



Título del Proyecto

Fortalecimiento de la comprensión de lectura y escritura a través de la gamificación y el ABJ (Aprendizaje basado en juegos) en estudiantes de sexto grado de la institución educativa Pedro Grau y Arola de la ciudad de Quibdó –Chocó

LEIDY Yajaira González Mena

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación,
Universidad de Cartagena

Nombre del docente Director

Mario Carmelo Dajer Pérez

Localización del proyecto: Vereda, Municipio, Departamento o Estado y País.

Quibdó-Chocó

Día/mes/año

22/09/2025

Descripción didáctica

Esta unidad busca fortalecer la comprensión lectora y la producción escrita a través de actividades lúdicas y el uso de recursos educativos abiertos (REA). Los estudiantes exploran distintos tipos de textos narrativos y expositivos mediante gamificación y aprendizaje basado en juegos, promoviendo la motivación y la participación activa.

A través de la unidad didáctica se desarrollarán estrategias de lectura (predicción, inferencia y síntesis), al tiempo que se estimula la escritura creativa de relatos cortos. Las actividades incluyen:

- **Lecturas interactivas** en plataformas digitales abiertas.
- **Retos de gamificación**, como quizzes en línea y misiones de búsqueda de información.
- **Producción de textos colaborativos** en entornos virtuales.

Esta propuesta integra TIC y recursos de libre acceso para que los estudiantes construyan su aprendizaje de manera autónoma significativa el cual favorece el trabajo cooperativo, y les permite auto evaluarse, aseguran los logros de comprensión y redacción se vinculen con la vida cotidiana.

Nivel escolar: sector oficial - mixta

Disciplina: Lengua castellana.

Objetivos de aprendizaje.

Objetivo general: Fortalecer la comprensión de lectura y las habilidades de escritura de los estudiantes del grado sexto, mediante la gamificación y el aprendizaje basado en juego (ABJ), fomentando aprendizajes significativos, críticos y creativos.

Objetivos específicos.

- Desarrollar la capacidad de interpretar y analizar textos narrativos y expositivos a través de actividades lúdicas e interactivas.
- Potenciar la producción escrita coherente y creativa mediante el diseño de juegos colaborativos que integren retos de redacción.
- Estimular la motivación lectora y el gusto por la escritura utilizando dinámicas de gamificación (puntos, niveles, recompensas).
- Fomentar el trabajo en equipo y la participación activa, fortaleciendo la expresión oral y escrita en contextos de aprendizaje basado en juegos.
- Aplicar estrategias de retroalimentación y autoevaluación para que los estudiantes reconozcan sus avances en comprensión lectora y producción escrita.

Competencias generales

Competencias comunicativas de lenguaje.

- Comprende e interpreta y analiza distintos tipos de textos (narrativos, expositivos, descriptivos) para extraer información explícita e implícita.
- Produce textos escritos con coherencia, cohesión y creatividad, adecuándolos a diferentes propósitos comunicativos.
- Enriquece su vocabulario y mejora la ortografía y la gramática mediante actividades lúdicas y retos gamificados.

Competencias en aprendizaje lúdico y gamificado

- Participa activamente en dinámicas de gamificación y (ABJ), asumiendo roles y superando retos que favorecen la lectura y la escritura.
- Aplica estrategias de juegos (resolución de problemas, toma de decisiones, trabajo en equipo) todo para fortalecer habilidades comunicativas.
- Mantiene la motivación y el interés por el aprendizaje a través de actividades interactivas y retadoras.

Competencias específicas en comprensión lectora

- Identifica las ideas principales y secundarias en textos narrativos y expositivos, presentados en retos y actividades lúdicas.
- Infiere significado implícitos en diferentes tipos de textos a partir de pistas contextuales dentro de los juegos.
- Relaciona información de distintos fragmentos textuales para resolver pruebas y misiones gamificadas.

Competencias meta cognitivas y sociales

- Auto evalúa sus avances en comprensión lectora y producción escrita a partir de la retroalimentación obtenida en el juego.
- Reconoce sus fortalezas y dificultades en el proceso de lectura y escritura, proponiendo estrategias de mejora.
- Respeta y valora los aportes de sus compañeros, promoviendo la cooperación en las actividades basadas en juegos.

Competencias generales sociales y ciudadanas

- Colabora de manera respetuosa y responsable en actividades grupales, reconociendo y valorando los aportes de sus compañeros.
- Desarrolla habilidades de comunicación asertiva, expresando ideas y opiniones con claridad en entornos de juego educativo.
- Practica la empatía y la cooperación, favoreciendo un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo.

Competencias generales cognitivas y meta cognitivas

- Reflexiona sobre su propio proceso de aprendizaje, identificando fortalezas y aspectos a mejorar en la comprensión de lectura y la producción escrita.
- Utiliza estrategias de auto evaluación y coevaluación, para monitorear y mejorar su desempeño.
- Transfiere los aprendizajes adquiridos en contextos gamificados a otras áreas académicas y situaciones de la vida cotidiana.

Metodología

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo con orientación pedagógica y didáctica centrado en la comprensión de las dinámicas de aprendizaje que emergen cuando se incorporan estrategias de gamificación y aprendizaje basado en juegos (ABJ) al proceso lector en estudiantes de básica secundaria. Dejando ver que se parte de una perspectiva interpretativa que busca explorar cómo los recursos lúdicos y digitales pueden influir de manera significativa en el fortalecimiento de la comprensión de textos en estudiantes del grado sexto. A través de la implementación de actividades gamificadas y basadas en el juego, se pretende observar los cambios en la motivación el interés, la participación activa y la capacidad de análisis crítico de los textos por parte del estudiante.

Evaluación

Formativa y continua	Participativa	Basadas en evidencias	Cualitativa y continua
Se le hace seguimiento del proceso de aprendizaje durante las actividades gamificadas.	Incluye autoevaluación y coevaluación.	Productos escritos, desempeño en retos, participación en juegos.	Uso de rùbricas,listas de cotejo y puntajes en misiones
Acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes,	Participa activamente en las discusiones y respeta las ideas de sus compañeros.	Muestra progreso desde el principio hasta el final.	Rùbrica de escritura, comentarios positivos y recomendaciones personalizadas para próximos textos.
Se centra en el proceso, no solo en la nota final. Se realiza en todos los momentos de la secuencia didáctica (inicio, durante, y cierre).	Comprende y responde preguntas de diferentes niveles (literal, inferencial y crítico).	Mejora sus estrategias de lectura y redacción.	Retro alimentación oral en clase para llenar los vacíos.
Brinda información inmediata para la mejora constante.	Redacta un texto narrativo con coherencia, cohesión y ortografía adecuada.	Promueve la auto-regulación y la toma de decisiones informadas en el aprendizaje.	Comentarios individuales sobre fortaleza y aspectos a mejorar en comprensión literal e inferencial.

Link de la infografía del diseño instruccional.

https://www.canva.com/design/DAGzjmLMstA/sHcJ-69HEnx6HTMwSe0fDA/view?utm_content=DAGzjmLMstA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h82c077d9f7

Referencias bibliográficas

- Josol, L.R., Garson, J.N, Fernandez, E, & San Jose, A. (2025).Enhancing Reading Comprehension Skills of Grade 8 Learners through Gamification in a Learner-centered Framework. Asian Journal of Lenguaje, Literatura and culture studies, 8(2) ,378-385.
- Mohamed, M.M.A. (2023). The Effect of Gamification Strategy on Developing Some Sixth Grade primary Schoolers EFL Reading Comprehension Skills.Zagazig University.
- Felicia Nasip & Norehan Zulkipli. (2024). the Effect of Gamification on primary Students Malay Reading Comprehension. Malaysian journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH) ,9(7).