas estrategias que le restan calidad a los procesos de clase y posibilitan cada vez más el aumento del *bullying* hacia aquellos NNA con dificultades de aprendizaje. Es aquí donde se debe resaltar la incoherencia de una de las conclusiones presentadas en el último artículo referido (revista latinoamericana), donde se inculpa directamente a los maestros de Lengua y Literatura por los bajos resultados en comprensión lectora en las evaluaciones Ser estudiante 2023 (Ecuador). Esta responsabilidad es de toda la institución educativa y compartida además con los padres de familia. Es recurrente en las redes sociales, encontrar distintas manifestaciones de queja, de malestar, de estrés, de impotencia, de frustración de maestros de España y de la América Hispana, haciendo énfasis en la necesidad de que los padres de familia entiendan que su falta de apoyo y seriedad en el proceso de formación integral de los NNA, es también un causante directo de los malos resultados. La educación académica e integral, es una responsabilidad compartida entre la escuela y el hogar; si el hogar no posibilita este proceso, los maestros no pueden obrar milagros. Las estrategias para el manejo de la inclusión, en el aula de clase, deben cambiar y optar por una línea de nombramiento de maestros especializados en problemas de

Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las TAC
aprendizaje y otras dificultades asociadas con el comportamiento y habilidades blandas (competencias sociales y personales para la interacción y la comunicación asertiva).

Y en sintonía con el aparte “El placer de la lectura y la escritura en la escuela”, de la serie Río de Letras del Plan Nacional de Lectura y Escritura:

El desafío que tenemos los maestros en esta nueva era es de una responsabilidad social y política de incalculables dimensiones. Estamos frente a niños y jóvenes que nacen y crecen en la era digital, más sedientos de un conocimiento mediático que de un conocimiento pensado y reflexionado (2013. López, Y. p. 17).

2.1.3. Marco de Referencia Legal y Política Educativa

Esta propuesta didáctica está alineada con las necesidades y expectativas de la normatividad colombiana sobre la formación de ciudadanos críticos.

La Ley General de Educación en Colombia, 115 de 1994; define la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural, y social; regula el servicio público de la educación acorde con las necesidades e intereses de las personas, la familia y la sociedad. En su Artículo 5°, que habla de los fines de la educación numerales 2, 3 y 6; plantea la formación ética y el pensamiento crítico, la formación para la participación y la democracia y el estudio y la comprensión crítica respectivamente.

Numeral 2: "La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad."

Numeral 3: "La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación."

Numeral 6: "El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad."

(Congreso de la República, 1994, p. 2)

Estos numerales justifican porqué la lectura es un dispositivo ético, así como la necesidad de desarrollar un juicio, formar ciudadanía activa, contar con espacios de deliberación y que el objetivo no es solo que el estudiante adquiera conocimiento, sino que lo analice críticamente.

Estos fines, especialmente la formación para la participación y la comprensión crítica, demuestran que la Ley General de Educación exige una pedagogía activa. La baja motivación lectora en jóvenes obstaculiza el cumplimiento de estos mandatos, haciendo imprescindible la intervención de una estrategia metodológica como la gamificación y el aprendizaje cooperativo para alcanzar estos altos fines formativos.

Esta propuesta didáctica se soporta, además, en el *Documento Conpes 4068*, creado para materializar la primera Política Pública en Latinoamérica orientada a promover la lectura, la escritura y la oralidad en la trayectoria educativa y a lo largo de toda la vida. De esta manera, el Gobierno Nacional ratifica su compromiso con una educación de calidad que promueva el desarrollo integral y los aprendizajes de todas las niñas, niños, adolescentes y jóvenes, al aprobar la Política Nacional de Lectura, Escritura, Oralidad y Bibliotecas Escolares (LEOBE), contenida en el Documento Conpes 4068.

La política LEOBE constituye el marco normativo del Gobierno Nacional para el fortalecimiento de las capacidades pedagógicas y de mediación en lectura, escritura y oralidad dirigidas a docentes y bibliotecarios. Esta política establece la biblioteca escolar como un eje transversal en los procesos de formación y aprendizaje, operando bajo un enfoque de inclusión y equidad, para atender la diversidad de los estudiantes a lo largo de todos los niveles educativos.

La implementación de LEOBE se desarrolla a través de un Plan de Acción (2022-2030) estructurado en cuatro líneas estratégicas fundamentales:

- Fomento y Desarrollo: Impulsar las bibliotecas escolares en todas las Instituciones Educativas oficiales.
- Fortalecimiento de Capacidades: Potenciar las habilidades de mediación de lectura, escritura y oralidad en el cuerpo docente y bibliotecario.
- Gestión del Conocimiento: Crear condiciones que permitan la circulación y gestión del conocimiento en torno a la cultura oral y escrita.
- Cierre de Brechas: Brindar atención prioritaria a la población rural y rural dispersa para garantizar la equidad y la calidad educativa para todos.

Sin lugar a dudas, la Política Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad (LEO) cristaliza el reconocimiento estatal de que fomentar estas prácticas es una necesidad que trasciende el ámbito meramente académico, posicionándolas como prácticas socioculturales que mejoran

las capacidades individuales y la cohesión social. Los objetivos de la política no solo buscan la formación integral de niños, niñas y jóvenes, sino que también garantizan el acceso efectivo a la cultura escrita como un derecho fundamental para la ciudadanía y el desarrollo. Este enfoque participativo y diferencial, que considera las diversas realidades territoriales y poblacionales, valida la necesidad de movilizar las prácticas LEO fuera del ejercicio pasivo. Por lo tanto, este TFM se apoya en esta política pública, donde el fortalecimiento de las bibliotecas y la formación de mediadores, son pasos esenciales para transformar la lectura en una motivación intrínseca y en un dispositivo ético capaz de formar el juicio crítico, pilar fundamental para una ciudadanía activa y democrática.

2.2. Gamificación educativa y Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)

La Gamificación es una metodología que replantea la experiencia de aprendizaje completa, a través de la narrativa y reglas de juego. A su vez, las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), son una estrategia donde con el uso de herramientas digitales y procedimientos, se lleva a cabo la metodología para conseguir objetivos de aprendizaje específicos.

No ha sido tarea fácil. Hacer que los jóvenes se relacionen con el mundo de la lectura y de la escritura de forma placentera a veces resulta una tarea compleja, más en esta época en que poco vemos circulando libros entre sus manos por gusto personal. Se dice que la era digital está cambiando las formas de leer y de escribir, pero cuando no se ha tenido una buena iniciación lectora y escritora, el medio no es garantía de cualificación de ninguna de las dos (2013. López, Y. pág. 18).

Es así como esta unión, permite el diseño de una serie de actividades, aplicando mecánicas de juego en un contexto no lúdico, como es el aula de clase; animando y mejorando el compromiso y alcance de los objetivos planteados frente a la motivación a la lectura en los jóvenes, esencia de esta estrategia.

2.2.1. Gamificación educativa

En las dos últimas décadas, la gamificación se ha posicionado en el sector educativo, donde se reconoce su influencia y los resultados positivos en el proceso de aprendizaje, pues consigue que los estudiantes disfruten del aprendizaje y de su propio desarrollo social.

La gamificación es considerada en el aula una estrategia pedagógica que utiliza elementos de juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Al integrar elementos como desafíos, recompensas y niveles, se crea un ambiente lúdico y participativo que fomenta la colaboración, la competencia saludable y el entusiasmo por adquirir conocimientos (2023. Caraballo, Y. pág. 1819).

Traer al aula elementos de juego, acciones, sistemas, comportamientos que guían las actividades que motivan, promueven y permiten al estudiante una participación, interacción y logro de objetivos mediante puntos, tablas, medallas; todas ellas relacionadas con la motivación y el alcance de metas propuestas para sensibilizar y acercarse al gusto y necesidad de leer, genera experiencias de aprendizaje significativas.

Acorde con el pensamiento de que no hay nadie más serio y comprometido que un niño o una persona jugando, se comprenderá la frase “Somos palabra en juego”, y el planteamiento de Luis Fernando Macías:

Lo que somos se manifiesta de forma más nítida y natural en el juego. Somos lo que somos jugando. Por eso en el juego se puede moldear el carácter. El juego es también ensayo, búsqueda de métodos para aprovechar las circunstancias que el azar ofrece, frente a las capacidades de cada uno y del grupo al que pertenece. Para jugar hemos nacido. Jugando vamos siendo y comprendiendo.

Pero también somos palabra. Comprendemos lo que podemos concebir en el lenguaje. El mundo es tan claro como nuestras palabras pueden expresarlo. En el decir, el ser encuentra también su camino de manifestación y este es tan alto como profundo pueda llegar en el lenguaje. Somos palabra en juego (2013. Macías, L. pág. 21).

Estas ideas se traducen entonces en la combinación perfecta de juego y palabra, con las que los jóvenes tienen la posibilidad de crecimiento intelectual, emocional y social, toda vez que el juego y las palabras refuerzan la capacidad expresiva, con las que se evidencian rasgos del

Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las TAC
carácter según el rol que se asume o se contemple, aportando en la toma de decisiones y apoyando el reconocimiento de la capacidad de liderazgo.

Al analizar estas posiciones frente a la incorporación del juego en la educación actual, se percibe esta propuesta como aplicable, al ir unida a los recursos digitales actuales que son de sumo interés para los jóvenes estudiantes.

2.2.2. Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)

Este enfoque educativo desde su naturaleza tecnológica, apoya la consecución de conocimiento de una manera activa e interactiva. Busca que el estudiante aprenda más y mejor; participe, colabore y haga retroalimentación; y construya competencias críticas adquiriendo saberes. A su vez, los docentes cuentan con herramientas en línea, simuladores, laboratorios virtuales, gamificación, y realidad aumentada o virtual; debiendo seleccionar los contenidos y metodologías para que los estudiantes incorporen la información de forma autónoma y personalizada, como se afirma en la revista digital *Polo del Conocimiento*:

Las TAC forman parte de esas herramientas enfocadas en gestionar el aprendizaje de los estudiantes, éstas orientan la correcta implementación de las TIC asegurando no solo el desarrollo de destrezas digitales sino la adquisición de competencias más complejas como la capacidad para reflexionar y resolver problemas de la vida cotidiana a partir del desarrollo de un aprendizaje significativo (2023. Alcívar, E. *et al.* pág. 983).

Es importante y necesario contemplar que, en estos tiempos digitales, tanto menores como adultos deben valerse de estas herramientas tecnológicas que hacen parte del diario vivir. En la educación el acercamiento inicial debe presentarse por parte del docente, pues debe estar seguro que con su uso podrá identificar las necesidades educativas de sus estudiantes. Su correcto uso asegura la adquisición de habilidades digitales y competencias necesarias para la construcción de nuevos conocimientos, generando un aprendizaje significativo (Alcívar, *et al.*, 2023). De esta manera, el uso de las TAC contribuirá a la adquisición de habilidades digitales, no solo de estudiantes, sino también de los docentes.

El sitio de noticias *Conecta*⁵, en su artículo “La batalla final entre el libro impreso y el digital”, muestra la rivalidad entre el libro impreso y el digital; que es otro factor a analizar al motivar la lectura con didáctica gamificada y uso de TAC.

Según esta fuente, Irais (2022), los argumentos van desde lo perjudicial de la luz de los dispositivos móviles para los ojos, hasta lo poco ecológico que es obtener papel y transportar los libros impresos. Otros argumentos que presenta son: como “con el libro digital no existen las barreras de territorio”, “el libro digital no necesita *stock*, no existe el desabasto”, “puedes llevar contigo toda tu biblioteca”, “el *eBook* es más ecológico”; y de su contraparte: “El papel da una noción espacial, ubicas los párrafos arriba y abajo; en la memoria eso ayuda a ubicar el contenido y el espacio de dónde encuentras algo que te llamó la atención”, “el libro es un símbolo cultural por excelencia”, “Vemos el libro impreso como algo material, como el símbolo de la cultura, como la posibilidad de sostener el manuscrito y decir: esto es literatura, mientras que al digital se le asocia con datos” y “(Con el libro físico) te acuerdas de más cosas, de cómo te sentiste cuando leíste”. Frente a este factor, se ofrece lo encontrado en el artículo “Del placer de leer y el juego literario”:

Como toda sociedad, los libros en el contexto educativo juegan un papel muy importante pues permiten el acceso a la instrucción guiada por padres, maestros y promotores de lectura lo cual incide en el proceso de enseñanza y aprendizaje, hecho éste que interesa tanto a países desarrollados como aquéllos en vías de progreso. Hoy día se ha hablado incluso de la desaparición del libro en la escuela, pero esto no es cierto pues sólo se ha propuesto y en algunos planteles se han visto los libros digitales, incluso los audiolibros son en estos días muy frecuentes ya que las personas sólo se dedican a oírlos sin necesidad de hacer algún esfuerzo convencional como lo es la manipulación física de un texto. En este caso, lo que pasa es que el material impreso ha adoptado una forma más compleja y tecnológica el cual se integra a un nuevo conjunto de instrumentos y estrategias de enseñanza (2021. Araque, J. pág. 297).

De acuerdo con el argumento de Araque, en Colombia, específicamente en la región Antioquia y Eje Cafetero, la Cámara Colombiana del Libro (CCL), en su estudio “Hábitos de lectura, asistencia a bibliotecas y compra de libros en Colombia 2023”, citado en la justificación de

⁵ Sitio de noticias del Tecnológico de Monterrey (Monterrey, Nuevo León, México).

esta propuesta; arroja que los menores de 6 a 17 años, suelen elegir para leer, los formatos Libro de papel, 90%; celular y *smartphone*, 55%; PC, 32%; Audiolibro 17%; Tableta, 17% y Lector de *ebooks*, 14%.

Estas alternativas de lectura que brindan las TAC, dinamizan aún más las actividades de motivación, puesto que cada joven tendrá la posibilidad de interactuar con cada una de ellas, a través de las diferentes etapas de la estrategia, evitando la monotonía y apropiándose de diversas formas de conexión frente a los textos.

2.3. Rol del docente y el aprendizaje cooperativo

La labor del docente en el aula de clase, ya no es la de ser el dueño del conocimiento, su rol ha evolucionado de transmisor a facilitador o guía. En la actualidad ya no se trata de impartir sino de construir conocimiento de manera conjunta, haciendo uso de diversas herramientas que permitan la interacción entre estudiantes, tecnología e investigación. Con esta fórmula, se pretende despertar la curiosidad y desarrollar habilidades críticas de las niñas, niños y adolescentes. Evidencia mostrada en el trabajo de experiencias significativas *Tras las huellas de la colección semilla*, del Plan Nacional de Lectura y Escritura, aparte Antioquia: A leer, escribir y comunicar.

En conclusión, la experiencia adquirida con la práctica pedagógica nos permitió comprender que el oficio del profesor no es divulgar datos, fechas y citas; sino que es una tarea motivadora, dinamizadora, que implica la investigación a la par con los niños, salir fuera del aula, preguntar, cuestionarse, escribir, crear y no dedicarse a impartir conocimientos fríos que poco le dicen al niño porque no tienen relación con su vida (2014. Gómez E. y Loaiza G. pág. 56 y 57).

El trabajo en equipo no es nada nuevo, sí lo es cuando se aborda desde una mirada reflexiva y profunda, al considerarse como un proceso de aporte comunitario que puede conducir a resultados relevantes no solo en el momento de valoración del trabajo del docente sino a posteriori, es decir, en el desempeño futuro personal y profesional de cada estudiante.

2.3.1. Rol del docente

El desempeño del maestro en su rol de motivador y facilitador del proceso lector, siempre es razón de reflexión y genera grandes interrogantes, que muchas veces conllevan respuestas donde no todos se han puesto de acuerdo. El docente siempre está sujeto a desarrollar su labor entre grandes contradicciones; por un lado están los conceptos en que se desenvuelve acorde con su preparación académica y la tendencia actual, por demás muy válida, de propiciar un acercamiento libre, placentero, conmovedor y empático entre el estudiante y la obra literaria, sin que medien tareas y responsabilidades académicas que pongan en riesgo ese objetivo principal a la hora de iniciar ese primer contacto con los textos literarios y también con otras tipologías textuales de su interés particular. Por otro lado, están las normas y lineamientos que debe seguir, impartidos desde la autoridad de un gobierno escolar que se orienta bajo otros preceptos; por ejemplo, cuando se cuestiona la labor del maestro donde los jóvenes están leyendo libremente sin un listado de preguntas que deben resolver antes que termine la hora de clase.

La lectura de textos literarios debe ser de libre escogencia, que responda a los intereses particulares de cada uno de los estudiantes, eso sí, atendiendo las regulaciones por grado y por edad. En este proceso se debe respetar esa primera etapa de desarrollo del gusto por la lectura, del disfrute de vivir y viajar a otros mundos de ficción, del conocimiento, de la interacción personal con esos personajes, todos con características tan particulares que llevan al lector a un mejor y más profundo conocimiento de sí mismo. Cumplida esta etapa inicial, que requiere de un tiempo prudencial, ya se habrá sembrado una semilla que debe ser abonada y protegida hasta que llegue el momento adecuado, donde se inicie un nuevo ciclo de desarrollo del discurso oral. Esta segunda etapa puede valerse de estrategias tales como: mesas de libre expresión, de sustentación de ideas, de discusión, de planteamientos hipotéticos, de preguntas expresadas libremente por los estudiantes, de reflexión sobre los procesos creativos y las motivaciones del autor a la hora de caracterizar los personajes y las situaciones en las que ellos se ven inmersos.

En una tercera etapa, donde los estudiantes hayan adquirido cierta experiencia como lectores autónomos, ya se puede pensar en profundizar en el análisis de las obras literarias como es la interpretación y clasificación de los recursos de estilo (figuras literarias), identificación del lenguaje denotativo y connotativo, caracterización de personajes, contexto histórico, reacción

Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las TAC empática al identificarse con la psicología de ciertos personajes, desarrollo de las competencias inferencial y propositiva donde los jóvenes puedan identificar los mensajes subyacentes en los textos y proponer alternativas para situaciones especiales y finales abiertos o cerrados.

Concordando con el artículo “Lectura y escritura con sentido y significado” (2007), en la revista digital del Ministerio de Educación de Colombia, donde proponen el ejercicio de escuchar a los menores, en el cumplimiento de estos ciclos o etapas; el rol del docente siempre estará presente al generar espacios de motivación que calen en la psiquis de los estudiantes, resaltando ese abanico de posibilidades que se presentan a la hora de abordar un texto literario bien sea poético o narrativo:

Desde la ampliación del léxico; conocimiento y apropiación de nuevas palabras o frases que van a fortalecer directamente su capacidad de expresión en cualquier ámbito académico o en sus relaciones interpersonales. Identificación de referentes mitológicos (griegos y/o cultura grecorromana).

Desde lo geográfico y la construcción de sus propios sueños; al sumergirse en la descripción de lugares o ciudades, otros medios naturales, que puedan despertar su interés por viajar y por el conocimiento de nuevas culturas y formas de percibir la realidad.

Desde lo lingüístico; puede despertar el interés por el conocimiento de otras lenguas y expandir sus posibilidades en el proceso de estructuración de cada proyecto de vida.

Desde el contexto histórico donde se enmarca la obra literaria; puede despertar el interés por ampliar conocimientos relacionados con hechos históricos relevantes, con los conflictos bélicos tan lamentablemente recurrentes a lo largo de todos los siglos y que necesariamente definen situaciones, estilos de vida y la psicología de los personajes presentes en una trama narrativa.

Desde la sensibilización y el reconocimiento de sus propios valores; cuando la obra literaria se convierte en un medio de catarsis, de liberación, de purificación de emociones y de identificación de su propia realidad con la vivida por algunos personajes centrales.

Desde la necesidad de cuidar mejor el planeta y preservar la biodiversidad; tema fundamental en la educación actual y que debe permear todos los ámbitos educativos y estar presente en

la estructuración de cada proyecto de vida, formando así seres integrales y comprometidos con el desarrollo de una sociedad mejor.

Se convierte así la lectura de textos literarios en un medio para fortalecer y afianzar el desarrollo de valores y habilidades para la vida, tan importantes y necesarios a la hora de enfrentar los desafíos que trae la vida profesional y el desempeño de un ciudadano comprometido con su entorno familiar y social. Por eso vienen tan bien las palabras de Vargas Llosa, en su ensayo “La verdad de las mentiras”:

Cuando leemos novelas no somos el que somos habitualmente, sino también los seres hechizos entre los cuales el novelista nos traslada. El traslado es una metamorfosis: el reducto asfixiante que es nuestra vida real se abre y salimos a ser otros, a vivir vicariamente experiencias que la ficción vuelve nuestras. Sueño lúcido, fantasía encarnada, la ficción nos completa, a nosotros, seres mutilados a quienes ha sido impuesta la atroz dicotomía de tener una sola vida y los deseos y fantasías de desear mil. Ese espacio entre nuestra vida real y los deseos y las fantasías que le exigen ser más rica y diversa es el que ocupan las ficciones (2002, p. 4.).

2.3.2. Aprendizaje Cooperativo

El trabajo cooperativo en el aula de clase requiere de muy buena planeación previa por parte del docente y de una actitud fuerte y positiva por parte de los NNA. Es en este punto, y aunque parezca repetitivo, donde se hace necesario pensar que es definitivo el apoyo irrestricto de los padres de familia; que se traduzca en una mayor motivación, disciplina y nivel de responsabilidad de sus acudidos. Para ello es muy importante pensar en el fortalecimiento (mayor acercamiento) de la articulación de los padres de familia con la institución educativa a través de una estrategia, que en Colombia llamamos Escuelas de Padres, donde se educa y actualiza en conceptos relacionados con lo académico y la normatividad vigente; además de la consolidación de los lazos afectivos entre ellos y los NNA y la potenciación de la inteligencia emocional. En estos espacios, normalmente planeados y acompañados por los orientadores escolares, se invitan conferencistas y profesionales del área de la salud quienes propician momentos de interacción con los padres de familia, donde se atienden preguntas y problemáticas relacionadas con necesidades particulares (edad, nivel social y cultural, hogares

Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las TAC disfuncionales, consumo de psicoactivos, uso inadecuado del tiempo libre, ubicación de residencia, etc.).

Molina (2025) aborda el tema desde su importancia y consecuente desarrollo de habilidades, diferencias con el aprendizaje colaborativo (estructura, interdependencia, enfoque), beneficios y ventajas, mejora del rendimiento académico, por qué es beneficioso, descripción de ejemplos para aplicar tanto en básica primaria como en básica secundaria, ejemplos de aplicación en asignaturas específicas como el área de deportes y formación física, técnicas y estrategias para su implementación con ejemplos detallados, roles en el aprendizaje cooperativo especificando ventajas y desafíos. “A través del aprendizaje cooperativo en el aula, los educadores no solo transformarán sus clases, sino que también se prepararán para formar a la próxima generación de colaboradores, líderes y pensadores críticos”⁶.

Cabe resaltar la labor que vienen desarrollando las instituciones educativas de la zona cafetera de Colombia (algunas preocupadas por los resultados en Pruebas Saber no tan halagadores), en el sentido de aplicar incentivos y estrategias de mayor acercamiento de los padres de familia con la comunidad educativa; es un proceso lento, pero con constancia se verán buenos resultados. Cabe anotar que en la legislación actual no existen restricciones que comprometan de una manera más efectiva el cumplimiento de estas responsabilidades por parte de los padres de familia. Las excusas más recurrentes a la hora de evadir este compromiso con la educación, son: mis jefes no me conceden permisos, a esa hora estoy viajando hacia mi lugar de trabajo en la zona rural, debo cuidar un enfermo en casa, no tengo quien cuide a mi bebé, por qué escogen esa hora donde debo preparar el desayuno para los trabajadores de mi finca, a esa hora tengo cita médica, ustedes molestan mucho con tantas reuniones, yo soy docente y no puedo faltar al colegio, yo asisto a la reunión pero me dejan entrar con mis dos niños pequeños porque no tengo quien los cuide, etc, etc. Como sociedad, debemos reflexionar y participar activamente aceptando y llevando a la práctica las responsabilidades consignadas en nuestra Ley de Infancia y Adolescencia que en uno de sus apartes dice que los niños, niñas y adolescentes no son sólo responsabilidad de los padres de familia sino de la sociedad y del Estado en general. La Ley 1098 de 2006, Capítulo I. Principios y definiciones, reza:

⁶ Artículo en la página de la Asociación para la Formación, el Ocio y el Empleo (AFOE). “El aprendizaje cooperativo: qué es, ejemplos, técnicas y roles”, 2025.

Corresponsabilidad. Para los efectos de este código, se entiende por corresponsabilidad, la concurrencia de actores y acciones conducentes a garantizar el ejercicio de los derechos de los niños, las niñas y los adolescentes. La familia, la sociedad y el Estado son corresponsables en su atención, cuidado y protección.

La corresponsabilidad y la concurrencia aplican en la relación que se establece entre todos los sectores e instituciones del Estado.

No obstante, lo anterior, instituciones públicas o privadas obligadas a la prestación de servicios sociales, no podrán invocar el principio de la corresponsabilidad para negar la atención que demande la satisfacción de derechos fundamentales de niños, niñas y adolescentes (Artículo 10).

El trabajo cooperativo se convierte en un excelente punto de partida si se tiene como objetivo fundamental el mejoramiento de resultados tanto en pruebas internas como externas, el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los NNA.

Se afirma que el trabajo cooperativo potencia el desarrollo de habilidades sociales que son fundamentales para la vida en comunidad: comunicación, trabajo en equipo, resolución de conflictos, empatía. Estos cuatro elementos se conjugan necesariamente a la hora de desarrollar un proyecto de clase porque representan la integralidad en la formación de seres sociales altamente comprometidos con su comunidad. Es de resaltar que al sentir que pertenecen a un grupo, los estudiantes afianzan autoestima y seguridad en sus habilidades particulares que son valoradas al finalizar cada proyecto o actividad de clase. Igualmente se estimula el pensamiento crítico al ser consciente que cada aporte, desde la diferencia, suma a un bien común o consecución de una meta establecida previamente.

Bajo esta mirada, es propio resaltar un fragmento del párrafo introductorio del artículo “Literatura y empatía: una herramienta clave en la educación”, que se constituye en un argumento sólido para sensibilizar a los estudiantes de cara al ejercicio de la lectura:

La lectura tiene un poder transformador que va más allá del aprendizaje de nuevas palabras o conceptos. Nos permite vivir experiencias ajenas, sentir emociones que no hemos experimentado y, sobre todo, comprender mejor a quienes nos rodean (2013. Blogs FUNIBER).

3. Propuesta didáctica de innovación

Tal como se viene mencionando en esta estrategia, las actividades que se registran más adelante, están estructuradas de manera que lleven a los jóvenes a un proceso de sensibilización frente a la lectura, como medio de conocimiento del mundo exterior y de su propia interioridad.

Leer y escribir deben ser ejercicios del espíritu, antes que habilidades mecánicas o mecanismos de desciframiento de signos convencionales. Cuando se producen textos reales, es decir, objetos simbólicos que transmiten experiencia humana, se comprende mejor el significado de todos aquellos textos que circulan en la sociedad y que son susceptibles de ser leídos para enriquecer la propia vida (2013. Cajiao, F. pág. 60).

Es acertado el planteamiento de Cajiao cuando se refiere a la práctica de la lectura como un acto conectado a la esencia del ser humano, pues está ligado al gusto e identidad personal; es por ello que no puede ser algo impuesto, sino un ejercicio de descubrimiento paso a paso, donde más que buscar la generación de un hábito, es un proceso de crecimiento interior que conlleva la definición del ser. Este trasegar en la motivación lectora puede favorecer la identificación personal, que defina gustos específicos pensando en un posible desarrollo profesional.

3.1. Presentación

Se presenta esta propuesta didáctica titulada *Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las TAC*, con la cual se pretende animar la lectura desde una visión de su propio entorno. Este objetivo se logrará haciendo uso de distintos recursos, a partir de una didáctica gamificadora y uso de elementos digitales.

Para esto la base estructural tiene claridad en los conceptos que sostienen la propuesta: fundamentos de la comprensión lectora como el inicio de formación de un lector autónomo; en segundo lugar, la metodología gamificadora y uso de las TAC como recursos que invitan y seducen al tipo de público que nos convoca en este momento; finalmente se contempla, el rol del docente y el aprendizaje cooperativo, como elementos que orientan y favorecen la necesidad de adquirir conocimiento en la interacción con la lectura y su entorno.

Con este soporte, la estrategia motivacional se constituye en una herramienta de apoyo tanto para los jóvenes, como para docentes de básica secundaria quienes reconocerán la importancia de la lectura en la formación de seres sociales, que redundará a su vez en un mayor desarrollo de las competencias transversales.

3.2.Contexto

En este aparte se presentan las características geográficas de la zona donde está ubicada la institución educativa, el tipo de institución y descripción del grupo de estudiantes para quienes va dirigida esta propuesta.

Tanto el nombre de la localidad como del centro educativo no se mencionan, pero se registran algunas de sus características sociales, culturales y económicas.

3.2.1. Contexto geográfico

La institución educativa está ubicada en el eje cafetero colombiano, según las proyecciones del DANE⁷, el municipio tiene 76,735 habitantes en 2025. La población se distribuye en 38,871 mujeres (50.7%) y 37,864 hombres (49.3%).

Es un municipio cafetero que basa su economía en el turismo, la agricultura y en menor cantidad en la ganadería. También es la sede de la Fiesta Nacional del Café, donde se celebra el Reinado Nacional del Café, el Desfile del Yipao y las muestras artesanales.

Su relieve pertenece a la cordillera central de los Andes. Por su topografía presenta tres pisos térmicos: cálido, frío y páramo; por ello en su suelo se diferencian tres paisajes: el páramo de la cordillera, la prolongación de los densos valles del Cauca y la accidentada geografía cafetera. Por su variedad de climas las tierras son aprovechadas para la ganadería, el cultivo de frutales, plátano, café y en general diversos productos agrícolas; actualmente tiene un completo sistema de acueducto, electrificación y telefonía urbana y rural.

⁷ Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). Entidad oficial que planifica, produce y difunde las estadísticas de Colombia para entender la economía, la sociedad y el crecimiento demográfico.

3.2.2. Contexto del centro educativo

La institución educativa se ubica en zona urbana, es de naturaleza pública, cuenta con alrededor de 520 estudiantes, donde el 70% de la matrícula, cursa grados en básica secundaria.

Su población es mixta, cuenta con los niveles preescolar, básica primaria, básica secundaria y media técnica; en jornada de trabajo única.

Ofrece para la media técnica, las especialidades de Administración Empresarial, Electrónica y Diseño e Integración de Multimedia.

En los últimos dos años, el centro educativo ha obtenido el mayor puntaje en las pruebas Saber 11°, que es un instrumento de evaluación estandarizada que mide oficialmente la calidad de la educación formal impartida a quienes terminan el nivel de educación media. Saber 11° está compuesto por cinco pruebas: Lectura Crítica, Matemáticas, Sociales y Ciudadanas, Ciencias Naturales e Inglés.

3.2.3. Contexto del grupo de estudiantes al que se dirige esta propuesta

Esta propuesta está diseñada para estudiantes de octavo y noveno grado, que oscilan entre los 13 y 15 años de edad. Los cuales coexisten en un promedio de 30 estudiantes por aula, en una institución educativa pública urbana, con énfasis en tecnología.

Los jóvenes se pueden ubicar en familias de clase media trabajadora. Más o menos el 15% de esta población proviene de zonas rurales cafeteras y en general de producción agrícola.

Los jóvenes tienen opciones de turismo cultural y de aventura, parapente y deportes de aventura, además de las fiestas tradicionales del Café y el Yipao (concurso de carros), destacando la arquitectura local.

En resumen, en el municipio se combina lo tradicional con lo aventurero, ofreciendo desde la adrenalina del parapente hasta la cultura del café.

3.3.Objetivos de la propuesta didáctica

3.3.1. Objetivo general

Inspirar la motivación intrínseca y la apropiación activa de la lectura en estudiantes de octavo y noveno grado, mediante el diseño e implementación de una estrategia didáctica gamificada que integra las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

3.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Conocer y diferenciar figuras literarias, reconociéndolas para interpretar el significado emocional de los textos.
- ✓ Producir escritos sobre personajes de su entorno, poniendo en práctica habilidades de investigación, organización textual y narrativa.
- ✓ Desarrollar habilidades de recolección de información y producción de contenido digital.
- ✓ Mostrar autonomía en la gestión de recursos para lograr una comprensión integral de un cuento.
- ✓ Evidenciar la comprensión de un texto a través de la resolución de desafíos gamificados y la aplicación de instrucciones prácticas.
- ✓ Comparar y contrastar de forma crítica los elementos narrativos de una obra.
- ✓ Analizar integral y detalladamente a un personaje de una obra, diferenciando y sintetizando sus rasgos físicos, psicológicos, morales, y sociales.

3.4.Actividades

A continuación, se describen seis actividades para desarrollar a lo largo de un año escolar en los grados octavo y noveno de secundaria en una institución educativa pública en Colombia; tres están diseñadas para grado octavo y las otras tres para grado noveno.

Cada actividad cuenta con unas especificaciones pertinentes; durante el desarrollo de estas, el estudiante deberá ir recolectando o recogiendo los términos y/o palabras desconocidas, para la respectiva elaboración de un diccionario personal con el que podrá enriquecer su vocabulario, mejorar la comprensión lectora y desarrollar la autonomía en el aprendizaje del

Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las TAC lenguaje. Este ejercicio transforma el encuentro con palabras nuevas en una oportunidad para un aprendizaje activo y significativo.

Esta serie de actividades van encaminadas a sensibilizar a los estudiantes, de manera que interioricen que la realidad ha nutrido las historias, que grandes autores han usado su realidad para plasmar en sus narrativas, hechos que nos permiten ser más humanos, estar más cerca y conocer lo inimaginable. Entonces, ellas buscan que estos estudiantes sean los protagonistas y contadores de estas historias, y así invitarlos a no perderse del maravilloso ejercicio de leer.

Para cumplir con el objetivo, las actividades se proponen de manera didáctica desde lo local, comunitario e histórico; haciendo uso de herramientas tecnológicas y medios digitales que permitan llamar su atención y así identificarse en cada historia, cuento y relato que ellos escriban y lean.

3.4.1. Hábito absurdo

Figura 2. Imagen tipo meme

-¿por qué le nombraste Benedetti a tu gato?
-Pues... 😊❤️



Fuente: desconocida, circula en internet

Tabla 1. Hábito absurdo

Actividad: Hábito absurdo		
Temporalización: durante febrero, marzo y abril.	Duración: 12 semanas, 20 minutos una vez por semana, durante la clase de lectura crítica (asignatura que se brinda una vez a la semana en las instituciones educativas).	Dirigido a: estudiantes de grado octavo.

Objetivos específicos: ✓ Analizar y diferenciar figuras literarias para interpretar el significado emocional de los textos. ✓ Exponer y justificar verbalmente la propuesta de un meme que capture la esencia o una idea central del poema. ✓ Fomentar la lectura habitual de textos poéticos.
Habilidades y competencias a fortalecer: acercarse a la poesía es una excelente manera de descubrir los recursos de estilo como las metáforas, símiles, personificaciones, hipérboles y simbología en general; permitiendo un mayor desarrollo de la sensibilidad y capacidad de percibir una realidad. Tal como está diseñada esta actividad, propicia la generación de buenos hábitos de crecimiento personal, pues se adquieren conocimientos y habilidades, además de desarrollar autodisciplina y determinación para alcanzar metas.
Descripción de la actividad: los estudiantes de grado octavo serán retados a cumplir metas absurdas en lectura semanal, la idea de formar un buen hábito es empezar por metas mínimas, tan pequeñas que parezca ilógico tenerlas. Los estudiantes tienen la tarea inicial de escuchar las lecturas de poesía corta que guiará la docente en el aula, luego hacerla ellos y apropiarse del meme que muestra la figura 2 para su interpretación. Esta imagen nos invita a leer entre líneas, interpretar las figuras literarias como la ironía y la alusión, para entender qué nos quiere compartir el autor.
Pautas de elaboración: ➤ Paso 1 (tres minutos clase) – La docente lidera cada día, la lectura de un poema corto de autores como Mario Benedetti, Pablo Neruda, Jorge Luis Borges, Alfonsina Storni, Rubén Darío José Asunción Silva, Piedad Bonnett y Raúl Gómez Jattin. La idea, es que progresivamente, sean los estudiantes quienes hagan el ejercicio de leerlas en voz alta para todo el grupo. ➤ Paso 2 (cuatro minutos de clase) – Cada estudiante a medida que va escuchando el poema, irá recogiendo, puede ser en notas en el cuaderno o en su mente las palabras, términos o frases que no entienda para consultar a la docente. Así, como las figuras literarias que identifique para discusión en el siguiente momento de la actividad. ➤ Paso 3 (ocho minutos de clase) – Los estudiantes podrán compartir con el resto de la clase el sentido que creen, tienen las figuras literarias que identificaron. Las cuales buscan explicar los motivos, sentimientos, situaciones, emociones, etc. del poema. Es decir, realizar planteamientos hipotéticos de la situación que llevo a cada autor a escribir determinado poema. ➤ Paso 4 (cinco minutos de clase) – Los estudiantes expondrán un meme verbalmente para el poema leído cada día.
Recursos: libros de poesía de los autores Mario Benedetti, Pablo Neruda, Jorge Luis Borges, Alfonsina Storni, Rubén Darío José Asunción Silva, Piedad Bonnett y Raúl Gómez Jattin. Cuadernos y lápices de los estudiantes.

Fuente: elaboración propia

3.4.2. Crónicas callejeras

Tabla 2. Crónicas callejeras

Actividad: Crónicas callejeras		
Temporalización: entre abril y mayo.	Duración: 3 semanas, dedicando cuatro horas semanales (en total seis de español, dos de tecnología y cuatro de trabajo en casa).	Dirigido a: estudiantes de grado noveno.
Objetivos específicos: ✓ Producir una crónica escrita sobre un personaje relevante de su entorno. ✓ Desarrollar habilidades de investigación, organización textual y narrativa. ✓ Uso de recursos multimedia (imágenes/collage, video y/o sonido). ✓ Publicar georreferenciadamente en un mural digital de <i>Padlet</i>.		

Habilidades y competencias a fortalecer: esta actividad permite afianzar el sentido de pertenencia, al descubrir y reconocer las fortalezas y hechos relevantes de personajes de su comunidad, que aportan al tejido social y construcción de ciudadanía. Así mismo, se va consolidando la competencia escritural por cuanto cuentan con relativa libertad en la escogencia de los personajes y sus roles. Este avance en la competencia escritural va asociado al sentimiento de orgullo, por ser ellos mismos, quienes diseñen, ambienten y publiquen por medio de un formato multimedia, el producto de su investigación.

Descripción de la actividad: los estudiantes de grado noveno tienen la misión de reconocer y resaltar los diferentes personajes de su ciudad por medio de crónicas. Para lograrlo, deberán elegir un personaje cerca de su residencia o de fácil acceso, éste debe ser una figura que destaca en arte, deporte, ciencia y otros campos, así como a líderes comunitarios y figuras históricas locales. Por ejemplo: artistas, músicos, coreógrafos, bailarines, escritores, poetas, humoristas, atletas, científicos, líderes políticos, sociales y religiosos, personas que han luchado por la independencia y la justicia; hasta personajes anónimos, comunitarios y artistas emergentes que aportan a la identidad cultural de la ciudad. Incluso un animal de la zona.

La actividad debe desarrollarse con la autorización del personaje o figura elegida, enmarcada por el respeto. Se pretende sensibilizar frente a las historias, muchas veces desconocidas, pero que forjan comunidad.

Pautas de elaboración:

- Momento 1 (dos horas de clase) – Cada estudiante elige su personaje, consulta información de diferentes fuentes y organiza la estructura en la que quiere desarrollar su historia. Elabora un derrotero de preguntas guía para orientar su crónica y conversar con la figura o con las personas que puedan brindar información de primera mano y que enriquezca su relato.
- Momento 2 (cuatro horas de trabajo extracurricular) – Realiza visita a la zona del personaje y conversa con él y/o con las personas que pueden brindar información de él. Toma imágenes de apoyo.
- Momento 3 (cuatro horas de clase) – Organiza la información recolectada e inicia la creación de la crónica de su personaje. Ésta debe contar con inicio, nudo y desenlace; con una propuesta estética y de redacción clara, que responda a las preguntas qué, cómo, cuándo, dónde y quién. Título creativo y conexión del comienzo con el final. Se entrega a la docente para revisión y sugerencia de ajustes.
- Momento 4 (dos horas) – La docente comparte enlace al *Padlet* (<https://padlet.com/auth/login>), Crónicas callejeras, donde deberá registrarse para que se habilite la opción mapa de la ciudad en la que nos encontramos; cada estudiante debe ubicar el lugar donde se sitúa su personaje, cargar una imagen, *collage*, vídeo y/o sonido relacionado con la figura elegida y escribir allí su crónica. Este *Padlet* callejero tiene habilitada la opción de calificación con estrellas, para lograr que la comunidad educativa interactúe con él. Las crónicas con mayor número de estrellas serán premiadas y reconocidas en actos públicos de la institución.

Recursos: cuadernos y lápices de los estudiantes, cámara fotográfica y/o teléfono celular con minutos, acceso a internet, grabadora de sonido, micrófono y computador.

Fuente: elaboración propia

3.4.3. Misión QR: Despertando Bibliofilia

Tabla 3. Misión QR: Despertando Bibliofilia

Actividad: Misión QR: Despertando Bibliofilia		
Temporalización: durante septiembre.	Duración: 4 semanas, ejecución de cuatro horas semanales (dos de español, una de tecnología y una de trabajo en casa).	Dirigido a: estudiantes de grado octavo.
Objetivos específicos: ✓ Desarrollar habilidades de recolección de información. ✓ Redactar y codificar un relato sobre los gustos literarios de la comunidad educativa. ✓ Motivar la producción de contenido digital. ✓ Utilizar formato Código QR como dispositivo de socialización y fomento de la lectura funcional.		

Habilidades y competencias a fortalecer: con el cumplimiento de esta misión, se refuerzan las cuatro habilidades comunicativas: escuchar, hablar, leer y escribir. Así como el refuerzo de la competencia investigativa, pues se estimula la capacidad de indagar, analizar y sintetizar información con la habilidad de producir textos de manera coherente y efectiva. Se emplearán recursos digitales para cargar su información de manera atractiva y de consulta para la comunidad educativa.

Descripción de la actividad: esta actividad será realizada por estudiantes de octavo grado, en la que, en grupos de tres estudiantes, deberán organizarse para averiguar toda la información necesaria, para describir y presentar el libro que marcó un momento en las vidas de las personas que lideran cada área de la institución educativa.

Cada grupo cargará la información, en forma de relato, en una pestaña de un *Google Sites*; con diseño alusivo al tema, área de la institución, líder o encargado del área, título y autor de cada obra. Cada relato y diseño, debe presentarse con respeto por el gusto literario del entrevistado, de manera que invite a acercarse a la obra, al género o autor del libro. Generando finalmente un código QR que se publicará al ingreso de cada área consultada, para que cualquier integrante de la comunidad educativa pueda leerlo en su celular y acceder al contenido.

Durante cada una de las fases, los grupos contarán con el acompañamiento y asesoría de la docente, quien en cada sesión validará los avances, guiará y atenderá las dudas que puedan surgir al interior de cada grupo.

Pautas de elaboración:

- Primera fase:
 - ✓ El grupo elige un área, zona o dependencia de la institución educativa, ya establecidas por la docente.
 - ✓ Cada grupo se organizará de manera que cada estudiante asuma la responsabilidad de un listado de labores que nutrirá el producto final. Los grupos de labores son:
 - Labores 1 - Diseño de entrevista, aplicación de la entrevista, elaboración del relato.
 - Labores 2 – Toma de imágenes del área y de la persona entrevistada, búsqueda y organización de imágenes e información de apoyo tanto del libro como del autor de la obra.
 - Labores 3 – Diseño y montaje de la información recolectada en una pestaña del *Google Sites* y generación del código QR usando la página <https://www.qrcode-monkey.com/es/>
- Segunda fase:
 - ✓ La persona encargada del grupo de labores 1, hará el diseño de la entrevista que aplicarán a la persona del área elegida. Este diseño debe ser presentado a su grupo de trabajo, ajustando lo que decidan como equipo.
 - ✓ Debe reservar el espacio para realizar la entrevista, teniendo en cuenta que solo podrán usar las horas establecidas para esta actividad y de las asignaturas involucradas. La idea es que todo el grupo acompañe el ejercicio de entrevista, tome apuntes e ideas para desarrollar las labores que se ejecutarán después.
 - ✓ Realizar relato con la información recolectada, reunirse con su grupo para revisión, ajustes y aprobación del texto.
- Tercera fase:
 - ✓ La persona encargada del segundo grupo de labores, recolecta imágenes e información del área elegida, obra y autor presentado por el encargado del área.
 - ✓ Diseña propuestas de ambientación y redacción de la información, respetando las fuentes de donde se obtuvieron tanto las imágenes como los textos.
 - ✓ Presenta la o las propuestas al grupo para analizar y tomar decisiones frente al material que usarán.
- Cuarta fase:
 - ✓ El encargado del tercer grupo de labores, recibe las imágenes e información de sus compañeros, la organiza e inicia su propuesta de montaje en una de las pestañas del *Google Sites*.
 - ✓ Diseña una o varias propuestas de presentación en la pestaña.
 - ✓ Presenta las propuestas a su grupo, para analizar y tomar decisiones frente a cómo quedará montada la página del área elegida.
 - ✓ Realiza ajustes y se reúne con el grupo para validar que todo esté a satisfacción.
 - ✓ Genera código QR y notifica a la docente que está lista la pestaña, a su cargo, para revisión final e impresión del código.

Recursos: cuadernos y lápices de los estudiantes, cámara fotográfica y/o teléfono celular con minutos, acceso a internet, computador, grabadora de sonido, micrófonos.

Fuente: elaboración propia

3.4.4. El Eco de las Grullas: la historia de Sadako

Tabla 4. El Eco de las Grullas: la historia de Sadako

Actividad: El Eco de las Grullas: la historia de Sadako		
Temporalización: una semana de noviembre.	Duración: dos horas de la clase de lectura crítica, en diez pasos.	Dirigido a: estudiantes de grado octavo.
Objetivos específicos: ✓ Demostrar autonomía en la gestión de una secuencia de aprendizaje digital, navegando y utilizando múltiples recursos. ✓ Resolver desafíos digitales gamificados. ✓ Seguir instrucciones prácticas.		
Habilidades y competencias a fortalecer: a través de la metodología de paisaje de aprendizaje, uso de aplicación tecnológica y recursos lúdicos, los estudiantes se adentrarán en la historia de Sadako Sasaki, quien inspira a la autora de un cuento, en el propósito de sensibilizar al lector en el tema de la guerra, la estupidez humana, el valor del amor, la amistad, la generosidad y la capacidad de soñar aun en medio de la tragedia. Los estudiantes podrán entender que el lenguaje es un medio tan maravilloso que permite crear belleza a partir del dolor y la pérdida. Los jugadores tendrán la oportunidad de comprender la simbología presente en los textos literarios; pudiendo citar las grullas como símbolo de esperanza, los colores y otros factores relacionados con la amistad y las acciones como muestra de empatía. Otros elementos importantes en el análisis de esta obra literaria, es el acercamiento histórico con hechos que marcaron el fin de la segunda guerra mundial y el seguimiento de instrucciones.		
Descripción de la actividad: esta actividad será realizada por estudiantes de octavo grado, en la que, en parejas de estudiantes, deberán organizarse para recorrer un paisaje de aprendizaje, inspirado en el cuento “Mil grullas” de la autora argentina Elsa Bornemann. Deben acercarse a la obra, a la autora y a la inspiración que ella tuvo para crear un maravilloso cuento que aborda temas universales como la amistad, la esperanza, la superación y el impacto de eventos históricos. La plataforma <i>Genially</i> nos facilitará recorrer y aprender durante esta aventura, acumulando puntos.		
Pautas de elaboración: 1. Los estudiantes ingresan al enlace que brinda la docente de acceso a un mapa visual interactivo en <i>Genially</i>. Este mapa ambienta un camino con paradas en lugares característicos de la historia; como barrio, colegio, sala, hospital, etc. 2. Se forman las parejas y cada integrante elige un color entre el amarillo (alegría, optimismo y calidez) y el azul (confianza, paz y amistad duradera). 3. Al ingresar al mapa, se encuentran inicialmente con la imagen de una grulla de papel colorido, fondo de un paisaje, con un pequeño pueblo, pero este fondo está desenfocado. Deben dar clic sobre la Grulla. Se abre un cuadro de diálogo con información del animal la grulla (lugares donde habita, características físicas, qué simboliza, etc.). 4. Luego se encuentran con dos grullas, una amarilla y una azul. Cada jugador, dependiendo del color elegido, recibe una información (un jugador acerca de Elsa Bornemann y el otro de Hiroshima y Nagasaki). Deberán prestar atención a la información, pues servirá para habilitar el siguiente paso por este recorrido. 5. <i>Quiz</i> rápido interactivo: Un ícono de Interrogación que llevará a un <i>quiz</i> de 5 preguntas en <i>Kahoot</i> para autoevaluar la comprensión básica. 6. Ícono de una lupa: Este lleva a la pregunta ¿Quién es Sadako Sasaki y qué tiene que ver con el cuento “Mil Grullas”? se presenta un enlace a un explorador; esta es una invitación directa a profundizar en la razón o el porqué de las historias, su trasfondo. 7. Demostraría cómo un texto literario puede ser el punto de partida para explorar la historia, la geografía y valores humanos por medio de la investigación, y cómo esto, a su vez, puede motivar la lectura. Añadiendo una capa de empatía y reflexión. 8. A continuación, deben tomar una decisión; si juega el amarillo, se habilita el texto del cuento; si juega el azul se habilita la versión en audio. Tienen 30 minutos.		

9. Ahora deberán realizar por turnos una serie de rompecabezas de oraciones (8 en total, cada jugador deberá formar 4 en un tiempo establecido). Éstas están relacionadas con la carga simbólica y emotiva de la historia, cómo las decisiones de algunos afectan a las personas y en especial a los niños, hechos históricos, como los sentimientos nos hace más humanos, la crueldad, la nobleza y el valor de la amistad.
10. Finalmente, un ícono de materiales o construcción, los llevará a un instructivo para hacer una Grulla en origami. Al realizarla deben tomarle una foto y cargarla en el enlace que se habilita, esta imagen debe ir comentada, donde los dos jugadores deben compartir cuál sería su deseo profundo de elaboración.
11. La plataforma arroja los puntos obtenidos por la pareja jugadora.

Recursos: acceso a internet, computador, celular y papel cuadrado para origami.

Fuente: elaboración propia

3.4.5. Tingo, tingo, tango

Tabla 5. Tingo, tingo, tango

Actividad: Tingo, tingo, tango		
Temporalización: entre agosto y septiembre.	Duración: cuatro momentos, durante mes y medio, dedicando en total nueve horas de la clase de español.	Dirigido a: estudiantes de grado noveno.
Objetivos específicos: ✓ Comparar y contrastar los elementos narrativos clave (trama, personajes, ambientación y tono) de una misma obra, tras su acercamiento en tres formatos mediáticos distintos (libro escrito, audiolibro y adaptación cinematográfica). ✓ Mostrar dominio detallado de la información mediante la colaboración grupal en un juego de preguntas y respuestas, buscando la precisión en las respuestas para maximizar el puntaje y obtener el primer lugar.		
Habilidades y competencias a fortalecer: para el desarrollo de este ejercicio, se consolida el trabajo académico por medio de instrucciones utilizando un juego tradicional, donde previamente se han estimulado los sentidos auditivo y visual, apropiándose de la secuencia de hechos de una novela; permitiendo luego, una comprensión más profunda del texto literario a partir de expresión oral, motivados por la obtención de puntos.		
Descripción de la actividad: los estudiantes de grado noveno, durante una hora a la semana se acercarán a la obra <i>Crónica de una muerte anunciada</i> , de Gabriel García Márquez. Deberán realizar un ejercicio individual de reconocimiento de figuras literarias, de la categoría de Realismo Mágico, así como prestar especial atención a la narración por sus rupturas espacio temporales.		
Al final, se realizará un juego de turnos para responder preguntas elaboradas por la docente y obtener puntos para ganar.		
Pautas de elaboración: ➤ Momento 1 (media hora dos veces a la semana, durante cuatro semanas) – Se intercalará la lectura y escucha (media hora de lectura, media hora de escucha y así hasta terminar) de la obra <i>Crónica de una muerte anunciada</i>, del escritor colombiano Gabriel García Márquez. Haciendo uso del libro físico y de la plataforma de la Biblioteca Digital de Bogotá, https://www.bibliotecadigitaldebogota.gov.co/accounts/login/. La docente iniciará la lectura, usando técnicas de lectura en voz alta como entonación expresiva, contacto visual, proyección de la voz, ritmo constante, jugar con el volumen, respiración regulada, etc. ➤ Momento 2 (dos horas) – Se proyectará en el televisor del aula, la adaptación cinematográfica de la obra. Ubicada en el perfil de Facebook Espanhol Online en el enlace https://www.facebook.com/EspanholOnlineaulas/videos/4898284910278203/. ➤ Momento 3 (una hora) – Este tiempo estará destinado para conversar a manera de mesa redonda, acerca de las apreciaciones de la obra como la trama, los personajes, el tema y el conflicto; así como el contexto histórico y cultural, y el estilo y lenguaje del autor. Igualmente, acerca de la estructura de la historia, el simbolismo y los recursos literarios utilizados para estructurar el significado de la obra. ➤ Momento 4 (dos horas) – Los estudiantes se dividirán en grupos de cuatro jóvenes, pero estos grupos serán formados al azar. Para ello, la docente en una bolsa tendrá veintiocho bolas repartidas equitativamente en siete colores (amarillas, verdes, azules, rojas, negras, blancas y naranjas).		

Pasos para este momento son:

- ✓ Cada estudiante sacará una bolita y reconocerá de esta manera quiénes son los integrantes de su equipo.
- ✓ Los estudiantes se ubicarán en las sillas, como lo hacen normalmente o de pie.
- ✓ La docente explicará las reglas del juego, que consisten en:
 - Por medio de la dinámica “Tingo, tingo, tango”, pasará de mano en mano un objeto (éste no podrá lanzarse con fuerza ni quitarse de las manos), la docente mirando hacia la pared, dirá repetidas veces la palabra “Tingo”, durante este tiempo el objeto pasará de mano en mano; al momento que lo decida, la docente, dirá “Tango”; la persona que quedó con el objeto en la mano al decir la palabra, deberá sacar de una bolsa oscura (sin mirar al interior), una ficha.
 - Las fichas son números del 1 al 40, así como tres fichas con cara verde, tres con cara amarilla y tres con cara roja. Las fichas numeradas, son preguntas relacionadas con la obra *Crónica de una muerte anunciada*, que están impresas en un archivo que solo tiene la docente; de sacar una ficha con número, la persona y su grupo tienen la opción de responder esa pregunta.
 - Las fichas con caras de colores, significan:
 - Cara amarilla – Elige pregunta a responder, de un grupo diferente a las preguntas numeradas de 1 a 40.
 - Cara verde – Elige pregunta de un grupo diferente a las preguntas numeradas de 1 a 40; y decide qué grupo la debe responder.
 - Cara roja – Hace penitencia de mímica del nombre de una película (*Buscando a Nemo, Naufrago, Matrix, Rápidos y furiosos, Intensamente, El planeta de los simios, Misión imposible, El hombre araña*, etc.).
 - Cada grupo irá sumando puntos al responder correctamente las preguntas relacionadas con la obra *Crónica de una muerte anunciada*.
 - Los puntos pueden ser completos o a la mitad, si la respuesta no está completa. También, si después de responder o no, o responder a medias, otro grupo puede lanzarse a responder mejor y quitar el punto al grupo inicial.
 - Al finalizar las dos horas de este momento, se sumarán los puntos y se definirá al grupo ganador.

Recursos: libro físico *Crónica de una muerte anunciada*, acceso a internet, computador, celular, televisor o proyector, 28 balotas de 7 colores, lista con preguntas numeradas, bolsa plástica negra, tarjetas de papel con los números de las preguntas y otras con las diferentes caras de colores, pizarra y marcadores.

Fuente: elaboración propia

3.4.6. Debate Juego de Roles

Tabla 6. Debate Juego de Roles

Actividad: Debate Juego de Roles		
Temporalización: entre septiembre, octubre y noviembre.	Duración: cuatro fases con un tiempo de ejecución de dos meses, se usarán de una a dos horas semanales.	Dirigido a: estudiantes de grado noveno.
Objetivos específicos: ✓ Analizar integral y detalladamente a un personaje de una obra, diferenciando y sintetizando sus rasgos físicos, psicológicos, morales, y sociales. ✓ Producir digitalmente una tarjeta de presentación, que refleje con precisión la identidad del personaje. ✓ Argumentar, en un debate grupal, la complejidad del personaje asignado, defendiendo sus motivaciones y acciones registradas en el texto.		
Habilidades y competencias a fortalecer: este ejercicio permite potenciar la capacidad de abordar un personaje literario a partir del recurso de estilo denominado retrato, que incluye lo físico y psicológico. Así como la capacidad de argumentar, proponer y deducir los motivos que llevaron a estos personajes a tomar ciertas decisiones. Estas competencias se asocian directamente con el discurso oral, a partir de la sustentación de ideas y apropiación de nuevo léxico.		
Descripción de la actividad: esta actividad será realizada por estudiantes de noveno grado, donde la docente guiará la lectura de la obra física <i>La Ciudad de las Bestias</i> , de la escritora chilena Isabel Allende. También, se contará con el recurso		

de audio libro, ubicado en la plataforma *YouTube*, en el enlace <https://music.youtube.com/podcast/AaWSXCqsgMQ>. Se alternarán algunos capítulos entre lectura y el audio.

La propuesta para esta actividad es la apropiación del contexto, la empatía, la comunicación y la resolución de problemas; para entender las motivaciones del personaje. Igualmente, llevar a cabo un ejercicio de lectura inferencial sobre la personalidad, la toma de decisiones y el destino de los personajes.

Entendiendo que el juego de roles es una técnica que consiste en que los participantes interpreten un papel específico en una situación simulada para practicar o aprender.

Pautas de elaboración:

- Primera fase:
- ✓ La clase se divide en grupos de 3 estudiantes, formándose diez grupos. A cada grupo se le asigna un personaje de los siguientes:
 - Personajes principales:
 - Kate Cold, la abuela
 - Ludovic Leblanc, el famoso antropólogo
 - Omayra Torres, la doctora
 - César Santos, el guía
 - Nadia Santos, la amiga
 - Walimai, el chamán
 - Iyomy, la jefa india
 - La Bestia, el ser mitológico
 - Personaje secundario:
 - Karakawe, el asistente personal del antropólogo
 - Personaje antagonista
 - Capitán Ariosto
- ✓ Haciendo un ejercicio de escucha activa. Se intercalarán 30 minutos de lectura y 30 minutos de audio de la obra en las clases de español, cada semana. Esto tomará cinco semanas.
- ✓ Cada grupo prestará atención a la función de su personaje, decisiones, acciones, etc.
- Segunda fase:
- ✓ Al terminar la lectura y el audio, los grupos tendrán dos bloques de dos horas de la clase de español cada semana, para describir y analizar a su personaje, cumpliendo con: rasgos físicos (estatura, color del cabello y ojos, vestimenta y otros detalles visibles), aspectos psicológicos y morales (carácter, virtudes, defectos, emociones y conducta), forma de expresarse, interacción con el entorno y otros personajes, cicatrices, tatuajes, tics u objeto que lo caracteriza; también sus acciones y entorno en el que se desarrolla.
- ✓ Cada grupo debe organizar las decisiones y acciones de su personaje que llevaron al desarrollo de la historia, pero también deberá presentar una situación hipotética en la que su personaje toma otra decisión o acción que cambia o no la situación de la historia original.
- Tercera fase:
- ✓ Cada grupo en un bloque de dos horas de la clase de tecnología, diseña en *Google Slides* o *PowerPoint*, una tarjeta de presentación de su personaje. La tarjeta debe incluir:
 - Una foto o dibujo (avatar)
 - Una frase clave del personaje (que resuma su biografía)
 - Una etiqueta que defina su rasgo principal (ej. #Melancólico, #Rebelde, #Visionario, etc.)
 - Una sección de "Intereses" basada en el texto leído
- ✓ Deben descargarla en formato imagen para publicarse en la página de la institución educativa.
- Cuarta fase:
- ✓ La clase se reúne y cada grupo expone al resto de la clase todo lo analizado de su personaje, recibe y responde preguntas. La idea es debatir frente a las acciones y decisiones de los personajes en la obra, así como de las características y sucesos que enmarcan al personaje.
- ✓ Para finalizar la actividad, cada grupo presenta la tarjeta de su personaje, las cuales serán recibidas por la docente, quien se encargará de publicarlas en el apartado de Proyecto de lectura en la página institucional, promocionando la obra *La ciudad de las bestias* de Isabel Allende.

Recursos: libro físico *La ciudad de las bestias*, acceso a internet, cuaderno, lápices de los estudiantes, computador, celular, televisor y/o proyector y bafle.

Fuente: elaboración propia

3.5. Evaluación

En Colombia, se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media desde el 16 de abril de 2009, con el Decreto 1290 del Ministerio de Educación Nacional; el cual está compilado y reglamentado dentro de las secciones correspondientes del Decreto 1075 de 2015, que es el Decreto Único Reglamentario del Sector Educación. El 1290 define los principales rasgos que caracterizan una buena evaluación en el aula:

- ✓ Es formativa, motivadora, orientadora, más que sancionatoria.
- ✓ Utiliza diferentes técnicas de evaluación y hace triangulación de la información, para emitir juicios y valoraciones contextualizadas.
- ✓ Está centrada en la forma como el estudiante aprende, sin descuidar la calidad de lo que aprende.
- ✓ Es transparente y continua.
- ✓ Convoca de manera responsable a todas las partes en un sentido democrático y fomenta la autoevaluación en ellas.

La evaluación es una de las tareas que más tiempo demanda a los docentes. Es importante tener presente los propósitos que se fija la institución, determinar la consolidación de diversas competencias y hacer seguimiento de cada una de sus dimensiones. Los propósitos y criterios deben ser claros y el juicio objetivo y confiable; se debe contemplar el compromiso, capacidad de trabajo en equipo, atención, comprensión, flexibilidad, ritmo de estudio, conceptos previos y capacidad de concentración.

Para la evaluación de las actividades propuestas, se diseñan las siguientes rúbricas en colaboración con una herramienta de IA generativa (el modelo *Gemini*)⁸; basadas en los objetivos de cada actividad como componentes de la evaluación continua; se evalúan los avances y las dificultades; y en función de los problemas detectados, permite tomar decisiones pedagógicas como ajustar, agregar o eliminar contenidos, variar el ritmo, etc.

⁸ *Gemini* es un modelo de lenguaje grande (LLM) y un sistema de inteligencia artificial generativa desarrollado por Google. Es un modelo multimodal, lo que significa que ha sido entrenado para comprender, operar y generar contenido de manera coherente a través de diversas modalidades, incluyendo texto, código, imágenes y audio.

La nota o puntaje obtenido será registrado en el seguimiento individual de cada estudiante, la cual se encuentra en línea en la plataforma definida por la institución educativa para este fin.

Tabla 7. Rúbrica Hábito absurdo

Criterio de Evaluación	Nivel de Desempeño y Descriptores	Rango Cuantitativo
Esta rúbrica evalúa la identificación y clasificación de las figuras literarias, la síntesis creativa en la propuesta del meme, y la consistencia en la participación que busca fomentar el hábito lector.		
1. Identificación y clasificación de figuras literarias		
Superior	El estudiante identifica y explica la función emotiva y el efecto de la mayoría de las figuras literarias, conectándolas con el sentido global y la intención del autor.	4.6 - 5.0
Alto	El estudiante identifica y describe las figuras más relevantes, logrando una conexión clara entre el recurso y el significado principal del poema.	4.0 - 4.5
Básico	El estudiante identifica algunas figuras literarias, pero evidencia dificultad para explicar su impacto emocional en la interpretación del texto.	3.0 - 3.9
Bajo	El estudiante no logra identificar y/o confunde las figuras literarias, evidenciando una interpretación incorrecta o incompleta del texto poético.	1.0 - 2.9
2. Justificación del meme y síntesis conceptual		
Superior	La propuesta del meme es original, captura con precisión y creatividad la esencia del poema, y la justificación oral es convincente.	4.6 - 5.0
Alto	La propuesta es relevante y captura la idea central del poema. La justificación oral es clara, coherente y muestra buen dominio del concepto.	4.0 - 4.5
Básico	La propuesta es aceptable pero superficial, capturando solo un aspecto obvio del poema. La justificación oral es ambigua o incompleta.	3.0 - 3.9
Bajo	La propuesta del meme no se relaciona con el poema o la justificación oral es incoherente, ausente o sin claridad conceptual.	1.0 - 2.9
3. Consistencia en el hábito lector y expresión oral		
Superior	Participa en todas las sesiones de lectura. Su presentación oral es fluida, clara y utiliza un vocabulario adecuado, mostrando interés en la formación de un hábito.	4.6 - 5.0
Alto	Participa de manera regular. La presentación oral es clara y bien organizada.	4.0 - 4.5
Básico	La participación es intermitente. La presentación oral es insegura, con dificultades de dicción o uso excesivo de muletillas.	3.0 - 3.9
Bajo	La participación es escasa o nula. La exposición es desorganizada o incomprensible, afectando la comunicación de la idea.	1.0 - 2.9

Fuente: elaboración propia en colaboración con el modelo de lenguaje *Gemini (Google)*

Tabla 8. Rúbrica Crónicas callejera

Criterio de Evaluación	Nivel de Desempeño y Descriptores	Rango Cuantitativo
Esta rúbrica evalúa el proceso en la investigación preliminar, la habilidad para narrar y organizar la información, y la correcta integración de los recursos multimedia y la publicación digital.		
1. Investigación y estructura (Derrotero de Preguntas)		
Superior	El derrotero de preguntas es estratégico. La crónica presenta buena estructura narrativa (introducción, desarrollo y conclusión), con una cohesión lógica impecable del texto.	4.6 - 5.0
Alto	El derrotero es pertinente y guía bien la recolección de información. La crónica muestra una estructura adecuada, aunque con algunos mínimos desvíos en la cohesión de ideas o la transición entre párrafos.	4.0 - 4.5
Básico	El derrotero es limitado y se centra en preguntas superficiales. La estructura narrativa es visible, pero el texto carece de organización clara, resultando en saltos temáticos o desequilibrio en las partes.	3.0 - 3.9
Bajo	El derrotero de preguntas es insuficiente o no se presenta. La crónica carece de una estructura reconocible y el texto es desorganizado, dificultando la comprensión del hilo narrativo.	1.0 - 2.9

2. Calidad Narrativa y producción escrita		
Superior	La crónica demuestra un vocabulario adecuado. La voz narrativa es atractiva y original. El texto está libre de errores de ortografía, gramática y sintaxis.	4.6 - 5.0
Alto	La crónica utiliza un vocabulario variado y un estilo narrativo efectivo. Presenta pocos errores de tipo ortográfico o gramatical que no afectan la comprensión del mensaje.	4.0 - 4.5
Básico	El vocabulario es repetitivo o básico. El texto contiene errores recurrentes de ortografía y puntuación que, en ocasiones, dificultan la lectura fluida.	3.0 - 3.9
Bajo	El texto evidencia un uso inadecuado del léxico. La presencia masiva de errores gramaticales u ortográficos impide la comprensión efectiva de la crónica.	1.0 - 2.9
3. Integración Multimedia y uso de la TAC (Padlet)		
Superior	El <i>Padlet</i> está georreferenciado correctamente e integra de manera fluida y significativa varios recursos multimedia (imágenes/collage, video, audio) que enriquecen la crónica.	4.6 - 5.0
Alto	El <i>Padlet</i> incluye la georreferenciación y utiliza al menos dos tipos de recursos multimedia que son pertinentes, pero su integración podría ser más orgánica.	4.0 - 4.5
Básico	El <i>Padlet</i> cumple con la publicación del texto, pero la georreferenciación es inexacta o solo se utiliza un recurso multimedia simple (ej. una sola imagen sin collage ni audio).	3.0 - 3.9
Bajo	La crónica no está georreferenciada o no se utiliza la plataforma <i>Padlet</i> . No hay uso de recursos multimedia o estos son irrelevantes para la historia.	1.0 - 2.9

Fuente: elaboración propia en colaboración con el modelo de lenguaje Gemini (Google)

Tabla 9. Rúbrica Misión QR: Despertando Bibliofilia

Criterio de Evaluación	Nivel de Desempeño y Descriptores	Rango Cuantitativo
Esta rúbrica evalúa la habilidad para obtener información en formato de entrevista, la calidad narrativa del relato sobre gustos literarios, la codificación del contenido y la eficiencia del uso del Código QR y Google Sites.		
1. Recolección de Información y diseño de entrevista		
Superior	El estudiante utiliza un formato de entrevista o encuesta profundo y semi-estructurado, logrando una recolección de información sobre gustos literarios que es amplia. La información de apoyo es coherente y relevante.	4.6 - 5.0
Alto	El formato de entrevista es claro y organizado, obteniendo información suficiente y pertinente. La información de apoyo es relevante y contribuye a la comprensión del relato.	4.0 - 4.5
Básico	El formato de entrevista o recolección es superficial y se limita a preguntas cerradas. La información de apoyo es escasa, pero no contradice el contenido central del relato.	3.0 - 3.9
Bajo	No se presenta el instrumento de recolección (entrevista/encuesta) o la información obtenida es insuficiente y no permite sustentar el relato posterior.	1.0 - 2.9
2. Redacción del relato		
Superior	El relato muestra una buena calidad narrativa. El estudiante organiza la información recolectada de manera creativa, transformando los datos en una narración atractiva y bien estructurada.	4.6 - 5.0
Alto	El relato es coherente y muestra buena fluidez. La información recolectada está bien integrada en la narración.	4.0 - 4.5
Básico	La redacción es funcional pero simple. El relato se limita a exponer los datos sin una organización creativa o narrativa, y se observan errores menores de coherencia.	3.0 - 3.9
Bajo	El relato es incomprensible o no cumple con la función de exponer los gustos literarios. Presenta errores gramaticales.	1.0 - 2.9
3. Producción digital (Google Sites y Código QR)		
Superior	El relato está correctamente diseñado y montado en una pestaña de Google Sites, mostrando un excelente uso de multimedia y diseño. El Código QR es funcional, estable y promueve la lectura eficazmente.	4.6 - 5.0
Alto	El montaje digital es funcional y claro. El Código QR lleva correctamente al contenido y el diseño de la pestaña es limpio y fácil de navegar.	4.0 - 4.5
Básico	El montaje es básico, sin apenas diseño gráfico. El Código QR funciona, pero la página de destino es difícil de leer o tiene problemas de maquetación (mala experiencia de usuario).	3.0 - 3.9
Bajo	La pestaña de Google Sites no se presenta, no funciona o el Código QR está roto, impidiendo el acceso a la lectura del relato.	1.0 - 2.9

Fuente: elaboración propia en colaboración con el modelo de lenguaje Gemini (Google)

Tabla 10. Rúbrica El Eco de las Grullas: la historia de Sadako

Criterio de Evaluación	Nivel de Desempeño y Descriptores	Rango Cuantitativo
Esta rúbrica evalúa la habilidad del estudiante para gestionar recursos digitales, resolver desafíos de pensamiento y seguir con precisión las instrucciones para elaborar una figura en origami y su posterior publicación.		
1. Autonomía y navegación en la secuencia digital (<i>Genially</i>)		
Superior	El estudiante navega la secuencia de aprendizaje con autonomía, identificando y utilizando recursos digitales y enlaces de manera fluida, sin solicitar ayuda externa.	4.6 - 5.0
Alto	El estudiante navega la secuencia digital con autonomía, requiriendo mínima asistencia para la identificación o el acceso a uno de los recursos clave de la plataforma.	4.0 - 4.5
Básico	El estudiante requiere asistencia frecuente o instrucciones, paso a paso, para navegar la plataforma <i>Genially</i> , evidenciando dificultades en la gestión de la autonomía digital.	3.0 - 3.9
Bajo	El estudiante no logra completar la navegación o abandona la secuencia digital sin acceder a la mayoría de los recursos y desafíos.	1.0 - 2.9
2. Resolución de desafíos digitales y comprensión contextual		
Superior	El estudiante resuelve todos los desafíos (enigmas léxicos, <i>puzles</i> de contexto) propuestos en <i>Genially</i> , demostrando comprensión de la obra, su contexto y la simbología.	4.6 - 5.0
Alto	El estudiante resuelve la mayoría de los desafíos digitales, cometiendo errores menores en el contexto, pero demostrando conocimiento sólido del argumento de la obra.	4.0 - 4.5
Básico	El estudiante resuelve menos de la mitad de los desafíos, o solo lo hace con ayuda externa. La comprensión del contexto y la obra es superficial.	3.0 - 3.9
Bajo	El estudiante no logra resolver los desafíos o las respuestas son incorrectas, lo que indica una ausencia de comprensión de los temas propuestos en la secuencia.	1.0 - 2.9
3. Precisión en las instrucciones y elaboración de una Grulla en origami		
Superior	La grulla de origami está doblada con precisión, siguiendo todas las instrucciones al pie de la letra. Carga la imagen/video de la grulla, con el texto de reflexión adecuado para ser publicado.	4.6 - 5.0
Alto	La grulla está bien doblada con errores menores, el formato es correcto, pero el texto de reflexión es simple.	4.0 - 4.5
Básico	La grulla muestra errores significativos en el doblaje (no logra la forma final correcta). Carga la imagen o video sin reflexión.	3.0 - 3.9
Bajo	La grulla no se presenta o está incompleta. El producto final no puede ser publicado.	1.0 - 2.9

Fuente: elaboración propia en colaboración con el modelo de lenguaje *Gemini* (Google)

Tabla 11. Rúbrica Tingo, tingo, tango

Criterio de Evaluación	Nivel de Desempeño y Descriptores	Rango Cuantitativo
Esta rúbrica evalúa la habilidad para comparar elementos narrativos clave de la obra en tres formatos distintos (escrito, audio, video) y el dominio de la información demostrado bajo la presión del juego grupal.		
1. Análisis comparativo de formatos mediáticos		
Superior	El equipo compara y contrasta de forma detallada los elementos narrativos (trama, personajes, tono) en los tres formatos (libro, audio, video), identificando con precisión los cambios y omisiones significativos.	4.6 - 5.0
Alto	El equipo identifica las diferencias clave de los elementos narrativos entre los tres formatos, logrando una comparación funcional, aunque no siempre profundiza en el porqué de las adaptaciones.	4.0 - 4.5
Básico	El equipo logra identificar los elementos narrativos en cada formato por separado, pero muestra dificultad para establecer comparaciones o contrastes coherentes entre ellos.	3.0 - 3.9
Bajo	El equipo confunde elementos entre formatos o solo logra identificar la información de un único formato, demostrando una comprensión superficial del concepto de adaptación.	1.0 - 2.9
2. Precisión y dominio detallado de la información		
Superior	El equipo responde correctamente y con precisión a todas las preguntas formuladas, demostrando dominio de la información de la obra y sus adaptaciones, maximizando el puntaje.	4.6 - 5.0
Alto	El equipo responde correctamente a la mayoría de las preguntas. Las respuestas son precisas, aunque puede haber alguna omisión de detalle menor en preguntas específicas.	4.0 - 4.5

Básico	El equipo responde aproximadamente a la mitad de las preguntas. Las respuestas correctas suelen ser las más obvias o básicas, evidenciando un dominio limitado de la información detallada.	3.0 - 3.9
Bajo	El equipo responde correctamente a menos de la mitad de las preguntas o proporciona respuestas superficiales e incorrectas, lo que indica un dominio insuficiente del contenido de la obra.	1.0 - 2.9
3. Colaboración grupal y respuesta oportuna		
Superior	La colaboración grupal es significativa: el equipo se organiza con fluidez para responder rápidamente y la precisión de la respuesta refleja un consenso bien fundamentado.	4.6 - 5.0
Alto	El equipo colabora eficientemente, logrando respuestas rápidas y precisas. La colaboración es buena, aunque en ocasiones hay momentos de duda o descoordinación que son superados rápidamente.	4.0 - 4.5
Básico	El equipo presenta dificultades de colaboración, lo que resulta en respuestas lentas o respuestas incoherentes, producto de la falta de consenso.	3.0 - 3.9
Bajo	La dinámica de grupo es ineficaz: el equipo es lento, hay desorganización, o la respuesta correcta es suministrada por un único miembro sin colaboración efectiva.	1.0 - 2.9

Fuente: elaboración propia en colaboración con el modelo de lenguaje *Gemini (Google)*

Tabla 12. Rúbrica Debate Juego de Roles

Criterio de Evaluación	Nivel de Desempeño y Descriptores	Rango Cuantitativo
Esta rúbrica evalúa la capacidad del estudiante para realizar un análisis integral de un personaje, sintetizar esa complejidad en un producto digital y argumentar de manera convincente su postura en un debate.		
1. Análisis integral y profundidad del personaje		
Superior	El análisis abarca todos los rasgos (físicos, psicológicos, morales, sociales) con detalle y diferencia matices de la complejidad del personaje. Demuestra una comprensión crítica de sus motivaciones en el contexto de la obra.	4.6 - 5.0
Alto	El análisis es detallado y correcto, cubriendo la mayoría de los rasgos del personaje. La comprensión de sus motivaciones es clara y se basa en evidencias textuales sólidas.	4.0 - 4.5
Básico	El análisis es limitado y se centra principalmente en los rasgos superficiales (físicos). Muestra dificultades para diferenciar los rasgos psicológicos o sociales, basándose en la obviedad.	3.0 - 3.9
Bajo	El análisis es incompleto o incorrecto. El estudiante confunde los rasgos o no logra proporcionar una visión coherente de la identidad y motivación del personaje.	1.0 - 2.9
2. Producción digital (Tarjeta de presentación)		
Superior	La tarjeta de presentación es un producto digital creativo. Sintetiza la esencia del personaje con precisión gráfica y buen diseño, reflejando su complejidad integral.	4.6 - 5.0
Alto	La tarjeta es funcional, clara y bien diseñada. Cumple con el objetivo de reflejar la identidad del personaje y su nivel de síntesis visual o creatividad es adecuado.	4.0 - 4.5
Básico	La tarjeta es básica y minimalista. Cumple superficialmente con el requisito de presentación, pero el diseño o la elección de elementos visuales no reflejan la complejidad analizada.	3.0 - 3.9
Bajo	El producto digital es inexistente, incompleto o poco presentable, con deficiencias de diseño o errores de contenido que contradicen el análisis del personaje.	1.0 - 2.9
3. Argumentación y defensa de roles en el debate		
Superior	El estudiante argumenta con elocuencia, defendiendo las acciones y motivaciones del personaje con múltiples referencias textuales. Logra refutar contraargumentos de manera efectiva y persuasiva.	4.6 - 5.0
Alto	El estudiante argumenta de manera convincente su postura, utilizando referencias del texto. Logra defender al personaje, aunque la refutación de contraargumentos es simple o limitada.	4.0 - 4.5
Básico	La argumentación es superficial y se basa más en opiniones que en el texto. Muestra dificultad para responder a preguntas o contraargumentos durante el debate.	3.0 - 3.9
Bajo	El estudiante no participa activamente en el debate o su argumentación es incoherente y sin sustento textual, lo que demuestra falta de preparación para defender el rol.	1.0 - 2.9

Fuente: elaboración propia en colaboración con el modelo de lenguaje *Gemini (Google)*

3.6. Cronograma

A continuación, se presenta el cronograma de las actividades diseñadas para llevar a cabo esta estrategia motivacional de lectura, dirigido a estudiantes de octavo y noveno grado, durante un año escolar, iniciando en febrero y finalizando en noviembre; en él se plantea el trabajo por semanas de acuerdo con la dinámica de cada ejercicio propuesto.

Tabla 13. Cronograma

Grado	Mes-Semana	Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	Actividad	Semana1	Semana2	Semana3	Semana4	Semana1	Semana2	Semana3	Semana4	Semana1	Semana2	Semana3	Semana4	Semana1	Semana2	Semana3	Semana4
Octavo	Hábito absurdo	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T				
Noveno																	
	Crónicas callejeras												M1 y M2	M2 y M3	M3 y M4		
Grado	Mes-Semana	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	Actividad	Semana1	Semana2	Semana3	Semana4	Semana1	Semana2	Semana3	Semana4	Semana1	Semana2	Semana3	Semana4	Semana1	Semana2	Semana3	Semana4
Octavo	Misión QR: Despertando bibliofilia					F1	F2	F3	F4								
	El Eco de las Grullas: la historia de Sadako (2 horas)														T		
Noveno	Tingo, tingo, tango	M1	M1	M1	M1	M2 y M3	M4										
	Debate Juego de Roles							F1	F1	F1	F1	F1	F2	F2	F3		

Convenciones	T - Se desarrolla toda la actividad en esa sesión
	M - El momento de la actividad
	F - La fase que se desarrolla cada semana

Fuente: elaboración propia

4. Conclusiones

En este aparte se presentan las conclusiones frente a cada uno de los objetivos definidos para este trabajo de fin de maestría, puesto que la propuesta didáctica aún no se ha puesto en marcha. Primero se analiza el objetivo general y luego los específicos.

- Diseñar una estrategia motivacional de lectura basada en la gamificación y uso de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC), para mejorar la comprensión lectora y fomentar el hábito lector en estudiantes de octavo y noveno grado.

Se cumple con este objetivo general, pues se logra el diseño de la estrategia, a partir de una propuesta que va desarrollando cada uno de sus apartes; además, se logra sustentar desde lo teórico, conceptual y práctico, una iniciativa viable a realizar con el grupo objetivo, integrado por estudiantes de octavo y noveno grado de una institución pública con énfasis en desarrollo tecnológico.

A partir de este momento se relacionan y analizan los cuatro objetivos específicos planteados:

- Rastrear bibliografía que soporte los planteamientos para elaborar la estrategia; desde la comprensión, las TAC, gamificación, normatividad, era digital, rol del docente, aprendizaje cooperativo y motivación adolescente.

Se afirma que, el ejercicio de rastreo permitió presentar una estrategia motivacional sustentada en reflexiones, ideas y propuestas publicadas en diferentes medios digitales y físicos, que soportan el desarrollo de esta iniciativa didáctica, pensada desde el contexto de los estudiantes y que les permita una participación activa, dinámica y colaborativa.

- Analizar la importancia del trabajo cooperativo, la lectura y la escritura como desarrolladores de la integralidad en los estudiantes.

Se concluye que se da valor al trabajo cooperativo como forma en la que los jóvenes pueden desarrollar habilidades académicas y sociales cruciales, como el avance productivo, el pensamiento crítico, la comunicación, la empatía, la responsabilidad individual y grupal, la resolución de problemas; y la independencia, fomentando un aprendizaje más profundo, una mayor participación y aumento en el interés y reconocimiento a la diversidad al trabajar juntos para lograr objetivos comunes.

- Explicar la importancia del juego y el uso de la tecnología para aumentar la motivación, compromiso y aprendizaje en la formación de jóvenes lectores.

Se evidencia el juego como un recurso valioso que motiva la participación de los jóvenes, aportando a la comprensión y al desarrollo de destrezas creativas, de pensamiento crítico, de memoria, de manejo de emociones, trabajo en equipo y motoras; haciendo el aprendizaje más significativo y duradero al conectar la diversión con la práctica de nuevas habilidades y conocimientos.

- Plantear diferentes actividades encaminadas al mejoramiento de la comprensión lectora y fomento del hábito lector.

Se conciben una serie de actividades con las que se puede conquistar al grupo de jóvenes de octavo y noveno grado, ellas reconocen y potencializan las habilidades individuales y las concernientes al trabajo grupal; con las que los estudiantes se identifican y perciben su entorno, permitiéndoles sentir que hacen parte de una comunidad, reconociendo la lectura como medio de interacción con su mundo y otros, cercanos y lejanos.

5. Limitaciones y prospectiva

En esta sección se presentan las limitaciones y prospectiva de esta estrategia motivacional de lectura, identificando las restricciones de tiempo, recursos y factores externos, frente a lo esperado; así como estrategias que amortigüen y direccionen a futuro la propuesta.

5.1. Limitaciones

- Para el diseño de la propuesta, el tiempo de un cuatrimestre juega un papel en contra cuando como maestrante se enfrenta al compromiso de sacar adelante las asignaturas de la maestría, el trabajo y la vida diaria; podría pensarse en una labor a desarrollarse desde el primer ciclo de estudios del master.
- En la ejecución de la estrategia, el tiempo es un factor que actualmente pesa en los currículos académicos, pues tanto estudiantes como docentes se enfrentan al cumplimiento de extensas temáticas por periodo, apretada agenda institucional, así como de jornadas diarias. Ante estas situaciones se torna compleja la coordinación transversal de las diferentes asignaturas que confluyen en las diferentes actividades.
- El centro educativo tiene énfasis en tecnología, sin embargo, al ser una institución pública, sus recursos son limitados, no se cuenta con fluida conectividad, ni equipos de computo suficientes o totalidad de aulas de clase con buena dotación de equipos tecnológicos.
- Como factor externo, el acompañamiento de acudientes es crucial, si no se cuenta con este, será complejo el ejercicio de acercamiento a la comunidad, de guía y de modelo de inspiración para reconocer el entorno.

5.2. Prospectiva

- La propuesta puede llevarse a cabo por diferentes docentes e instituciones educativas, pues la motivación a la lectura es un factor determinante de la identidad cultural y personal, la comprensión del mundo y la condición humana, la formación de la personalidad, el pensamiento crítico, la empatía y la construcción social y cultural de una sociedad de manera transversal.

- La propuesta puede adaptarse a diferentes recursos didácticos y digitales, esto a medida que se adquiere madurez, experiencia y conocimiento por parte de los ejecutores y estudiantes.
- La propuesta tras su implementación puede evolucionar y adaptarse a grados inferiores y superiores, hasta convertirse en un proyecto de lectura juvenil e institucional.

Referencias bibliográficas

- Araque, J.C., (2021). “Del placer de leer y el juego literario”. *Revista Educare*. Volumen 25 (3), 278 - 302. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v25i3.1575>
- Alcívar, E. et al. (2023). «Tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) en el proceso de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Juan Antonio Vergara Alcívar”». *Polo del Conocimiento*. Volumen 8 (6), 977 – 994. <https://doi:10.23857/pc.v8i6>
- Cámara Colombiana del Libro. (2024). *Hábitos de lectura, asistencia a bibliotecas y compra de libros 2023*. Cámara Colombiana del Libro.
- Caraballo, Y.Y. (2023). “Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica”. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Volumen 7 (4), 1819 – 1820. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7011
- Colorado, J.C. (2025). “Seis de cada 10 menores de 13 años usa un dispositivo smartphone en Colombia”. *La República S.A.S.*, (Internet-economy). Bogotá. <https://www.larepublica.co/internet-economy/seis-de-cada-10-menores-de-13-anos-usa-un-dispositivo-smartphone-en-colombia-4194728>
- Congreso de la República. (1994). *Ley General de Educación, República de Colombia, Gobierno Nacional*. Bogotá D.C., Colombia.
- Consejo Nacional de Política Económica y Social. (2021). *CONPES 4068: Política Nacional de Lectura, Escritura, Oralidad y Bibliotecas Escolares (LEOBE)*. Departamento Nacional de Planeación - DNP. Bogotá D.C., Colombia.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2018). *Proyecciones de población*. Bogotá D.C., Colombia. <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/proyecciones-de-poblacion>
- Duarte, S.A., (2025). “Más de 70% de la población tiene el hábito de la lectura, ¿qué los motiva y dónde leen?”. *La República S.A.S.*, (Ocio). Bogotá. <https://www.larepublica.co/ocio/mas-de-70-de-los-colombianos-tienen-el-habito-de-la-lectura-4118884>

- Fundación Universitaria Iberoamericana. (2025). "Literatura y empatía: una herramienta clave en la educación". *Blogs FUNIBER - Educación, formación profesorado*. Barcelona, España. <https://blogs.funiber.org/formacion-profesorado/2025/06/06/literatura-y-empatia-en-la-educacion>
- Irais, S. (2022). "La batalla final entre el libro impreso y el digital". *Conecta*, (Arte y cultura). Monterrey. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/arte-y-cultura/la-batalla-final-entre-el-libro-impreso-y-el-digital>
- Macías, L. F. (2013). *El juego como método para la enseñanza de la literatura a niños y jóvenes*. Editorial Panamericana.
- Ministerio de Educación Nacional. (2007). "Lectura y escritura con sentido y significado". *Altablero*, (40). <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-122251.html>
- Ministerio de Educación Nacional (2009). *Decreto 1290*, República de Colombia, Gobierno Nacional. Bogotá D.C., Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Leer para comprender, escribir para transformar* (1.ª ed.). Serie Río de letras. Tragaluz Editores S.A.S. Nomos impresores. Bogotá D.C., Colombia.
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). *Tras las huellas de la colección semilla* (1.ª ed.). Serie Río de letras. Tragaluz Editores S.A.S. Bogotá D.C., Colombia.
- Ministerio del Interior y de Justicia. (2006). *Ley 1098, Código de la Infancia y la Adolescencia*. Bogotá D.C., Colombia.
- Molina-García, L., (2025). "El aprendizaje cooperativo: qué es, ejemplos, técnicas y roles". *AFOE, Innovación docente*. Sevilla, Andalucía, España. <https://www.afoe.org/aprendizaje-cooperativo/>
- Nussbaum, M.C. (2010). Capítulo 6: Cultivar la imaginación: la literatura y las artes. (1ª Ed.). *Sin fines de lucro* (pp. 131-160). Katz Editores.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2024). "¿Por qué la UNESCO considera importante la innovación digital en la educación?". *UNESCO. Digital-education*. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Vargas Llosa, M., (2002). *La verdad de las mentiras*. Alfaguara.

Ángela María Sánchez Molina
Estrategia motivacional de lectura para jóvenes de octavo y noveno grado a través de la gamificación y uso de las TAC
Zapata-Lascano, W. A., Cruz-Freire, D. A., Pantoja-Mera, V. A., Coronel-Albán, M. y Villacís-Suárez, C. (2024). "Factores que afectan el hábito de la lectura. Un problema de la sociedad actual". *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. V (5), p 822. DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2651>