



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCION DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE
COMPRENSIÓN LECTORA PARA BACHILLERATO**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación, mención Innovación y Liderazgo Educativo.

Autor (a)

Pazmiño Sánchez Luisa Alexandra

Tutor (a)

Dr. José Manuel Gómez, Mg.

AMBATO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Luisa Alexandra Pazmiño Sánchez, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA BACHILLERATO”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI). Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo. Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 11 días del mes de agosto de 2021, firmo conforme:

Autor: Luisa Alexandra Pazmiño Sánchez



Firma:

Número de Cédula: 1803879178

Dirección: Tungurahua, Ambato, Huachi Loreto, Urbanización Guerrero Garcés.

Correo Electrónico: alexapaz_ec@hotmail.com

Teléfono: 0984415898

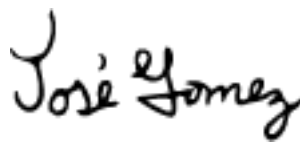
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA BACHILLERATO” presentado por Luisa Alexandra Pazmiño Sánchez, para optar por el Título de Magister en Educación con mención en Innovación y liderazgo Educativo,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 27 de abril del 2021



.....
Dr. José Manuel Gómez, Mg.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 27 de abril de 2021



.....

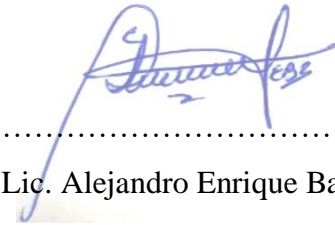
Luisa Alexandra Pazmiño Sánchez

1803879178

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA BACHILLERATO, previo a la obtención del Título de Magister en Educación con mención en Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 14 de junio de 2021



.....

Lic. Alejandro Enrique Barbán Regueiro
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....

Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg.
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo, a Dios por ser mi fortaleza, la luz que guio mi camino y mi sostén en momentos difíciles.

A mis padres por ser el ejemplo de persistencia y lucha ante cualquier adversidad, gracias por ser mi apoyo y ayuda incondicional.

A mi esposo Pablo Eduardo y a mis hijos Martín Eduardo, Mathías Sebastián y Mateo Alexander que son la bendición que Dios me dio y la base de mi inspiración.

Alexandra

AGRADECIMIENTO

Expreso mi profundo agradecimiento a mi tutor Ing. José Manuel Gómez, Mg. por ser mi guía y apoyo durante este tiempo, quien con paciencia supo guiarme en la consecución de esta meta.

Gracias a la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos” por permitirme llevar a cabo esta investigación.

A mi familia, compañeros de curso y docentes por su ayuda, apoyo moral y comprensión.

Alexandra

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT.....	xvi
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad.....	1
Justificación	5
Planteamiento del problema.....	8
Objetivos.....	10
General.....	10
Específicos.....	10
CAPITULO I	
MARCO TEÓRICO.....	11
Antecedentes de la Investigación	11
Desarrollo Teórico del Objeto y Campo.....	15
Gamificación.....	16
Gamificación y educación.....	19
<i>Papel del docente</i>	20

<i>Papel del estudiante</i>	21
Elementos de la Gamificación.....	22
<i>Dinámicas del juego</i>	23
<i>Mecánicas del juego</i>	24
<i>Componentes del juego</i>	25
<i>Tipos de jugadores</i>	26
Motivación y gamificación	27
<i>Motivación intrínseca</i>	28
<i>Motivación extrínseca</i>	29
Comprensión lectora	31
Estrategias de aprendizaje	34
Estrategias de comprensión lectora	35
<i>Estrategias cognitivas</i>	36
<i>Estrategias metacognitivas</i>	36
Modelo interactivo como estrategia de aprendizaje.....	39
Momentos de la lectura	41
<i>Antes de la lectura o prelectura</i>	42
<i>Durante la lectura</i>	43
<i>Después de la lectura</i>	44
Niveles de la comprensión lectora.....	44
<i>Nivel de comprensión textual o literal</i>	45
<i>Nivel de comprensión inferencial</i>	45
<i>Nivel de comprensión contextual o crítica</i>	46

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO	47
Enfoque y diseño de la investigación	47
Descripción de la población, muestra y el contexto de la investigación	49
Operacionalización de variables.....	50

<i>Operacionalización de la variable independiente: Gamificación</i>	50
<i>Operacionalización de la variable dependiente: Comprensión Lectora</i>	51
Proceso de recolección de los datos	52
Validación del instrumento	52
Análisis e interpretación de los resultados	53

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN “PASAPORTE AL CONOCIMIENTO”	67
Nombre de la propuesta	67
Estructura de la propuesta	67
Justificación	68
Definición del tipo de producto.....	69
Objetivos.....	69
<i>Objetivo general</i>	69
<i>Objetivos específicos</i>	70
Beneficiarios de la propuesta	70
Periodo de ejecución	70
Destrezas y contenidos de la comprensión lectora	71
Estrategias a utilizarse en el juego “Pasaporte al Conocimiento”.....	72
<i>Trabajo en equipo</i>	72
<i>Trabajo colaborativo</i>	72
Componentes físicos del juego “Pasaporte al conocimiento”.....	73
<i>El Tablero</i>	74
<i>Fichas – avatares</i>	75
<i>Cronómetro</i>	76
<i>Fichas de lectura</i>	76
<i>Tarjetas de preguntas</i>	80
<i>Tarjetas de retos o misiones</i>	81
<i>Tarjetas de recompensas</i>	81

Procedimientos para el juego “Pasaporte al conocimiento”	82
Metodología de gamificación.....	86
Recursos.....	88
Evaluación de las actividades de gamificación	88
<i>Rúbrica de evaluación del “Pasaporte al conocimiento”</i>	90
Valoración de la propuesta.....	92
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	95
Conclusiones.....	95
Recomendaciones	96
BIBLIOGRAFÍA	98
ANEXOS	106
Anexo 1. Encuesta dirigida a estudiantes	106
Anexo 2. Cálculo del coeficiente Alfa de Conbrach.....	109
Anexo 3. Ficha de valoración de la propuesta.....	110
Anexo 4. Informe de datos de los valoradores de la propuesta.....	112

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Población y muestra de la investigación	49
Cuadro N° 2. Operacionalización de la variable independiente: Gamificación....	50
Cuadro N° 3. Operacionalización de la variable dependiente: Comprensión Lectora.....	51
Cuadro N° 4. Material creativo utilizado por el docente	54
Cuadro N° 5. Uso de métodos tradicionales	55
Cuadro N° 6. Influencia de la Gamificación en el aprendizaje.....	56
Cuadro N° 7. Eficacia de la retroalimentación	57
Cuadro N° 8. Conocimiento sobre gamificación	58
Cuadro N° 9. Motivación hacia el aprendizaje	59
Cuadro N° 10. Recompensas por su trabajo	60
Cuadro N° 11. Nivel de comprensión de un texto	61
Cuadro N° 12. Frecuencia de uso de medios electrónicos.....	62
Cuadro N° 13. Aplicación de estrategias de aprendizaje	63
Cuadro N° 14. Aplicación de estrategias de aprendizaje	64
Cuadro N° 15. Aplicación de nuevas estrategias de enseñanza.....	65
Cuadro N° 16. Destrezas y contenidos de la comprensión lectora	71
Cuadro N° 17. Influencia de los colores en el aprendizaje	73
Cuadro N° 18. Rúbrica de evaluación del “Pasaporte al conocimiento”	90
Cuadro N° 19. Resultados de la valoración de los usuarios.....	93

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Árbol de Problemas	9
Gráfico N° 2. Gamificación	16
Gráfico N° 3. Elementos de la Gamificación.....	22
Gráfico N° 4. Dinámicas del juego	23
Gráfico N° 5. Mecánicas del juego	24
Gráfico N° 6. Componentes del juego	25
Gráfico N° 7. Tipos de Jugadores	26
Gráfico N° 8. Tipos de motivación	28
Gráfico N° 9. Comprensión Lectora	31
Gráfico N° 10. Estrategias cognitivas y metacognitivas.....	38
Gráfico N° 11. Modelo interactivo de la lectura.....	41
Gráfico N° 12. Material creativo utilizado por el docente.....	54
Gráfico N° 13. Uso de métodos tradicionales.....	55
Gráfico N° 14. Influencia de la Gamificación en el aprendizaje	56
Gráfico N° 15. Eficacia de la retroalimentación	57
Gráfico N° 16. Conocimiento sobre gamificación.....	58
Gráfico N° 17. Motivación hacia el aprendizaje.....	59
Gráfico N° 18. Recompensas por su trabajo	60
Gráfico N° 19. Nivel de comprensión de un texto.....	61
Gráfico N° 20. Frecuencia de uso de medios electrónicos.....	62
Gráfico N° 21. Aplicación de estrategias de aprendizaje.....	63
Gráfico N° 22. Aplicación de estrategias de aprendizaje.....	64
Gráfico N° 23. Aplicación de nuevas estrategias.....	65
Gráfico N° 24. Estructura de la propuesta	67
Gráfico N° 25. Metodología de gamificación	86

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1. Componentes físicos del juego	74
Imagen N° 2. El tablero.....	75
Imagen N° 3. Fichas - avatares	76
Imagen N° 4. Ficha de lectura No. 01	77
Imagen N° 5. Ficha de lectura No. 02.....	79
Imagen N° 6. Tarjetas de preguntas	80
Imagen N° 7. Tarjetas de retos o misiones.....	81
Imagen N° 8. Tarjetas de recompensas	82

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

TEMA: LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA BACHILLERATO.

AUTORA: Luisa Alexandra Pazmiño Sánchez

TUTOR: Dr. José Manuel Gómez, Mg

RESUMEN EJECUTIVO

La aplicación de estrategias de gamificación en la educación y principalmente en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, nacen de la necesidad de incluir nuevas e innovadoras estrategias y recursos didácticos que permitan motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje. En la actualidad, aún se utiliza en las aulas de clase estrategias caducas y tradicionales que causan aburrimiento y desinterés en los estudiantes. La investigación titulada “La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos” tiene con objetivo principal desarrollar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de bachillerato a través de un juego de mesa con actividades de gamificación a fin de lograr un mayor y mejor rendimiento académico de los educandos; así como también, conocer a profundidad los beneficios de aplicar esta estrategia durante el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para ello se ha planteado una metodología con enfoque cuantitativo, porque está directamente relacionada con el proceso de enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora con el apoyo de estrategias de gamificación que permitan analizar la realidad, descubrir los verdaderos problemas y características de la población a investigar tomando como base la revisión bibliográfica realizada en el marco teórico y en la encuesta aplicada a los estudiantes como medio de recolección de información. A partir de esto, se diseñaron diferentes estrategias de gamificación adaptadas a la comprensión lectora. Los usuarios valoraron la factibilidad y aplicabilidad del juego de mesa como recurso para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, al tratarse de una metodología de fácil manejo y que puede adaptarse a las diferentes necesidades tanto de los docentes como de los estudiantes. Finalmente, se concluye que el uso de estrategias de gamificación, ayudan en el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas en los educandos influyendo directamente en su aprendizaje, manteniendo una participación activa y mejorando su motivación.

DESCRIPTORES: aprendizaje, comprensión lectora, estrategias, gamificación, motivación.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO**

**THEME: GAMIFICATION IN THE DEVELOPMENT OF READING
COMPREHENSION SKILLS FOR HIGH SCHOOL**

AUTORA: Luisa Alexandra Pazmiño Sánchez

TUTOR: Dr. José Miguel Gómez, Mg

ABSTRACT

The application of gamification strategies in education and mainly in the development of reading comprehension skills arises from the need to include new and innovate strategies, and didactic resources to motivate students to learn. Currently, outdated and traditional strategies that cause boredom and disinterest in students are still being applied in the classroom. The research entitles “Gamification in the development of reading skills for high school students at "Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos"”. The main aim is to develop reading comprehension skills in high school students through a board game with gamification activities in order to achieve a higher and better students’ academic performance, as well as knowing in depth the benefits of applying this strategy during the teaching-learning process. Thus, a methodology with a quantitative approach has been proposed because it is directly related to the teaching-learning process of reading comprehension, with the support of gamification strategies that allow us to analyze the reality by discovering the real problems and characteristics of the population to be researched; based on the literature review that was carried out in the theoretical framework and in the survey applied to students as a means of collecting data. Thereafter, different gamification strategies adapted to reading comprehension were designed. Users valued the viability and feasibility of the board game as a resource to improve the teaching-learning process through a user-friendly methodology and can be adapted to the different needs of both teachers and students. Finally, it is concluded that the use of gamification strategies helps in the development of cognitive and metacognitive skills in students, directly influencing their learning, keeping an active participation and improving their motivation.

KEYWORDS: gamification, learning, motivation, reading comprehension, strategies.

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

El presente trabajo de investigación está dentro de la línea de Innovación Educativa, siendo la sub-línea el aprendizaje por cuanto la gamificación como estrategia de aprendizaje nos permite, a través de juegos en espacios no lúdicos y con el uso y aprovechamiento de recursos tecnológicos disponibles, mejorar la motivación y activar la mente de los educandos, cambiando también los métodos tradicionales de enseñanza que hoy en día causan aburrimiento y falta de interés.

La investigación es pertinente como lo indica la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019): “considera que la educación es un derecho humano para todos, a lo largo de toda la vida, y que el acceso a la instrucción debe ir acompañado de la calidad” partiendo del paradigma que la Educación transforma vidas y a la vez permite mejorar la calidad y desenvolvimiento profesional a nivel de vida de los habitantes del mundo en su lucha constante por tratar de eliminar la pobreza y promover el desarrollo sostenible de los pueblos, como lo indica la Organización de las Naciones Unidas a fin de alcanzar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ONU, 2020) “Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa, y promover las oportunidades de aprendizaje permanente para todos” .

A nivel nacional, la Constitución de la República del Ecuador en el Título II, Capítulo primero sobre los Principios de aplicación de los derechos, artículo 16 literal 2 manifiesta que: “Todas las personas, en forma individual y colectiva, tienen derecho a: el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación”;

en el Capítulo Segundo Derechos del buen vivir, Sección Quinta Educación Artículo 26 en donde se menciona que “La educación es un derecho de todas las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado [...]”; artículo 27 “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia [...]” así como en el artículo 28 “La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos [...]”, por último, tenemos en el Título VII: Régimen del buen vivir Capítulo primero: Inclusión y equidad artículo 347 literal 8 “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas y sociales” (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Así también dentro del Plan Nacional de Desarrollo 2017 – 2021 se establece que “la educación es un derecho de todas las personas y una obligación ineludible del Estado, Ecuador acogió las aspiraciones de transformar el sector y planteó como objetivo la construcción de un sistema educativo de acceso universal, de excelente calidad” afirmando en este sentido que “la educación es la base del desarrollo de la sociedad”. En el ámbito educativo se establece el acceso a los diferentes niveles de educación (inicial, básica, bachillerato y superior) de manera inclusiva, participativa y pertinente, para toda la población del territorio nacional sin excepciones (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017, p. 25, 49).

De igual forma la Ley Orgánica de Educación Intercultural manifiesta en el Título I, Artículo 2 literal h) “Al interaprendizaje y multi aprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo”; literal q) “Motivación se promueve el esfuerzo individual y la motivación de las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado [...]”; literal s) “Flexibilidad la educación tendrá una flexibilidad que le permita adecuarse

a las diversidades y realidades locales y globales [...]”; en el Capítulo Segundo que trata de las obligaciones del estado respecto del Derecho a la Educación Artículo 6 literal e) “Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación”; literal j) “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011).

Al ser la educación un derecho de todos y todas, el estado, la sociedad y la familia deben garantizar y velar su cumplimiento aunando esfuerzos por brindar una educación de calidad, desarrollar sus competencias y mejorar el nivel de vida de la sociedad con procesos pedagógicos eficaces y de vanguardia.

Dentro del Currículo 2016 para Bachillerato General Unificado se integra temas relacionados con “revoluciones liberales, la expansión, el desarrollo y sus limitaciones, la declaración de los Derechos, así como con los usos de la lengua y de las variedades lingüísticas, las transformaciones de la cultura escrita en la era digital y sus implicaciones”, es así que existen horas adicionales a discreción para Bachillerato en Ciencias, que permiten incluir asignaturas que se consideren pertinentes de acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional y dentro de este ámbito se encuentra la asignatura de Razonamiento verbal y Comprensión lectora (Ministerio de Educación, 2016).

Al comprender la importancia de formar personas capaces de analizar y comprender textos de manera autónoma, el Ministerio de Educación ha creado el Bloque 3 Lectura, estableciendo como destrezas fundamentales la aplicación de estrategias de comprensión lectora: cognitivas y metacognitivas, que ayuden a los estudiantes en su formación y construcción de su propio conocimiento con la utilización de diferentes recursos, fuentes de información y su relación con el entorno (Ministerio de Educación, 2016).

Basándose en ello el Área de Lengua y Literatura se plantea los siguientes objetivos generales (Ministerio de Educación, 2016):

- Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
- Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.
- Evaluar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para asumir y consolidar una perspectiva personal.

Al analizar la normativa vigente que enmarca el contexto educativo del país y si queremos brindar una educación de calidad, es necesario generar grandes cambios en la forma de enseñar, dejando atrás estrategias caducas que solo causan aburrimiento y desinterés en los estudiantes, así pues, la función del docente es guiar de manera activa y participativa en la construcción del conocimiento logrando despertar en los educandos su espíritu investigador, crítico, reflexivo y creativo que con el apoyo de estrategias de aprendizaje, recursos y metodologías innovadoras permitirán alcanzar los objetivos deseados.

Es así que, uno de los recursos y estrategias más efectivas al momento de enseñar es el juego, como lo afirma Gallardo-López y Gallardo (2018), “el juego es un importante vehículo que tienen los niños para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias. Por ello, el juego es una herramienta pedagógica primordial en educación” (p. 49). Sobre esa base, no basta solo con enseñar, sino que es indispensable que el docente aprenda a enseñar y tenga predisposición al cambio.

En la Unidad Educativa "Pedro Fermín Cevallos" del Cantón Cevallos perteneciente al Sistema de Educación Fiscal, se ha evidenciado que los estudiantes muestran un gran desinterés por aprender; por cuanto, aún se utilizan herramientas caducas que generan un aprendizaje memorístico e irreflexivo que no permiten

desarrollar la habilidad lectora, comprensiva y reflexiva de los educandos, que repercute grandemente al momento de rendir las pruebas y evaluaciones; así también, se ha podido ver que el alumno adopta una actitud pasiva o de simple receptor de información, cuando en realidad debería existir una relación activa y dinámica entre docente - estudiante.

De tal manera, el presente estudio permitirá a los jóvenes someterse a un proceso de aprendizaje basado en actividades que propicien entornos motivacionales, contribuyendo en el desarrollo de sus habilidades y mejoramiento del rendimiento académico.

Justificación

En la actualidad del proceso de enseñanza aprendizaje no puede basarse en estrategias caducas y rutinarias, el uso de la pizarra ya no es suficiente para llamar la atención e interés de los estudiantes, como docentes debemos ser conscientes de que los tiempos han cambiado y también la tecnología ha evolucionado, se debe eliminar la brecha generacional y convertir las aulas en un ambiente más dinámico y relajado que nos permita interactuar de manera activa entre docente y estudiantes.

En las aulas universitarias de Barcelona – España, expertos en educación manifiestan que la mayoría de estudiantes universitarios consideran a la educación tradicional como algo aburrido y sin sentido; así también, recalcan que hay diferentes aspectos que deben ser tomados en cuenta durante el proceso de enseñanza aprendizaje: motivar a la acción, mejorar las habilidades e influir en el comportamiento con la aplicación de la gamificación, promover una competencia sana y amigable entre los estudiantes que conlleven a la mejora en la adquisición de conocimientos (Contreras y Eguía, 2017).

Por otro lado en la Universidad de Jaén – España y City of London School los autores de la investigación titulada Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión manifiestan que “la gamificación está siendo utilizada

tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo” (Ortiz-Colón et al., 2018, p.5). Así, la gamificación ayuda a transformar los comportamientos orientándolos a mejorar su predisposición a aprender y construir su propio conocimiento.

En el ámbito latinoamericano se han llevado a cabo varias investigaciones sobre la gamificación y la comprensión lectora como la realizada por la Universidad de Pereira – Colombia, en donde (Ducuara, 2018a) en las conclusiones de su artículo el Fortalecimiento de la comprensión lectora en ciencias naturales a través de la gamificación manifiesta que:

Las dificultades en la competencia lectora, es uno de los problemas de la educación que requiere mayor profundización, para desarrollar estrategias eficaces en la generación de aprendizajes significativos. La gamificación es considerada como una estrategia didáctica motivacional que promueve el trabajo activo y la participación de los educandos. (p. 65)

El problema de la comprensión lectora en los estudiantes se viene acarreado desde varios años atrás y a través de la aplicación de estrategias de gamificación en las aulas de clase se busca cambiar esa perspectiva y la forma de ver a la comprensión lectora atrayendo su atención e interacción.

Por otro lado, según el informe Educación en Ecuador Resultados de la prueba PISA para el Desarrollo emitido por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa de Ecuador (INEVAL, 2018) indica que el Ecuador aún debe trabajar incansablemente y de manera continua para fortalecer el Sistema Educativo; en el área de lectura, las destrezas a desarrollar en los educandos se basan principalmente en ver información y reconocer la idea principal, comprender relaciones o interpretar su significado de forma básica. Los resultados obtenidos en PISA-D nos permiten realizar un análisis de las estrategias de aprendizaje que actualmente se utiliza en las aulas de clase y a la vez incorporar prácticas innovadoras que ayuden

a mejorar el aprendizaje de los estudiantes y la calidad de la educación a nivel Nacional (INEVAL, 2018).

La mayor parte de docentes a nivel nacional utilizan estrategias que no están acordes al avance tecnológico y social; por esta razón, la gamificación nos permitirá a través de juegos, retos alcanzables y recompensas, motivar y activar la mente de los educandos y desarrollar en ellos el gusto por la lectura sin convertirse en una obligación.

En la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos” del cantón Cevallos, Provincia de Tungurahua, existe la necesidad de desarrollar las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes por medio de la incorporación de nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje, como lo es la gamificación; ya que nos permite aprender a través de juegos e incorporar elementos motivacionales y de recompensa que ayudarán a mejorar el proceso de enseñanza obteniendo resultados positivos tanto en el rendimiento académico como en el desarrollo personal de los educandos.

La propuesta surge en un modelo de resolución de problemas basada en una necesidad definida y se pretende cubrir por medio de la innovación. Los estudiantes constituyen el punto de partida para el trabajo a desarrollarse y para llegar a identificar el problema se ha realizado un diagnóstico de la situación actual de los estudiantes, evidenciándose a través de la observación naturalista y la aplicación de una prueba de base estructurada, que los educandos no entienden ni comprenden lo que deben realizar; es más, la lectura lo realiza de manera inconsciente y memorística, es aquí en donde se pretende aprovechar todos los beneficios que nos proporciona la gamificación como estrategia de aprendizaje.

Los beneficiarios de la presente investigación son, sin duda alguna, los estudiantes de la institución educativa, por cuanto les permitirá experimentar nuevas formas de aprender que a la vez les ayudará a mejorar su comunicación, comprensión y análisis de toda la información que llegue a sus manos. De igual

manera se considera a los docentes como beneficiarios indirectos, a quienes nos permitirá salir de nuestra zona de confort y experimentar nuevas formas de enseñar, haciendo de las horas clases una experiencia enriquecedora para estudiantes y docentes.

Planteamiento del problema

La deficiencia en las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes es originada principalmente por la falta de motivación e interés hacia el aprendizaje, lo cual no les permite desarrollar sus destrezas académicas y personales, llevándolos en muchos casos al abandono y despreocupación de sus responsabilidades que repercute en el bajo rendimiento académico. En este sentido, se considera a la lectura y al saber comprender su contenido, como la base para el aprendizaje y por ende para su desarrollo en el ámbito educativo, cultural y social.

La utilización de herramientas o estrategias caducas y sin ninguna innovación, afectan significativamente el desarrollo del pensamiento de los educandos, por cuanto el conocimiento debe estar estrechamente vinculado con la realidad, con los conocimientos que posee el estudiante y relacionarlos con los nuevos conocimientos.

Árbol de problemas

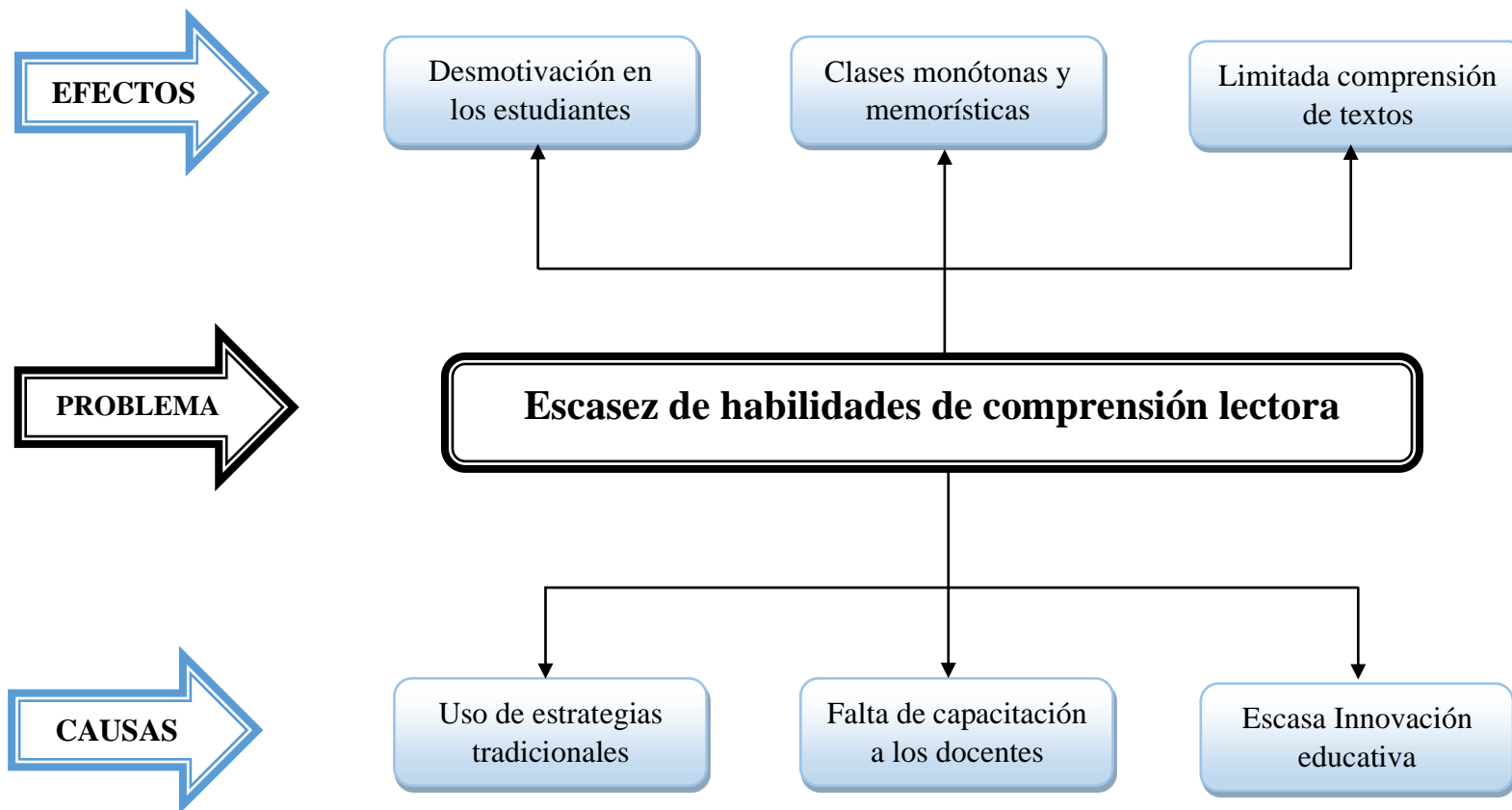


Gráfico N° 1. Árbol de Problemas

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2020)

De lo expuesto surge la interrogante:

¿Cómo contribuir al desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de bachillerato?

Objeto de investigación: La gamificación.

Campo de investigación: Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en estudiantes de bachillerato.

Objetivos

General

- Desarrollar estrategias por medio de la gamificación para el mejoramiento de las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado.

Específicos

- Fundamentar teóricamente los aspectos generales de la gamificación y la relación con la comprensión lectora en el desarrollo de habilidades en los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado.
- Determinar el nivel y las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado.
- Diseñar estrategias por medio de gamificación para desarrollar habilidades de comprensión para estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación

Los antecedentes investigativos relacionados con el campo y objeto de estudio de la presente investigación se obtuvieron de una profunda revisión bibliográfica de los cuales se citan los siguientes.

En primer lugar, Oliva (2016) en su investigación titulada “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario” concluye diciendo que una correcta y eficiente aplicación de la gamificación puede convertirse en una herramienta altamente motivadora, en donde tanto estudiantes y docentes logren alcanzar los objetivos de aprendizaje plateados mediante el juego y el cumplimiento de retos que cada vez deben ir aumentando el nivel de dificultad. Así también, la gamificación contribuye a mejorar la retentiva, la atención y concentración de los educandos permitiéndoles desarrollar habilidades y actitudes positivas logrando un aprendizaje significativo.

En la misma línea, Vélez (2016) en su artículo “La Gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios” a través de la observación (metodología cualitativa) logró identificar que:

Los estudiantes del grupo con clase magistral tienen lapsos de atención que oscilan entre 15 y 30 minutos, después de ese tiempo pierden el interés y acuden a los dispositivos móviles, mientras que, el grupo con el método de

gamificación tiene lapsos de atención entre los 30 minutos y los 45 minutos, tiempo superior al otro grupo; además, si bien acuden a dispositivos móviles, lo hacen como herramienta de consulta y no solo como distracción. Además, indica que los estudiantes manifiestan que les gusta más la clase de componentes dinámicos (gamificación) que las clases magistrales. (p. 32)

Este estudio permite corroborar que en la actualidad la gamificación es considerada como una nueva estrategia de aprendizaje que en los últimos años se ha desarrollado a pasos agigantados y tiene por objetivo crear ambientes no lúdicos en donde prima la educación sobre la base del juego con la aplicación de diferentes técnicas que permite a los educandos aprender de una forma diferente, divertida y principalmente recibir una recompensa por dicho trabajo, lo cual influye de manera positiva en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Monguillot et al. (2015) en su investigación demuestran el impacto del uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la asignatura de educación física aplicada a 99 estudiantes de segundo curso de tres centros educativos de Barcelona, obteniendo como resultado que:

- El 75 % del alumnado ha obtenido un siete o más en la nota de la unidad lo que permite afirmar que los objetivos de la unidad se han conseguido ampliamente.
- El alumnado ha valorado de forma muy positiva el uso de la gamificación como estrategia motivacional para el aprendizaje (p. 77).

Una vez finalizado el estudio, los autores concluyen que “la gamificación se consolida como una estrategia de aprendizaje emergente para la educación del siglo XXI que favorece la motivación e interés del alumnado por aprender” (p. 79).

Así también Valda y Arteaga (2015) evaluaron el impacto que causaría en los estudiantes de la Universidad La Salle – Bolivia la implementación de una estrategia de gamificación. Basándose en los datos tomados antes y después de su implementación, obtuvieron como resultado de manera casi inmediata un

incremento significativo en la participación de los usuarios y también en el uso de los recursos, llegando a concluir que:

Una estrategia de gamificación debe basarse en los objetivos que se quieren alcanzar, debe existir un análisis previo del público al que se quiere llegar y cuál es su contexto. El éxito de la estrategia dependerá de los mecanismos que sean utilizados. (p. 79)

Por otro lado, en la investigación realizada por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, de la Ciudad de México, sus autores Benítez et al. (2014) trabajaron con un diseño correlacional de tipo experimental con pre-prueba y post-prueba y consideran que el uso de entornos virtuales de aprendizaje son un recurso positivo para la enseñanza de diferentes asignaturas y al ser la comprensión lectora una tarea difícil, concebida de esta manera por los estudiantes, se requiere de la aplicación de nuevas estrategias de aprendizaje para lograr una verdadera interacción docente – estudiantes que permita activar sus conocimientos previos y a partir de ellos construir un nuevo conocimiento que perdure en el tiempo.

En el ámbito nacional Crespo (2018) en su trabajo de investigación “Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de bachillerato” (Tesis de maestría), Universidad Técnica de Ambato – Ecuador, recomienda:

- El uso de la gamificación para las clases de razonamiento verbal en los estudiantes de Tercero de Bachillerato, las cuales motivan al estudiante para realizar un mejor aprendizaje significativo.
- Fortalecer la utilización de herramientas tecnológicas mediante la aplicación de la gamificación en el razonamiento verbal de los estudiantes, tomando en consideración la apertura que existe por parte de los educandos para esta nueva forma de aprendizaje. (p. 51)

En la misma línea Rodríguez (2019) en su tesis de grado previo a la obtención del título de Magíster en Innovación en Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, titulada “Uso de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de investigación en ciencia y tecnología” tiene como

objetivo mejorar la motivación hacia el aprendizaje en los estudiantes en la materia de investigación en ciencia y tecnología mediante el uso de la herramienta gamificada Kahoot, obteniendo como resultado:

En la evaluación como punto más importante se detalla que si existió diferencia significativa entre el pretest y posttest, en tres de las seis dimensiones. Concretamente las dimensiones en las que se observan diferencias significativas son: la motivación intrínseca, la motivación extrínseca y el valor de la tarea, aspectos que tienen mucho que ver con las características de la herramienta gamificada Kahoot. (p. 46)

El autor concluye diciendo que mediante la utilización de la herramienta kahoot en la asignatura “se pudo mejorar la motivación hacia el aprendizaje en los educandos, aumentando su concentración y la actitud en la clase” (p. 49).

En el repositorio de la Universidad Tecnológica Indoamérica se encuentra la investigación realizada por Chasi (2020) con el tema “Estrategias de gamificación para el aprendizaje de física” obteniendo como resultado:

- Antes de la aplicación de la gamificación: aproximadamente el 50 % de estudiantes tienen un promedio de 5 sobre 10, lo que significa que no alcanzan los aprendizajes requeridos.
- Después de la aplicación de la gamificación: se evidencia una mejoría significativa, las notas se encuentran sobre 8 puntos; en cuanto a los promedios generales, se ve una mejora de 7,02 a 9,00 lo que significa que ha existido una excelente asimilación de los contenidos. (p. 39)

Finaliza su investigación concluyen que “la gamificación ha permitido mejorar el aprendizaje de los estudiantes del primer curso lo que se refleja en sus excelentes calificaciones que permitirá al final del año lectivo aprobar el curso y ser promovido en la asignatura de Física” (p. 39).

Después de analizar las investigaciones realizadas por diferentes autores a nivel macro, meso y micro, se puede concluir que la implementación de nuevas estrategias de aprendizaje, como lo es la gamificación, contribuirá significativamente en el desarrollo personal, académico y social de los educandos, por cuanto a través del juego en entornos no lúdicos se desarrollará su automotivación y se despertará el interés por participar activamente en clase y construir conocimientos que perduren en el tiempo.

Desarrollo Teórico del Objeto y Campo

La investigación propuesta presenta una necesidad de desarrollar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes a través de la interacción con las mecánicas propias de los juegos con base a la aplicación del modelo interactivo propuesto por el autor Cassany.

Tomando en cuenta que el desarrollo de habilidades de comprensión lectora es de vital importancia para las personas tanto para poder desenvolverse en la vida diaria como para realizar actividades tan simples como lo es acatar o cumplir instrucciones dadas de la manera correcta, emitir juicios y criterios con bases y desempeñarse como entes productivos en la sociedad.

Gamificación

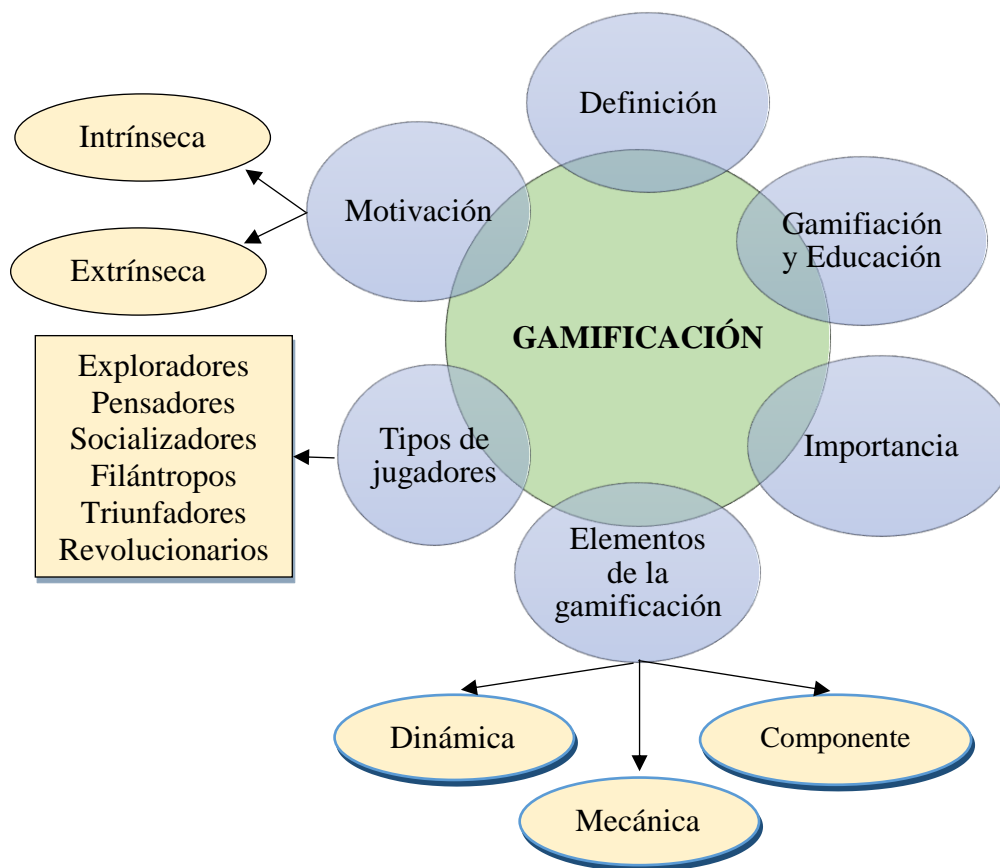


Gráfico N° 2. Gamificación

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2020)

Kapp (2012) en su obra *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* señala que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 9). Lo que permite a los estudiantes participar de manera activa en su aprendizaje y ser el propio constructor de esos conocimientos.

El autor Ramírez (2014) manifiesta que “gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos” (p. 27). En

consecuencia, permite influir de manera positiva en el comportamiento de los educandos a fin de lograr cambiar su perspectiva y manera de ver su aprendizaje.

En esta misma línea Zichermann y Cunningham (2011) en su obra *Gamification by Design* definen a la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p. 11).

Basándose en lo manifestado por los autores que anteceden, se puede concluir que la gamificación es capaz de crear y propiciar entornos en donde los estudiantes puedan aprender a partir de la experiencia y de una manera autónoma, con la aplicación de estrategias de gamificación acorde al entorno y necesidades de los mismos. El objetivo principal de la gamificación, como lo manifiesta Díaz y Troyano (2013) es “influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de las personas durante la realización de la actividad del juego” (p. 3).

Uno de los propósitos de la aplicación de la gamificación en el aula de clases es influir en el comportamiento y lograr un compromiso (Sierra y Fernández-Sánchez, 2019) del estudiante con su proceso de aprendizaje siendo él quien genere su propio conocimiento y disfrute al hacerlo a través de la exploración, participación e interacción constante dejando a un lado el desinterés provocado por clases aburridas y rutinarias (Oliva, 2016).

La gamificación nos abre las puertas a un mundo nuevo a una nueva forma de enseñar y aprender en donde, mediante el uso de los elementos y mecánicas del juego podremos cambiar las clases rutinarias y tradicionales por entornos no lúdicos que incentiven el aprendizaje, logrando una participación activa y que los conocimientos permanezcan por un largo tiempo en la mente de los estudiantes.

Las razones por la que Mikel (2016) considera que el aprendizaje a través del juego en entornos no lúdicos puede funcionar, son las siguientes:

- Aumenta la autonomía.
- Tiene una retroalimentación constante.
- Permite fallar para aprender.
- Resultan divertidos.
- Permite un aprendizaje más significativo reteniendo más en la memoria debido a que son más atractivos que una clase tradicional.
- Generan competitividad a la vez que colaboración.
- Activa la motivación por el aprendizaje.

De acuerdo con lo que antecede, la gamificación cumple con lo expuesto y principalmente con la motivación tomando en cuenta que una persona motivada rinde y trabaja de mejor manera y en especial los jóvenes que hoy en día están estrechamente vinculados con la tecnología, factor que debe ser utilizado en beneficio de sí mismos durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los autores Hernández-Horta et al., (2018) en su investigación “Aprendizaje mediante juegos basados en principios de gamificación”, manifiestan que:

La gamificación es un excelente auxiliar para modificar las actitudes de los estudiantes pertenecientes al modelo de aprendizaje por competencias, brindándoles una herramienta divertida, e innovadora para el desarrollo y evaluación de sus competencias a través de retos, misiones, y más elementos de juego. (p. 33)

La gamificación y los recursos propios de los juegos serán el medio para atraer y estimular al estudiante o jugador a descubrir y experimentar nuevas formas de generar conocimientos, de acuerdo con su contexto, en donde se convierta en el actor principal y responsable del cumplimiento de sus propios objetivos.

Los elementos presentes en el juego como las insignias, puntos, niveles y avatares hacen que los jóvenes se interesen por el juego y que cada día les dediquen más tiempo, con la ayuda de este modelo gamificado se logrará influenciar

positivamente en los educandos y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollando las habilidades y destrezas planteadas y obtener el comportamiento que buscamos en ellos (Díaz y Troyano, 2013).

En el ámbito educativo la gamificación brinda la oportunidad de aprender a partir de los errores en un entorno atractivo en donde se dispone de una retroalimentación inmediata y la oportunidad de cometer errores sin ser criticados o mal vistos por los demás y a la vez superarlos por motivación propia.

Gamificación y educación

Teixes (2014) en su libro titulado Gamificación: fundamentos y aplicaciones, manifiesta que:

La gamificación en la educación y la formación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) para modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea efectivo para ellos, para el impartidor y para el promotor de ésta. (p. 108)

La aplicación de la gamificación a nivel educativo proporciona beneficios tanto para los estudiantes como para los docentes, permitiendo incidir en su motivación al momento de cambiar conductas y realizar tareas.

Según Beltrán et al. (2018) "En la educación, la gamificación está ganando un espacio importante, es utilizada como técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje" (p. 98). Es así, que la aplicación de la gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes es la clave para dejar a un lado los pretextos y el desinterés por no aprender, permitiéndoles emitir juicios y criterios con bases y no solo repitiendo lo que escuchan de otras personas.

El uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje permite aplicar los elementos del juego en contextos no lúdicos, como una herramienta facilitadora del aprendizaje aprovechando el entretenimiento y distracción como una manera de generar conocimientos duraderos y la posibilidad de obtener una retroalimentación inmediata basándose en los logros alcanzados (Sierra y Fernández-Sánchez, 2019).

Parra-González y Segura-Robles (2019) consideran que “la gamificación representa una herramienta poderosa para ayudar a motivar a los alumnos en la clase y con ello facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Consiste en el uso de elementos, diseños o estructuras de juegos en contexto no-lúdicos” (pp. 114–115). Basándose en ello, es necesario aplicar este tipo de estrategias innovadoras en las aulas de clase a fin de ayudar y apoyar al estudiantado en el logro de sus objetivos y por ende en su desarrollo emocional, al recibir una recompensa o premio por el cumplimiento de retos de manera individual o grupal.

Sobre la gamificación en el ámbito educativo los autores García-Ruiz et al. (2018) señalan que “es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje” (p. 72).

Sin duda alguna, en el ámbito pedagógico la gamificación constituye una herramienta poderosa en el proceso de enseñanza aprendizaje, que actualmente se la está utilizando a nivel nacional y mundial, haciendo énfasis en la adquisición de conocimientos significativos y la participación activa de los involucrados.

Papel del docente

En el actual mundo cambiante, en donde los estudiantes tienen acceso la información y la tecnología, el docente es quien debe buscar estrategias y recursos innovadores que sean capaces de transformar sus métodos de enseñanza tanto dentro y fuera del aula de clase. El papel del docente es convertir las clases típicas

y aburridas en entornos divertidos simplificando las tareas difíciles y complejas, entendidas así por los estudiantes, guiando a los alumnos en la adquisición de habilidades, destrezas, actitudes y comportamientos que contribuyan en la construcción de un aprendizaje significativo y valedero (Beltrán et al., 2018).

En este contexto, las clases deben estar centradas en los estudiantes y como lo manifiesta Noriega (2017), “la gamificación está centrada en el alumno porque puede ajustarse a las necesidades de cada individuo y motivarles a hacerse cargo de su propio aprendizaje” (p. 2). Es así que, el docente es quien debe aplicar las estrategias de gamificación de acuerdo con los objetivos planteados y previo al análisis del entorno de sus estudiantes, siendo este el principal protagonista.

Basándose en lo que antecede, el docente es el encargado de guiar a los estudiantes en la construcción y reflexión de su propio conocimiento, creando en ellos el sentido de responsabilidad y aceptación de las consecuencias de sus propias acciones, propiciar entornos divertidos que, aunados a su esfuerzo y trabajo cooperativo, el aprendizaje se convierta en una actividad no forzada y puedan disfrutar de ella.

Papel del estudiante

El papel que cumple el estudiante en la aplicación de estrategias innovadoras como lo es la gamificación es la de actor principal en la construcción y adquisición del conocimiento y este tipo de estrategia le permite participar de manera activa en actividades planteadas por el docente en entornos no lúdicos, permitiéndole experimentar nuevas emociones y sensaciones a fin de alcanzar metas y retos, acceder a puntos, premios o reconocimientos. Es así que, Herberth (2017) señala las ventajas que tiene aplicación de estrategias de gamificación para los estudiantes:

- Busca premiar y reconocer el empeño académico que pone el estudiante durante el abordaje de su proceso formativo.
- El uso de la gamificación en la clase universitaria le ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.

- Cuando el estudiante no pone el esmero y el suficiente empeño para mejorar su rendimiento académico, la gamificación le ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.
- La gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas. (p. 33)

Elementos de la Gamificación

Para una correcta aplicación de la gamificación como estrategia de aprendizaje Kapp (2012) señala que es necesario tomar en cuenta su estructura en forma de pirámide (V. Gráfico N° 3) compuesta por tres niveles: mecánicas, dinámicas y componentes, las mismas que son compartidas por el punto de vista de (Zichermann y Cunningham, 2011) y así también lo hace (Werbach y Hunter, 2012).

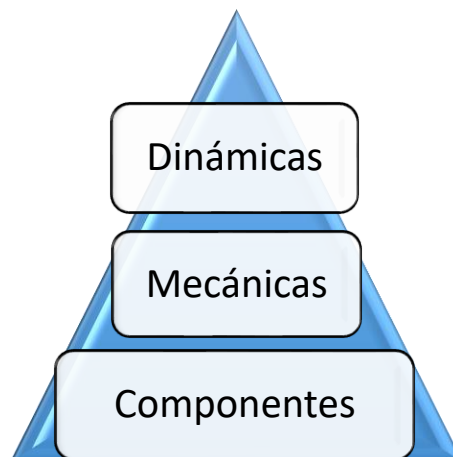


Gráfico N° 3. Elementos de la Gamificación

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: (Kapp, 2012; Werbach & Hunter, 2012; Zichermann & Cunningham, 2011)

Dinámicas del juego

Las dinámicas (V. Gráfico N° 4) están relacionadas con las motivaciones internas, deseos y necesidades que tienen las personas para la consecución de los objetivos planteados (Naranjo y Gutierrez, 2018); es decir, son la estructura implícita del juego (Ortiz-Colón et al., 2018). Para Valda y Arteaga (2015) las dinámicas del juego responden a la pregunta “¿Por qué el ser humano desea participar en una actividad lúdica?” (p. 68). Entre las dinámicas más importantes se detallan las siguientes:

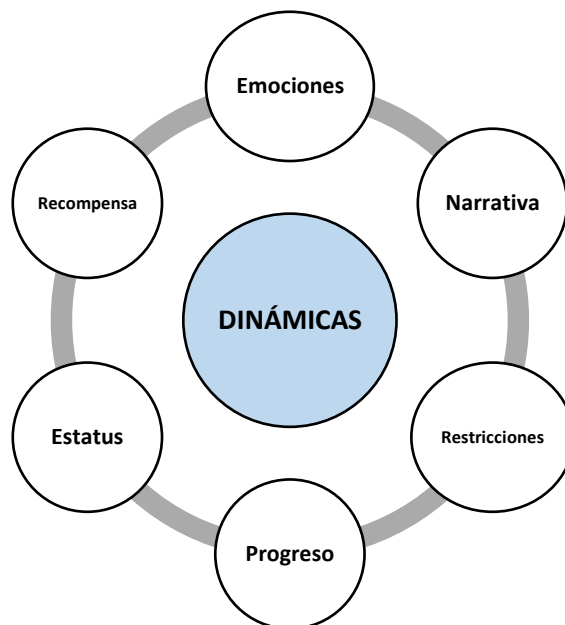


Gráfico N° 4. Dinámicas del juego

Elaborado por: Pazmiño A.

Fuente: (Werbach y Hunter, 2012)

- **Emociones:** Curiosidad, tristeza, competencia, felicidad, frustración.
- **Narrativa:** Historia coherente que ayude al jugador sobre la misión a realizar.
- **Restricciones:** Limitaciones o compromisos que despiertan su interés.
- **Progreso:** Para el jugador es importante conocer su crecimiento y progreso.
- **Estatus:** Como una necesidad innata el ser humano necesita ser reconocido.
- **Recompensa:** Obtener un beneficio merecido por el trabajo realizado.

Las dinámicas ayudan a determinar en qué momento se debe conceder al o los jugadores los elementos que forman parte de las mecánicas del juego y están estrechamente relacionadas con la motivación intrínseca y con los deseos básicos de las personas: reconocimiento, consecución de objetivos, capacidad de expresión, etc. (Teixes, 2014).

Mecánicas del juego

Las mecánicas del juego se encuentran en el centro de la pirámide y refleja los procesos y reglas (V. Gráfico N° 5) que se presentan en el desarrollo del juego y su intención es generar cierta adicción y compromiso por desarrollarlo y cumplir los retos planteados (Oriol, 2015).

En el diseño de un sistema gamificado es de vital importancia la incorporación de los niveles o insignias encargados de motivar y a la vez generar un compromiso en el jugador al ver que su progreso en el juego avanza y por ende su conocimiento (Díaz y Troyano, 2013).

Para Gaitán (2013) dentro de las mecánicas del juego se destacan las siguientes:



Gráfico N° 5. Mecánicas del juego

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: (Gaitán, 2013)

- **Acumulación de puntos:** son valores numéricos que se asignan al finalizar determinadas acciones y se acumulan a medida que se los realiza.
- **Obtención de premios:** el cumplimiento y superación de cada reto o nivel otorga premios que se deben ir coleccionando.
- **Clasificaciones:** la clasificación se lo realiza a los mejores de la lista o ranking en función de los puntos alcanzados u objetivos logrados.
- **Desafíos:** retos entre jugadores en donde el mejor gana puntos o premios.
- **Misiones o retos:** se trata de conseguir, resolver o superar un objetivo planteado sea de manera individual o grupal.
- **Feedback:** retroalimentación, respuesta a una acción realizada y a la forma como lo esta haciendo.

Componentes del juego

En la base de la pirámide se encuentran los componentes del juego (V. Gráfico N° 6) es decir los elementos básicos de su estructura (Valda y Arteaga, 2015) y son el complemento de las dinámicas y mecánicas. Ortiz-Colón et al. (2018) indican que “los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas” (p. 4).

Para Werbach y Hunter (2012) los componentes del juego más destacados son:

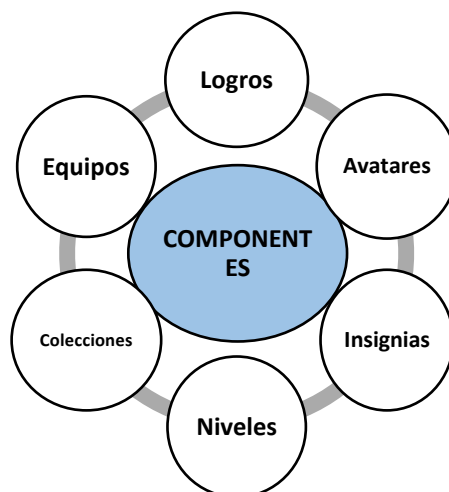


Gráfico N° 6. Componentes del juego

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: (Werbach y Hunter, 2012)

- **Logros:** alcance de los objetivos previamente establecidos.
- **Avatares:** representación del personaje que identifica al jugador.
- **Insignias:** son un tipo de medallas para premiar un logro alcanzado.
- **Niveles:** es considerado como un elemento motivador por cuanto indica el avance del jugador y a la vez va aumentando su dificultad.
- **Colecciones:** recolección de elementos conseguidos durante el juego como medallas e insignias.
- **Equipos:** grupo de jugadores que trabajan juntos en busca de un beneficio en común.

Tipos de jugadores

Previo a la aplicación de una estrategia de gamificación es necesario clasificar a los jugadores (V. Gráfico N° 7), es decir a los estudiantes de acuerdo con sus intereses y motivaciones con la finalidad de crear un ambiente atractivo que les despierte la atención y obtener los resultados deseados, clasificándose en los siguientes grupos (EduTrends, 2016; Kim, 2015):



Gráfico N° 7. Tipos de Jugadores

Elaborado por: Pazmiño A.

Fuente: (EduTrends, 2016; Kim, 2015)

- **Exploradores:** les gusta experimentar y conocer cosas nuevas, son personas muy activas.
- **Pensadores:** se caracterizan por ser creativos y les gusta utilizar sus conocimientos y aplicar diferentes estrategias para llegar a la respuesta.
- **Socializadores:** este tipo de jugadores son muy sociables y les gusta trabajar de manera colaborativa.
- **Filántropos:** les gusta ayudar a los demás sin recibir nada a cambio.
- **Triunfadores:** Su propósito es superar todos los retos y ganar, se enfocan en los juegos competitivos.
- **Revolucionarios:** les gusta ser admirados y respetados por los demás al realizar cosas extrañas en el juego.

Motivación y gamificación

En el actual mundo educativo es necesario e imprescindible contar con herramientas que permitan modernizar el proceso de enseñanza – aprendizaje (Martínez, 2017) y mantener una motivación activa que desarrolle una predisposición y conducta para aprender y trabajar por la consecución de los objetivos propuestos de manera autónoma y responsable (Naranjo, 2009).

Es aquí en donde la gamificación toma importancia al ser una nueva estrategia de aprendizaje que se está aplicando en el ámbito educativo teniendo excelentes resultados en los diferentes niveles de educación y en varios países a nivel mundial.

El éxito de la aplicación de estrategias de gamificación en el ámbito educativo depende en gran medida de encontrar la forma correcta y oportuna de motivar a los estudiantes y establecer aquellos factores que determinan su comportamiento (Farias y Pérez, 2010).

El superar los diferentes retos o misiones propuestas en el juego crea en el estudiante/jugador un sentimiento de satisfacción, logro y éxito lo cual le anima a seguir avanzando y desarrollar en ellos comportamientos y actitudes que les ayude a cumplir los objetivos planteados (EduTrends, 2016; Llorens-Largo et al., 2016).

Por otro lado (Gil y Prieto, 2019; Ortiz-Colón et al., 2018) consideran que se debe tomar en cuenta dos tipos de motivación (V. Gráfico N° 8) en los jugadores: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.



Gráfico N° 8. Tipos de motivación

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: (EduTrends, 2016; Ortiz-Colón et al., 2018)

Motivación intrínseca

Naranjo (2009) señala que “la motivación intrínseca se refiere a aquellas situaciones donde la persona realiza actividades por el gusto de hacerlas, independientemente de si obtiene un reconocimiento o no” (p. 166). Hace referencia a la parte subjetiva del estudiante en donde los estímulos motivaciones provienen del interior de las personas y está sobre cualquier recompensa externa o material que pueda obtener al realizar un trabajo o actividad.

La motivación intrínseca esta también relacionada con el deseo de las personas por ser cada día mejores y por el placer que sienten al realizar actividades

que son de su gusto; sin embargo, son muy pocos los adolescentes que tienen este tipo de motivación porque siempre buscan recibir una recompensa a cambio de algo, considerando de vital importancia mantener motivados de manera intrínseca a los estudiantes para lograr su autorrealización, crecimiento personal y el deseo interno por aprender (Domínguez y Pino-Juste, 2014; Noriega, 2017).

Motivación extrínseca

La motivación extrínseca se relaciona con los beneficios o incentivos externos que se puede obtener al cumplir o desarrollar ciertas actividades. En este sentido, muchos estudiantes acuden a las aulas y cumplen con sus obligaciones solo por las recompensas o halagos que van a recibir, dejando a un lado el verdadero interés por aprehender los conocimientos y mejorar su rendimiento académico.

Tanto la motivación extrínseca como la intrínseca son importantes en el ámbito educativo como lo manifiestan Beltrán et al. (2018):

La combinación de ambos tipos puede producir un nivel más adecuado de motivación, por lo que ambas influyen mucho en el diseño de un sistema gamificado. Para obtener buenos resultados, debemos ordenar los elementos en busca de la motivación intrínseca, siempre con un adecuado balance de motivación extrínseca. (p. 101)

Con base en lo que antecede se puede concluir que la educación que actualmente se dicta en las aulas de clase no debe basarse únicamente en aspectos teóricos ni en saber explicar bien la asignatura o exigirles que aprendan por aprender. Hoy en día se necesita despertar su atención y crear un verdadero interés por el estudio, se requiere orientar al educando hacia la responsabilidad y verdadero compromiso con su propio aprendizaje.

Todos los aspectos antes descritos y en función a las motivaciones e intereses del alumnado Werbach y Hunter (2012) mencionan que “La gamificación

se implementa mejor en seis pasos, cada uno de los cuales comienza con la letra D”
(p. 86):

1. Definir los objetivos de aprendizaje.
2. Delimitar las conductas que se desea lograr.
3. Describir a los jugadores.
4. Diseñar ciclos de actividades.
5. No olvidar la diversión.
6. Implementar las herramientas adecuadas.

Comprensión lectora

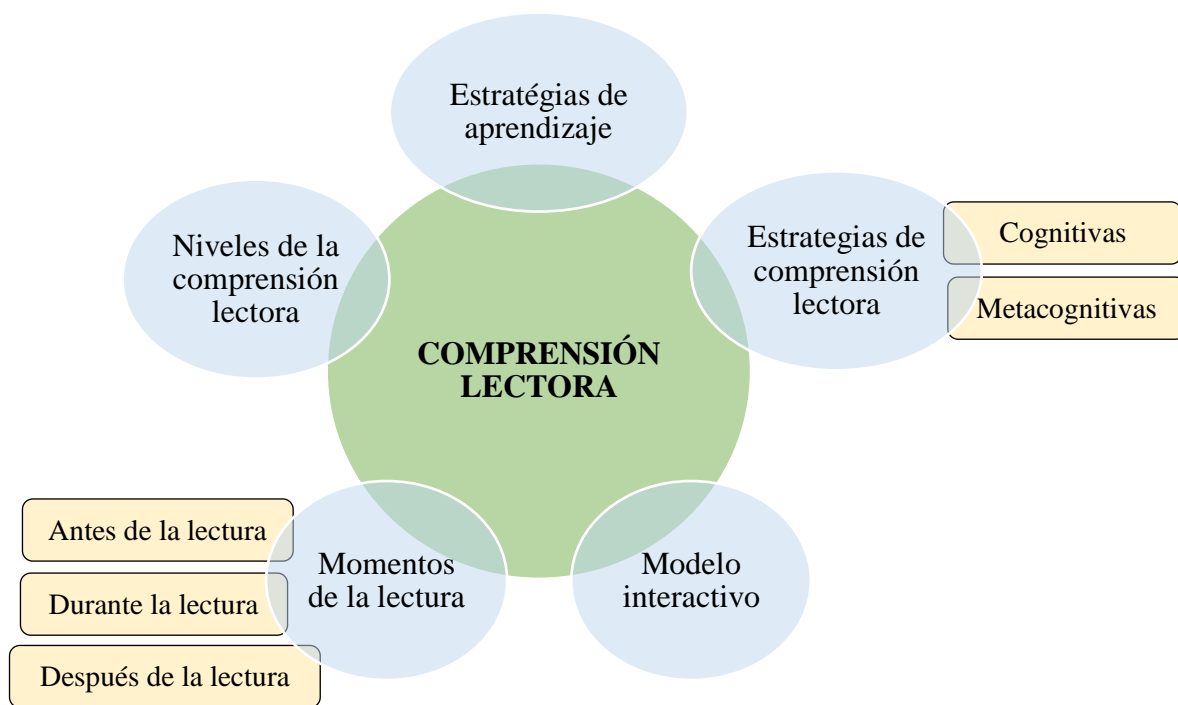


Gráfico N° 9. Comprensión Lectora

Elaborado por: Pazmiño, A. (2020)

Fuente: Investigación propia

La base para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora es sin duda alguna la lectura, sin embargo en el ámbito educativo esta actividad se ha limitado a tomar en cuenta la velocidad lectora y la memorización más no ha comprender lo que se lee y convertirlo en una fuente inagotable de conocimientos (Moreno, 2005).

El desenvolvimiento de las personas en el ámbito político, social, cultural está determinado por la capacidad de descifrar e interpretar diferentes códigos escritos, textos, contenidos y la clave para este proceso es la lectura. La lectura está inmersa en cada una de las actividades que realizamos para tiempos de ocio y diversión como para el aprendizaje y conocimiento (García et al., 2018; Solé, 1995).

García et al. (2018) en su investigación sobre la comprensión lectora y el rendimiento escolar, sostienen que:

El proceso de lectura debe asegurar la comprensión a través de la puesta en marcha de diferentes acciones que permitan a quien lee activar sus conocimientos previos para construir ideas sobre el contenido, organizarla información relevante, detenerse cuando lo requiera e incluso regresar y reflexionar. (p. 158)

Varios factores como el éxito o fracaso en el ámbito escolar dependen en gran medida de las capacidades lectoras que tenga el estudiante, es por esto que la lectura es un instrumento de aprendizaje muy valioso que influye significativamente en el crecimiento intelectual de las personas, proporcionando herramientas y habilidades para defenderse en la vida cotidiana.

Con base a este enfoque se considera a la lectura como la base primordial del aprendizaje en cada uno de los niveles de educación, permitiendo ser personas reflexivas, críticas y principalmente aporta en del desarrollo de la imaginación, creatividad, mejor nuestro léxico, forma de hablar y de interrelacionarnos con los demás.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2007) quien es responsable del Programa Internacional para la Evaluación de Alumnos (PISA, 2018) define a la comprensión lectora como “La capacidad que tiene un individuo de comprender, utilizar y analizar textos escritos con objeto de alcanzar sus propias metas, desarrollar sus conocimientos y posibilidades y participar en la sociedad” (p.13).

De acuerdo con Snow (2002) en su libro *Reading for Understanding* señala: *“We define reading comprehension as the process of simultaneously extracting and constructing meaning through interaction and involvement with written language. We use the words extracting and constructing to emphasize both the importance and the insufficiency of the text as a determinant of reading comprehension”* (p. 11).

“Definimos a la comprensión lectora como el proceso simultáneo de extracción y construcción de significado a partir de la participación y la interacción con el lenguaje escrito. Utilizamos las palabras extraer y construir para enfatizar tanto la importancia como la insuficiencia del texto” (p. 11).

Jiménez (2014) menciona que: “La comprensión lectora es la capacidad de un individuo de captar lo más objetivamente posible lo que un autor ha querido transmitir a través de un texto escrito” (p. 71). A pesar de que esta capacidad está presente en todos los seres humano, la diferencia es que unos la tienen más desarrollada que otros y esto se da por la práctica diaria, motivación, predisposición para aprender y mejorar sustancialmente sus habilidades lingüísticas y comunicativas.

A partir de lo dicho Solé (2012) enfatiza que la comprensión lectora se basa sobre tres ejes principales: “Aprender a leer, leer para aprender en cualquier ámbito académico o cotidiano a lo largo de toda nuestra vida y aprender a disfrutar de la lectura” (p. 50). Cuando logremos hacer de la lectura una actividad divertida y no obligada, estaremos formando a verdaderos lectores y proporcionando la llave a la puerta del conocimiento.

En consecuencia, el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los educandos les permitirá a más de adquirir nuevos conocimientos, interactuar con las demás personas, mantener conversaciones sobre diversos temas y principalmente insertarse en el medio laboral y social sin ningún impedimento.

En el ámbito educativo el desarrollo de habilidades de comprensión lectora como lo indican Núñez-Valdés et al. (2019) “resultan fundamentales, ya que estas son la base y a la vez proporcionales al desempeño en otras asignaturas y, más importante aún, son habilidades para la vida” (p. 3). Este es el momento en que a los educandos se les debe motivar a tomar conciencia de lo importante que es el

saber leer para aprender y hacerle frente a la vida real con las mejores armas y el poder en las manos (Cassany et al., 2001).

Estrategias de aprendizaje

Con la finalidad de mejorar y lograr una educación de calidad en donde los educandos adquieran conocimientos significativos es ineludible la búsqueda y aplicación de estrategias de aprendizaje que ayuden a mejorar el entorno en donde se desarrolla la clase y permitan mantener motivados a los estudiantes con el propósito de que dichos conocimientos perduren en el tiempo (Mendoza y Mamani, 2012).

Freiberg et al. (2017) definen a las estrategias de aprendizaje como “actividades que el estudiante realiza durante la situación de aprendizaje con el propósito de influir sobre los procesos cognoscitivos y afectivos, permitiéndole alcanzar un determinado fin” (p. 540). Las estrategias de aprendizaje son utilizadas para que los estudiantes puedan comprender de mejor manera los contenidos teóricos y que estos sean captados fácilmente.

Escanero et al. (2017) menciona una clasificación de estrategias de aprendizaje que facilitan significativamente la adquisición del conocimiento, entre las que se destacan: estrategias de repaso proponen un aprendizaje asociativo, las estrategias de elaboración se dirigen a la construcción de significados y finalmente las estrategias de organización que aplica en aprendizajes escritos u orales porque genera metacognición y reflexión (pp. 91, 92).

En este punto cumple un papel primordial la labor del docente quien debe concentrar toda su atención y predisposición a encontrar los modos y medios necesarios para llegar con los conocimientos hacia el estudiantado y de esta manera cumplir con los objetivos de aprendizaje planteados, como lo dice Londoño y

Calvache (2010) “el maestro tiene como función facilitar y orientar el aprendizaje guiando, asesorando y coordinado las actividades de los alumnos”.

Rojas (2011) manifiesta que “debemos orientar nuestras estrategias a que el estudiante no se limita a REPETIR o reproducir los conocimientos, ya que el aprendizaje será REPETITIVO. Pero si selecciona, organiza y elabora los conocimientos, el aprendizaje pasa a ser CONSTRUCTIVO y SIGNIFICATIVO” (p. 183). Aprender, consiste en utilizar estrategias que llamen la atención y en donde los estudiantes se conviertan en entes activos del aprendizaje y no solo en simples observadores.

Estrategias de comprensión lectora

La comprensión lectora es un proceso que necesita de la participación activa del lector y a su vez de la interacción entre este y el contenido de la lectura; es aquí, en donde toman importancia las estrategias lectoras que deben ser aplicadas y desarrolladas por los docentes durante el proceso de enseñanza, permitiendo apropiarse del conocimiento y construir nuevos aprendizajes. Al respecto Millán (2010) señala:

Para construir el significado, hay que enseñar al sujeto a explorar el texto, a navegar en él y a utilizar estrategias que le permitan construir el sentido del documento. Las estrategias, en general, son formas de ejecutar una habilidad determinada. En el caso de la lectura, esas maneras organizadas de actuar se transfieren al texto. (p. 122)

Con base a lo que antecede, se ha identificado dos estrategias que ayudan al desarrollo de habilidades de comprensión lectora y del pensamiento: estrategias cognitivas y metacognitivas (V. Gráfico N° 10). Según Gaskins y Thorne (1999) citado por Santiago et al. (2007) “Las cognitivas ayudan a los estudiantes a lograr las metas de su empresa cognitiva, las estrategias metacognitivas les ofrecen información sobre el avance hacia sus metas” (p. 32).

Estrategias cognitivas

Santiago et al. (2007) señala que “Las estrategias cognitivas están asociadas a los procesos mentales que supone la realización de una actividad cognitiva, estos son: centrar la atención, recoger información, ensayar, recordar, analizar, elaborar-generar, organizar-integrar, evaluar, monitorear” (p. 32). La comprensión lectora implica el desarrollo de estas habilidades y el uso efectivo de las estrategias cognitivas permitiendo al lector alcanzar los objetivos de la lectura planteados y tener una visión más amplia del texto.

Las estrategias cognitivas más relevantes dentro de la comprensión lectora según Gutierrez-Braojos y Salmerón (2012) son las siguientes:

- Interpretar frases y párrafos
- Comprender bien el texto
- Compartir y usar el conocimiento
- Reconocer y comprender las palabras

Estrategias metacognitivas

La metacognición según Ríos (1991) citado por Millán (2010) permite “promover en el estudiante el uso consciente, deliberado, sistemático y oportuno de las estrategias necesarias para el éxito académico, porque en la medida en que el estudiante tenga más control consciente sobre sus propias acciones cognitivas, logrará un aprendizaje más efectivo” (p. 124). Gutierrez-Braojos y Salmerón (2012) “La metacognición hace referencia al conocimiento sobre el propio conocimiento y la regulación de los procesos cognitivos” (p. 185).

De esta manera las estrategias metacognitivas permiten al lector percibir su propio avance en el proceso de comprensión lectora tomando en cuenta sus emociones, actitudes y aptitudes, aplicando las estrategias más idóneas para su propio aprendizaje. Millán (2010) considera que:

El proceso metacognitivo presenta dos dimensiones: la del cómo y la del qué: la del qué se vincula con el conocimiento que se posee sobre las posibles operaciones mentales o estrategias que se pueden utilizar en un texto, para lograr su comprensión; y la del cómo se refiere a cómo utilizar esas estrategias, para garantizar el éxito en la comprensión de la lectura. (p. 124)

Elosúa (1993) describe tres estrategias metacognitivas que “tienen que ver con planificar la tarea, supervisar su ejecución y evaluar el proceso y el resultado” (Santiago et al., 2007, p. 32).

- **Planificación**

Elosúa (1993) manifiesta que “Planificar las actividades cognitivas consiste en prever las actividades cognitivas ante las demandas de la situación, asignando los recursos cognitivos disponibles como atención, concentración, organización de las actividades” (p. 6).

- **Supervisión**

La segunda fase consiste en verificar si se está cumpliendo o no con lo planificado. Para Elosúa (1993) “Son estrategias metacognitivas que tratan de comprobar si la actividad se está llevando a cabo según lo planificado, constatando las dificultades que aparecen, las causas de las mismas, las estrategias que se utilizan y su efectividad” (p. 6).

- **Evaluación**

Finalmente, en la fase de evaluación el lector analiza todos los procesos que realizó durante la lectura y los resultados obtenidos, detectando aquellos en los que tiene problemas o dificultad y realizar los refuerzos necesarios a fin de desarrollar las destrezas y habilidades requeridas. En este punto el rol del docente es de vital importancia en la formación de lectores competentes como lo sostiene Elosúa (1993):

La enseñanza-aprendizaje de estrategias cognitivas y metacognitivas requiere un profesorado con información y formulación en este campo de la cognición y metacognición; pero también un profesorado con entrenamiento y práctica en el autoconocimiento y análisis de los procesos y estrategias que el profesorado mismo utiliza al leer y sobre todo un profesorado comprometido con su práctica educativa y que sabe reflexionar a partir de la práctica. (p. 15)

El cambio en los procesos de aprendizaje depende en gran medida del compromiso y responsabilidad que tenga el docente, éste debe proporcionar a los educandos las herramientas necesarias para solventar los problemas que se les presente al momento de la lectura y de esta manera contribuir en mejorar su nivel y desempeño en la comprensión lectora.

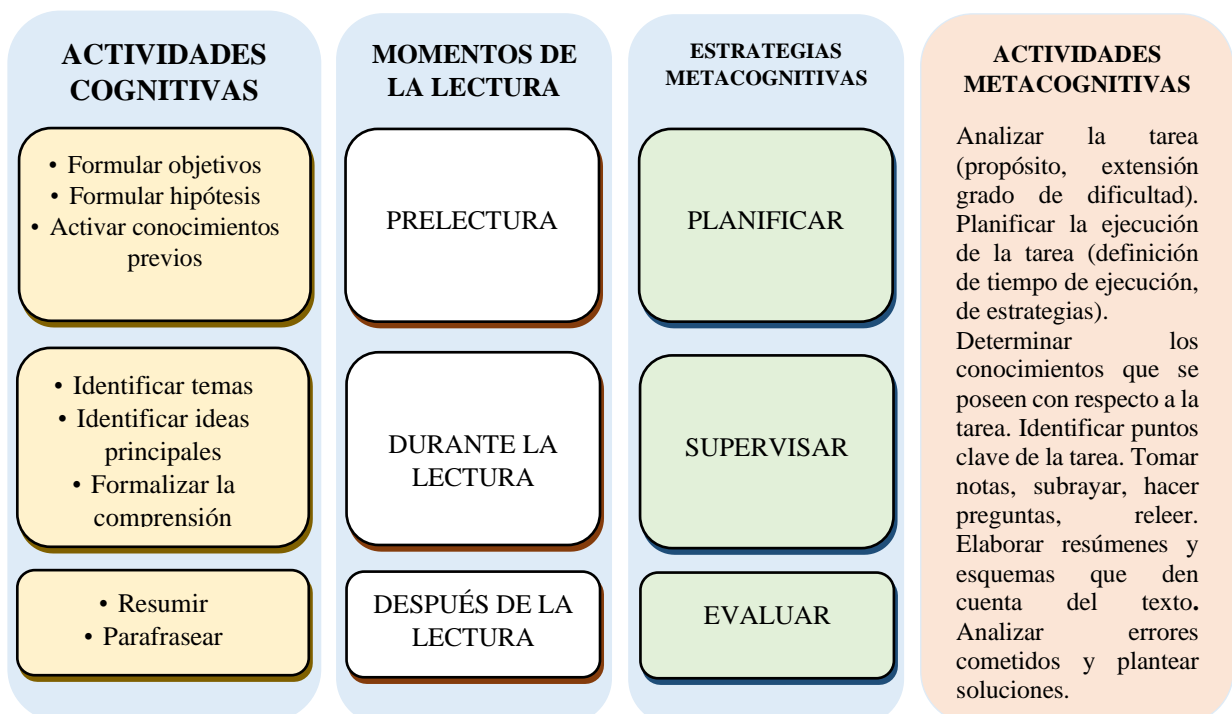


Gráfico N° 10. Estrategias cognitivas y metacognitivas

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: (Santiago et al., 2007)

Modelo interactivo como estrategia de aprendizaje

Cassany et al. (2001) propone la aplicación del modelo interactivo para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en donde “la comprensión del texto se alcanza a partir de la interrelación entre lo que el lector lee y lo que ya sabe sobre el tema” (p. 204). Lo que permite a los educandos interrelacionar los conocimientos previos sobre el tema con los nuevos adquiridos logrando de esta manera el éxito académico y la inserción social.

Sobre el modelo interactivo las autoras del libro “Enseñar a leer, enseñar a comprender” Colomer y Camps (2000) afirman que:

En los modelos interactivos el lector es considerado como un sujeto activo que utiliza conocimientos de tipo muy variado del escrito y que reconstruye el significado del texto al interpretarlo de acuerdo con sus propios esquemas conceptuales y a partir de su conocimiento del mundo. (p. 35)

Este modelo sitúa al estudiante en primer lugar, es el protagonista principal de la historia por cuanto le permite construir su propio conocimiento y la posibilidad de convertirse en lectores autónomos.

El modelo interactivo propuesto por Cassany, Colomer y Camps persigue una serie de objetivos entre los que se puede citar los detallados en la investigación de Tabash (2009):

- Desarrollar habilidades para construir el significado de los textos, es decir para comprenderlos al anticipar su contenido, formularles preguntas, formar imágenes mentales, comentarlo, resumirlo, etc.
- Desarrollar la lectura crítica en los niños y niñas al estimular el procesamiento de la información de los textos, la conceptualización y la confrontación de sus planteamientos con los de los otros.
- Desarrollar el gusto por la lectura, al generar un ambiente grato, acogedor y afectivo y evidenciar que la lectura puede ser una fuente de aprendizaje y de satisfacción.

- Desarrollar la expresión oral, al promover la interacción sistemática de los niños y niñas alrededor de los textos.
- Desarrollar competencias de escritura o producción de textos.
- Desarrollar la conciencia lingüística de los niños. (p. 224)

A partir de lo que antecede se concluye que muchos docentes en las aulas de clases lo único que realizan o enseñan es a descifrar códigos escritos más no a entender y comprender lo que dice el texto y para lograr una verdadera comprensión de los textos es vital el apoyo y uso de estrategias de aprendizaje innovadoras durante el proceso de enseñanza y una de ellas es la gamificación.

El modelo interactivo es considerado como el más completo y principalmente permite alcanzar una verdadera comprensión lectora por la interacción que existe entre lo que el lector conoce sobre el tema y lo que lee. Es así que, Cassany et al. (2001) propone un esquema gráfico a fin de explicar el proceso de la comprensión lectora con base al modelo interactivo (Gráfico N° 11), el mismo que consta de 6 pasos (pp. 204–206):

- **Paso 1.-** El proceso de la comprensión lectora se pone en marcha al momento en el que el lector se imagina sobre lo que va a leer: el tema, tipo de texto. En esta etapa entrega en juego la toda información almacenada en nuestra memoria y que hemos acumulado durante nuestra vida.
- **Paso 2.-** Con la expectativa generada y la información previa obtenida sobre la lectura, el lector está en la capacidad de formular hipótesis sobre el texto.
- **Paso 3.-** El siguiente paso consiste en determinar los objetivos de la lectura y están relacionados con la situación comunicativa o con lo que se pretende lograr con la misma.
- **Paso 4.-** La decodificación del texto, que es el acto de leer y consiste en centrar toda la atención del lector en la decodificación de la información de manera ordenada y concentrada a fin de que perdure en su mente y pueda entender lo que viene a continuación.

- **Paso 5.-** En este punto el lector debe tener la capacidad de asimilar toda la información proporcionada por el texto con el objeto de validar o rechazar la hipótesis planteada con antelación. Cassany et al. (2001) afirma que el “proceso de formular y verificar hipótesis es la esencia de la comprensión, es la interacción entre lo que ya sabemos y lo nuevo que nos dice el texto. Es un proceso instantáneo y activo, que trabaja durante toda la lectura” (p. 205).
- **Paso 6.-** Cassany et al. (2001) indica que “el proceso lector trabajará hasta construir un significado completo y estructurado que será como un espejo o una copia mental del texto leído” (p. 206). Con la consecución del objetivo planteado y la capacidad de mentalizar lo leído, termina el proceso interactivo de la lectura propuesto por Cassany.



Gráfico N° 11. Modelo interactivo de la lectura

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: (Cassany et al., 2001)

Momentos de la lectura

A partir de este modelo interactivo y para lograr una adecuada comprensión de textos es importante tomar en cuenta los tres momentos del proceso de la lectura: antes de la lectura, durante la lectura y después de la lectura (Solé, 1995).

Antes de la lectura o prelectura

Conocida también como la etapa de planificación. En este momento el lector puede tener una visión o idea general sobre el texto a leer y Millán (2010) recomienda contestar las siguientes preguntas antes de la actividad “¿Para qué leo? (Determinar los objetivos de la lectura), ¿Qué sé de este texto? (Activar el conocimiento previo), ¿De qué trata este texto?, ¿Qué me dice su estructura? (Formular hipótesis y hacer predicciones sobre el texto)” (p. 120), garantizando de esta manera la comprensión lectora. Las estrategias a utilizarse en esta etapa son:

- **Motivar a la lectura**

Solé (1995) enfatiza que “Un factor que sin duda contribuye a que se encuentre interesante leer un determinado material consiste en que éste le ofrezca al alumno unos retos que pueda afrontarlos” (p. 79). La motivación hacia la lectura contribuye significativamente a que el estudiante desee realizarlo, tomando en cuenta que una persona motivada tiene la capacidad para hacerlo dejando de ver a la lectura como algo aburrido y sin sentido.

- **Determinar el objetivo de la lectura**

Al momento de iniciar el proceso de la lectura, es importante que el lector se plantee el objetivo para el cual lee; es decir, el propósito con el cual la persona realiza la lectura y que información pretende obtener de ella. Los objetivos dependerán de la intención comunicativa, de las situaciones y momentos de cada lector, Solé (1995) cita unos ejemplos de objetivos de la lectura:

- Leer para obtener información precisa.
- Leer para seguir las instrucciones.
- Leer para obtener una información de carácter general.
- Leer para revisar un escrito propio.
- Leer por placer.
- Leer para comunicar un texto a un auditorio.
- Leer para practicar la lectura en voz alta.

- Leer para dar cuenta de que se ha comprendido. (pp. 80–86)

- **Activar conocimientos previos.**

Esta etapa responde a la pregunta ¿Qué sé yo de este texto? Hace referencia a los conocimientos innatos o adquiridos por el lector respecto al tema y ayuda a entenderlo e interpretarlo de mejor manera y a lograr una verdadera comprensión del texto (Santiago et al., 2007; Solé, 1995).

- **Formular predicciones.**

Para formular predicciones debemos basarnos en aspectos que nos proporciona el texto como son: título, imágenes, encabezados, experiencias y conocimientos propios del lector y a partir de ello anticiparnos a lo que va suceder en el mismo (Millán, 2010; Solé, 1995).

Durante la lectura

El segundo momento de la lectura corresponde a la supervisión y está relacionado con el mismo proceso de leer y debe asegurar que el lector comprenda lo que está leyendo, a través de la construcción mental del texto, reconocimiento de palabras, definición de términos e interrelación de la nueva información con sus conocimientos previos (Gutierrez-Braojos y Salmerón, 2012). En este sentido Ramírez et al. (2015) manifiestan que al proceso durante la lectura corresponde la etapa de supervisión, además “las estrategias que se emplean en esta etapa están orientadas a controlar la calidad del proceso que se está desarrollando” (p. 217).

Las principales estrategias a utilizarse en esta etapa son:

- Plantear preguntas sobre lo que está leyendo.
- Clarificar vocabulario.
- Descubrir información relevante.
- Parafrasear.

Después de la lectura

Este último momento corresponde a la etapa de evaluación y consiste en la verificación de los conocimientos nuevos adquiridos por el lector, con base a su capacidad de análisis, síntesis e interpretación del texto (Gutierrez-Braojos y Salmerón, 2012; Zabaleta et al., 2019). En esta etapa se puede verificar el nivel de comprensión del estudiante sobre un texto, para que a continuación toda la información captada sea interpretada y sintetizada con la utilización de diferentes organizadores gráficos y principalmente se determine la consecución de los objetivos planteados en la primera etapa.

Al respecto Solé (1995) señala tres estrategias que ayuda a medir el nivel de comprensión lectora en los estudiantes:

- Identificar la idea principal.
- Plantear y responder preguntas.
- Elaborar resúmenes.

Niveles de la comprensión lectora

Los autores Cassany et al. (2001) en su libro titulado “Enseñar lengua” expresan que para lograr una verdadera comprensión lectora se debe trabajar en las microhabilidades que se desprenden de ésta, las mismas que deben ser trabajadas de manera independiente con la finalidad de que se logre una verdadera comprensión de lo que se ha leído. Los autores identifican nueve microhabilidades fundamentales: percepción, memoria, anticipación, lectura rápida y lectura lenta, inferencia, ideas principales, estructura y forma, leer entre líneas y autoevaluación.

Gordillo y Flórez (2009) consideran que “la comprensión es producto de una interacción continua entre el texto escrito y el sujeto lector, quien aporta intencionadamente sus conocimientos previos y sus capacidades de razonamiento para elaborar una interpretación coherente del contenido” (p. 97). Esta relación

permite que el estudiante desarrolle de manera eficiente una verdadera interpretación y comprensión de la información recibida.

De esta interacción (texto – lector) surge la necesidad de medir la comprensión lectora a través de tres niveles de comprensión: Nivel de comprensión textual o literal, nivel de comprensión inferencial y nivel de comprensión contextual o crítico (Del Puerto et al., 2018; García et al., 2018; Gordillo y Flórez, 2009).

Nivel de comprensión textual o literal

El nivel de comprensión textual o literal se basa en identificar las frases y palabras claves de la lectura, además es considerada como la habilidad que tiene el lector para encontrar datos relevantes expuestos de manera literal en el texto siendo este su objetivo principal (Núñez-Valdés et al., 2019). Dentro de este nivel se debe desarrollar dos capacidades fundamentales en los estudiantes o lectores: reconocer y recordar (Pérez, 2005).

Los indicadores para evaluar el nivel de comprensión textual o literal son: ubicar personajes, encontrar la idea principal, analizar la relación causa – efecto, relacionar el todo con sus partes (Del Puerto et al., 2018).

Nivel de comprensión inferencial

Núñez-Valdés et al. (2019) manifiestan que el nivel de comprensión inferencial “es la habilidad de hacer inferencias de lo leído, es decir, son aquellas interpretaciones y relaciones que se realizan de la información que no se encuentra explícita en el texto” (p. 7). En este nivel el lector debe desarrollar la capacidad de establecer relaciones entre las ideas del texto y obtener conclusiones (García et al., 2018).

Algunos de los indicadores para evaluar el nivel de comprensión inferencial son: inferir ideas principales y secundarias, inferir rasgos de personajes, predecir acontecimientos, inferir relaciones de causa y efecto (Gordillo y Flórez, 2009).

Nivel de comprensión contextual o crítica

El nivel de comprensión contextual o crítica trata de relacionar los conocimientos previos del lector con la información obtenida del texto, por lo tanto requiere de un alto nivel de análisis y síntesis que le permita al lector emitir juicios sobre lo leído así como aceptarlos o rechazarlos pero con argumentos y fundamentos (Gordillo Flórez, 2009).

Algunos de los indicadores para evaluar el nivel de comprensión crítica son: opinar sobre el texto, emitir juicios sobre la realidad, fantasía o valores, argumentar las ideas del autor, valorar el lenguaje utilizado, indicar si está de acuerdo o no con las propuestas del autor (Pérez, 2005).

Con base el análisis teórico tanto del objeto como del campo de investigación, se concluye que el uso de estrategias de gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora han de convertirse en una oportunidad para afianzar y alcanzar los conocimientos deseados en los educandos y que estos sean duraderos, marcando la diferencia y siendo una pauta para cambiar la forma de enseñar dicha asignatura.

CAPITULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo por cuanto Hernández-Sampieri et al. (2014) manifiestan que “el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

Behar (2008) indica que “la investigación cuantitativa recoge información empírica (de cosas o aspectos que se pueden contar, pesar o medir) y que por su naturaleza siempre arroja números como resultado” (p. 38).

La investigación es cuantitativa porque está directamente relacionada con el proceso de enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora con el apoyo de estrategias de gamificación que permitan analizar la realidad, descubrir los verdaderos problemas y características de la población a investigar tomando como base la revisión bibliográfica realizada en el marco teórico y en la encuesta aplicada a los estudiantes como medio de recolección de información.

La metodología seleccionada es la “Investigación acción” por cuanto nos permitirá investigar, analizar y mejorar el problema existente en la Unidad Educativa con base en los estudios realizados anteriormente y en donde el

investigador se convierte en participante directo en la investigación. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) consideran que “la finalidad de la investigación-acción es comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente” (p. 552).

La investigación –acción nace de la necesidad de introducir cambios en el ámbito educativo con la participación de manera activa y colaborativa de todos los involucrados en el problema de investigación en donde se debe analizar el contexto, la realidad y la experiencia obtenida de esa realidad vivida, donde aquellos cambios permitirán mejorar y desarrollar las habilidades de comprensión lectora en los educandos, por ende construir y adquirir nuevos conocimientos (Behar, 2008; Gómez, 2006).

El alcance que tendrá la presente investigación será descriptivo, tal como Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) manifiestan que los “estudios descriptivos tienen como finalidad especificar propiedades y características de conceptos, fenómenos, variables o hechos en un contexto determinado” (p. 108). Este nivel descriptivo como lo dice su nombre nos permite describir la realidad de los estudiantes de bachillerato en las aulas y los problemas que enfrentan día a día en el proceso de aprendizaje tomando como base investigaciones realizadas con antelación.

También es de tipo explicativo por cuanto se explica el porqué y el para qué del objeto de estudio, ayuda a identificar las causas que originaron dicho problema en donde se pretende encontrar una solución al mismo (Arias, 2012; Cabezas et al., 2018). Entre las principales causas encontradas en los estudiantes que no les permiten desarrollar o tener una adecuada comprensión lectora están la falta de motivación y el uso de estrategias inadecuadas que convierten las clases en actividades monótonas y memorísticas, es por esto que se pretende apoyar el proceso de enseñanza – aprendizaje con la aplicación de estrategias de gamificación.

Descripción de la población, muestra y el contexto de la investigación

La investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos” del cantón Cevallos, Provincia de Tungurahua siendo la población de estudio los educandos que cursan el Primer Año de Bachillerato General Unificado.

De los 91 estudiantes que es la población total, se ha realizado un muestreo estratificado tomado como muestra para la presente investigación a los 30 alumnos que conforman el Primer Año Paralelo “C” de Bachillerato General Unificado.

Cuadro N° 1. Población y muestra de la investigación

Población	Cantidad
Estudiantes de Primero “A”	29
Estudiantes de Primero “B”	32
Estudiantes de Primero “C”	30
Total	91

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Operacionalización de variables

Cuadro N° 2. Operacionalización de la variable independiente: Gamificación

Variable Independiente: Gamificación				
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La gamificación como estrategia educativa permite aplicar los elementos del juego en contextos no lúdicos, como una herramienta facilitadora del aprendizaje aprovechando el entretenimiento y distracción como una manera de generar conocimientos duraderos y la posibilidad de obtener una retroalimentación inmediata en base a los logros alcanzados (Sierra y Fernández-Sánchez, 2019).	Estrategias de aprendizaje	Contenidos acordes a la evolución social y cultural Nivel de creatividad	1. ¿Considera que el material de apoyo utilizado en clases por el docente es creativo? 2. ¿Considera que la metodología utilizada por el docente es tradicional?	Técnica: Encuesta
	Aprendizaje significativo	Nivel de aceptación de contenidos	3. ¿Considera usted que la gamificación contribuirá en mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?	
	Retroalimentación	Nivel de Refuerzo académico	4. ¿La retroalimentación que recibe por parte del docente es inmediata?	Instrumento: Cuestionario
	Mecánica de juegos	Nivel de aplicación de estrategias de gamificación en la clase de comprensión lectora	5. ¿Conoce o ha escuchado hablar sobre gamificación (¿aprendizaje utilizando elementos del juego?)	
	Motivación	Nivel de interés y motivación hacia el aprendizaje	6. ¿Se siente usted motivado y comprometido con su aprendizaje? 7. ¿Le gustaría obtener una recompensa o premio por sus trabajos o tareas?	

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

Cuadro N° 3. Operacionalización de la variable dependiente: Comprensión Lectora

Variable Dependiente: Comprensión Lectora				
CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La comprensión lectora es la capacidad que tiene un individuo de comprender, utilizar y analizar textos escritos con objeto de alcanzar sus propias metas, desarrollar sus conocimientos y posibilidades y participar en la sociedad (OCDE, 2007).	Comprensión textual o literal	Porcentaje de estudiantes que pueden identificar palabras claves Nivel de uso de medios electrónicos	8. ¿Habitualmente, le resulta fácil comprender una lectura? 9. ¿Con qué frecuencia se utiliza en clase medios electrónicos?	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario
	Comprensión Inferencial	Habilidades para hacer inferencias	10. ¿Le resulta fácil encontrar información implícita en un texto?	
	Comprensión textual o crítica	Capacidad de criticidad	11. ¿Habitualmente, le resulta fácil emitir juicios con argumentos sobre la lectura? 12. ¿Le gustaría que el docente aplique nuevas metodologías de enseñanza para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora?	

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

Proceso de recolección de los datos

Como lo manifiestan Cabezas et al. (2018) la encuesta “es una forma de obtener información significativa de personas acerca de un problema propuesto, para luego aplicar un análisis de tipo cuantitativo, alcanzar conclusiones que sean coherentes con los datos recogidos” (p. 81).

Para la recolección de información se utilizó el método cuantitativo con la aplicación de una encuesta como técnica y el cuestionario como instrumento tomándose como base la operacionalización de las variables (V. Anexo 1), dicha encuesta consta de 12 preguntas y se la aplicó a los 30 estudiantes de Primero de Bachillerato mediante la plataforma de Google Forms debido a la pandemia COVID-19 que se atraviesa a nivel mundial.

Validación del instrumento

El cuestionario utilizado fue validado mediante la aplicación del coeficiente de Alfa de Cronbach con los siguientes datos:

- **Número de ítems:** 4 preguntas.
- **Objeto de estudio:** 10 estudiantes.
- **Alternativas y escala de calificación de cada pregunta:**
 - Siempre: 5
 - Casi siempre: 4
 - Regularmente: 3
 - Casi Nunca: 2
 - Nunca: 1

Mediante el cálculo del Alfa de Cronbach (V. Anexo 2) se obtuvo una fiabilidad de 0,86 después de la aplicación a los estudiantes de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos” que son el grupo de estudio y de acuerdo al coeficiente de Alfa de Cronbach se encuentra en el rango $> 0,8$ lo que significa que el resultado es bueno.

Análisis e interpretación de los resultados

Una vez elaborada, validada y aplicada la encuesta a la población objeto de estudio se procede de la siguiente manera:

- Procesamiento de los cuestionarios.
- Tabulación de la información obtenida.
- Análisis de los datos obtenidos.
- Elaboración de cuadros y gráficos estadísticos para facilitar su interpretación.
- Análisis e interpretación descriptiva de los resultados.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta a los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos”.

Encuesta realizada a los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado de la U.E. “Pedro Fermín Cevallos”.

1. ¿Considera que el material de apoyo utilizado en clases por el docente es creativo?

Cuadro N° 4. Material creativo utilizado por el docente

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	5	16
Casi siempre	5	17
Regularmente	0	0
Casi nunca	20	67
Nunca	0	0
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

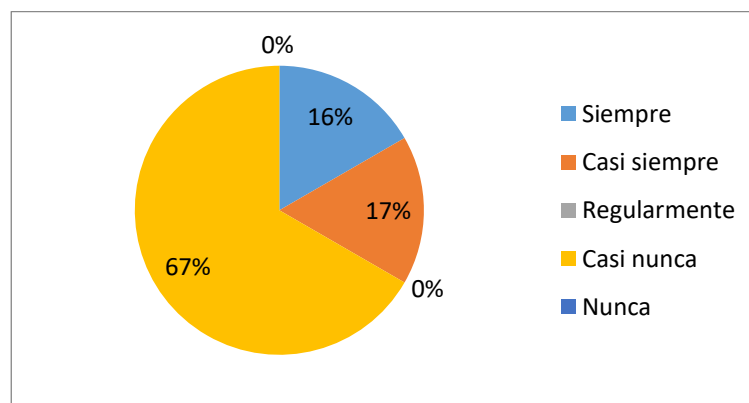


Gráfico N° 12. Material creativo utilizado por el docente

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

De 30 estudiantes encuestados el 67% considera que el docente casi nunca utiliza material de apoyo creativo en las horas clase, mientras que el 16% y 17% siempre y casi siempre utiliza material creativo.

El resultado evidencia que los docentes, cuando imparten clases su material de apoyo es poco creativo lo que causa desinterés en los educandos como manifiesta Oliva (2016) en donde expresa que los docentes deben hacer del aula de clase un espacio en donde el estudiante desarrolle todo su potencial, habilidades y pueda expresarse de manera abierta y divertida en post de construir un nuevo

concomimiento, dejando a un lado las clases aburridas y rutinarias que aún se siguen utilizando en los procesos de enseñanza aprendizaje.

2. ¿Considera que la metodología utilizada por el docente es tradicional?

Cuadro N° 5. Uso de métodos tradicionales

Frecuencia	Número	Porcentaje
Si	20	67
No	10	33
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

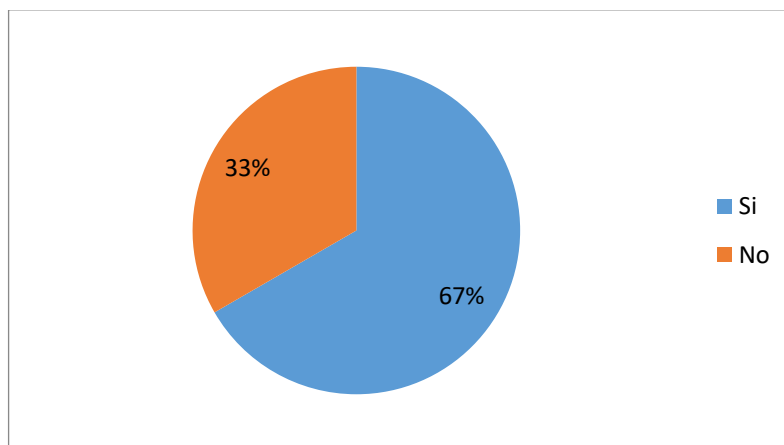


Gráfico N° 13. Uso de métodos tradicionales

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

El 67% de los estudiantes encuestados consideran que la metodología que utiliza el docente es tradicional y el 33 % indica que no es tradicional.

La mayoría de estudiantes consideran que para la enseñanza de la comprensión lectora el docente aplica un método tradicional, Contreras y Eguia (2017) en su investigación manifiestan que la mayoría de estudiantes consideran a la educación tradicional como algo aburrido y sin sentido, que no permite el desarrollo y adquisición de nuevos conocimientos.

3. ¿Considera usted que la gamificación contribuirá en mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

Cuadro N° 6. Influencia de la Gamificación en el aprendizaje

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	14	47
Casi siempre	13	43
Regularmente	2	7
Casi nunca	1	3
Nunca	0	0
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

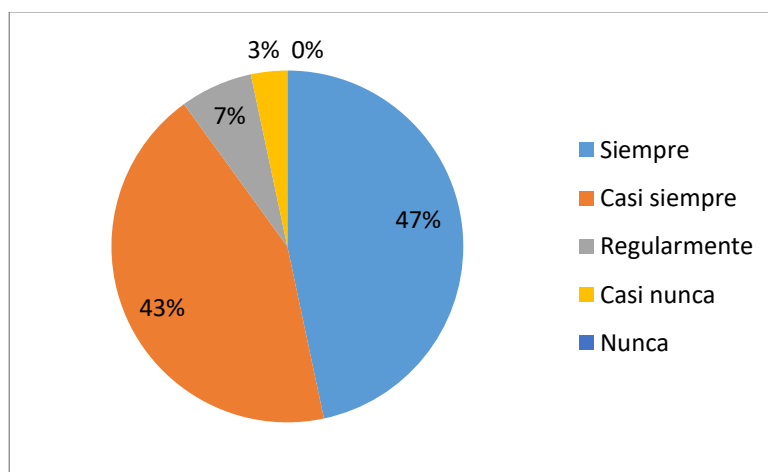


Gráfico N° 14. Influencia de la Gamificación en el aprendizaje

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

De los 30 estudiantes encuestados, el 47% y 43% consideran que siempre y casi siempre respectivamente, la aplicación de la gamificación contribuirá en mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, mientras que el 7% y 3% piensan que regularmente y casi nunca.

De acuerdo a los resultados obtenidos, la mayor parte de los estudiantes consideran la aplicación de estrategias de gamificación durante proceso de enseñanza - aprendizaje como una herramienta facilitadora del conocimiento que permitirá mejorar su predisposición y motivación hacia el aprendizaje (Sierra y Fernández-Sánchez, 2019).

4. ¿La retroalimentación que recibe por parte del docente es de manera inmediata?

Cuadro N° 7. Eficacia de la retroalimentación

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	3	10
Casi siempre	5	17
Regularmente	0	0
Casi nunca	12	40
Nunca	10	33
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. "Pedro Fermín Cevallos" (2021)

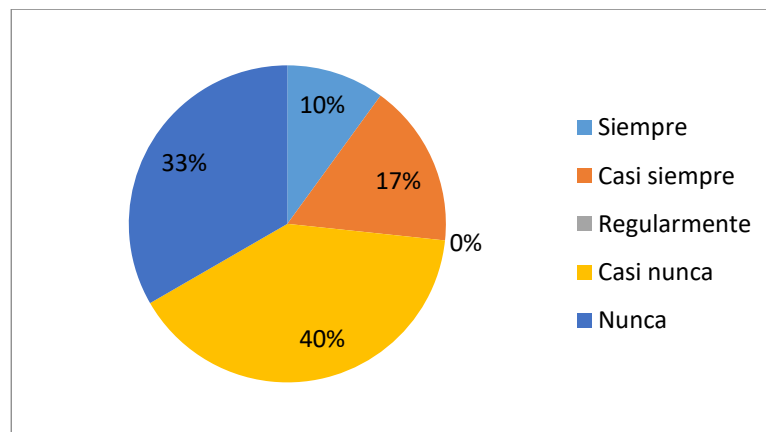


Gráfico N° 15. Eficacia de la retroalimentación

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. "Pedro Fermín Cevallos" (2021)

Análisis e interpretación:

El 40% y 33% del total de los encuestados consideran que casi nunca y nunca reciben una retroalimentación por el docente de manera inmediata, el 10% y 17% indican que siempre y casi siempre la retroalimentación es oportuna.

El resultado evidencia que durante las clases tradicionales los docentes nunca y casi nunca proporcionan una retroalimentación de manera inmediata, lo que impide detectar y por consiguiente reforzar los contenidos en los que tienen dificultad los estudiantes (Sierra y Fernández-Sánchez, 2019).

5. ¿Conoce o ha escuchado hablar sobre gamificación (aprendizaje utilizando elementos del juego)?

Cuadro N° 8. Conocimiento sobre gamificación

Frecuencia	Número	Porcentaje
Si	7	23
No	23	77
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

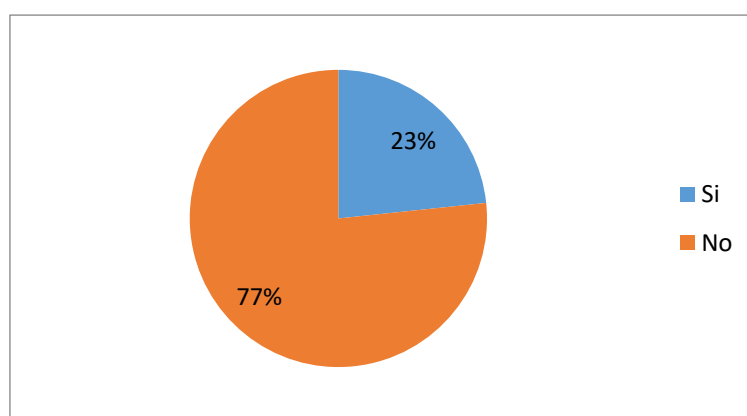


Gráfico N° 16. Conocimiento sobre gamificación

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

De los 30 estudiantes encuestados, el 77% manifiesta no haber escuchado hablar sobre Gamificación mientras que el 23% indica que si han escuchado hablar sobre gamificación.

La mayoría de estudiantes desconocen o no han escuchado sobre Gamificación y para Mikel (2016) una de las razones para utilizar el juego en entornos no lúdicos es que permite fallar para aprender y que el aprendizaje sea más significativo y permanezca en el tiempo.

6. ¿Se siente usted motivado y comprometido con su aprendizaje?

Cuadro N° 9. Motivación hacia el aprendizaje

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	13	43
Casi siempre	8	27
Regularmente	9	30
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

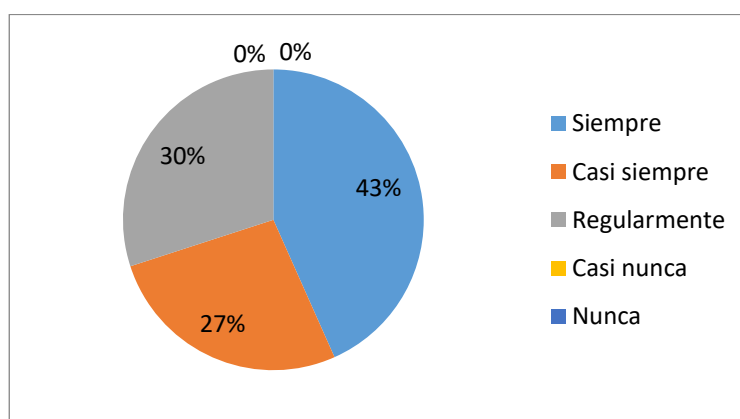


Gráfico N° 17. Motivación hacia el aprendizaje

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

El 43% y 30% de los estudiantes encuestados manifiestan que siempre y casi siempre se sienten motivados y comprometidos con su aprendizaje, mientras que el 27% considera que su motivación y compromiso es regular.

De acuerdo a la encuesta aplicada la mayoría de estudiantes manifiestan que siempre y casi siempre se sienten motivados; sin embargo, como lo indica Naranjo (2009) la motivación es un factor clave para la consecución de los objetivos planteados y generar una conducta apropiada para aprender. En este sentido la mayoría de estudiantes consideran a la comprensión lectora como algo teórico y memorístico, por lo cual es importante mantenerles motivados a fin de cambiar esa concepción y predisposición para aprender.

7. ¿Le gustaría obtener una recompensa o premio por sus trabajos o tareas?

Cuadro N° 10. Recompensas por su trabajo

Frecuencia	Número	Porcentaje
Si	26	87
No	4	13
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

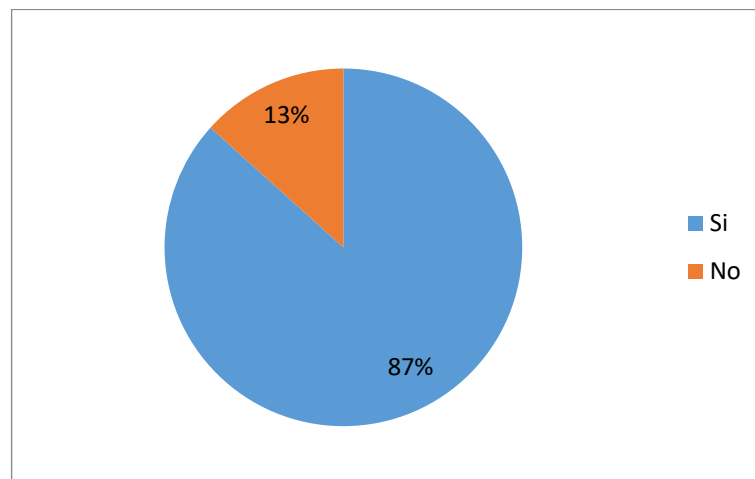


Gráfico N° 18. Recompensas por su trabajo

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

De los 30 estudiantes encuestados el 87% considera que le gustaría recibir una recompensa o premio por el esfuerzo realizado y el 13% manifiesta que no.

Se puede evidenciar que a la mayoría de los estudiantes les gustaría recibir una recompensa por el esfuerzo realizado, Werbach y Hunter (2012) manifiesta que la recompensa consiste en obtener un beneficio merecido por el trabajo realizado y crear un sentimiento de satisfacción, logro y éxito.

8. ¿Habitualmente le resulta difícil identificar frases o palabras claves en la lectura?

Cuadro N° 11. Nivel de comprensión de un texto

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	15	50
Casi siempre	7	23
Regularmente	5	17
Casi nunca	3	10
Nunca	0	0
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

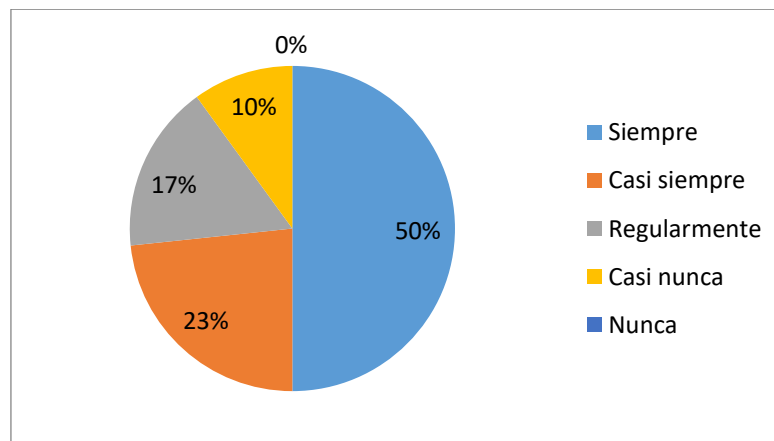


Gráfico N° 19. Nivel de comprensión de un texto

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

El 50% del total de estudiantes encuestados manifiestan que generalmente les resulta difícil identificar frases o palabras claves en una lectura, el 23% casi siempre, el 17% y 10% regularmente y casi nunca.

A la mayoría de estudiantes les resulta difícil encontrar frases o palabras que les ayuden a comprender de mejor manera un texto, por lo cual se requiere la aplicación de la gamificación como estrategia de aprendizaje motivacional que promueve el trabajo activo y la participación de los educandos (Ducua, 2018).

9. ¿Con qué frecuencia se utiliza en clase medios electrónicos?

Cuadro N° 12. Frecuencia de uso de medios electrónicos

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	5	17
Casi siempre	7	23
Regularmente	11	37
Casi nunca	7	23
Nunca	0	0
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

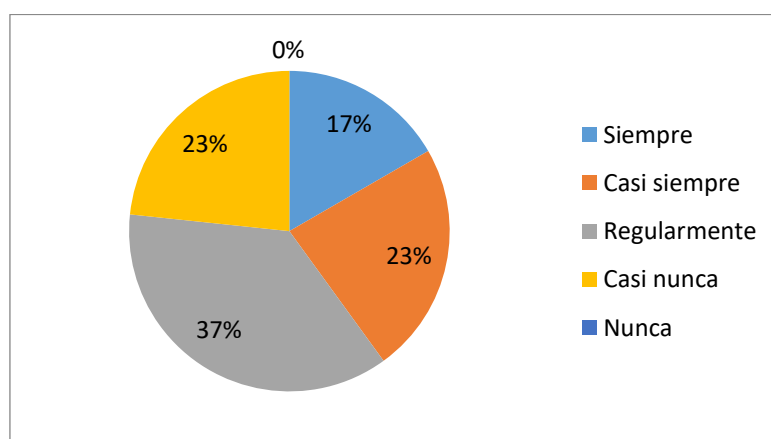


Gráfico N° 20. Frecuencia de uso de medios electrónicos

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

El 37% de los estudiantes encuestados manifiestan que de manera regular se utiliza medios electrónicos en clase, mientras que el 23% considera casi siempre y casi nunca y el 17% indica que nunca.

La mayor parte de encuestados señalan que de forma regular el docente utiliza medios electrónicos para impartir las clases de comprensión lectora, pero en un mundo globalizado en donde el conocimiento circula alrededor de la tecnología se debe aprovechar ésta para crear una clase divertida y que despierte el interés de los estudiantes, previo al análisis del entorno y a la realidad de los estudiantes.

10. ¿Le resulta fácil encontrar información implícita en un texto?

Cuadro N° 13. Aplicación de estrategias de aprendizaje

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	7	23
Casi siempre	3	10
Regularmente	2	7
Casi nunca	18	60
Nunca	0	0
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

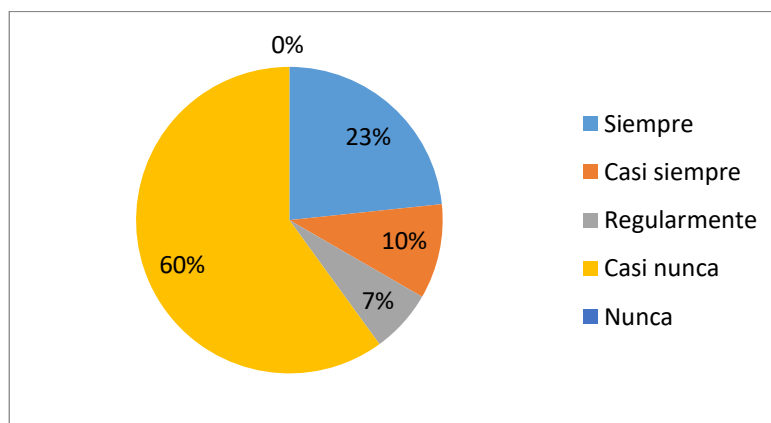


Gráfico N° 21. Aplicación de estrategias de aprendizaje

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

De los 30 estudiantes encuestados, el 60% considera que casi nunca le resulta fácil encontrar información implícita en un texto, mientras que el 23% indica que siempre encuentra este tipo de información y el 10% y 7% casi siempre y regularmente.

A través de la encuesta se evidencia que a la mayor parte de estudiantes no les resulta fácil encontrar información que se encuentra de manera implícita en un texto, al respecto Núñez-Valdés et al. (2019) señalan que un factor clave en el aprendizaje es saber descubrir información implícita de un texto con la finalidad de que pueda desarrollar su capacidad de razonamiento y discusión.

11. ¿Habitualmente, le resulta fácil emitir juicios con argumentos sobre la lectura?

Cuadro N° 14. Aplicación de estrategias de aprendizaje

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	5	17
Casi siempre	3	10
Regularmente	11	36
Casi nunca	11	37
Nunca	0	0
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

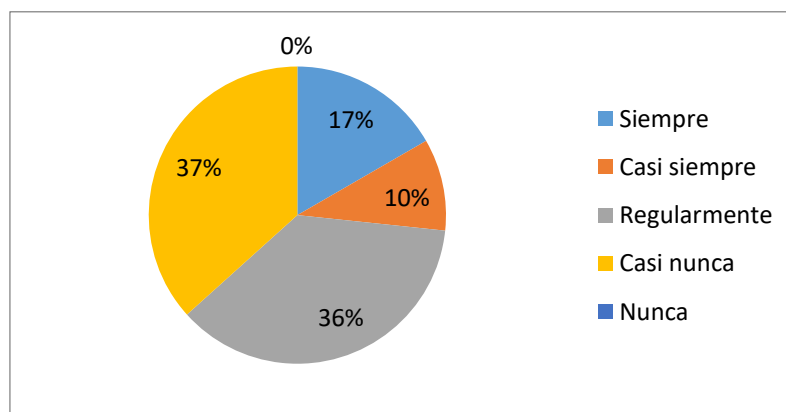


Gráfico N° 22. Aplicación de estrategias de aprendizaje

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

El 36% y 37% del total de estudiantes consideran que regularmente y casi nunca les resulta fácil emitir juicios con argumentos en base a una lectura, el 17% y 10% manifiesta que siempre y casi siempre puede realizar esta indicación.

Los encuestados manifiestan que frecuentemente les resulta difícil emitir juicios y lo puedan argumentar con bases teóricas sobre algún texto, para lo cual Gordillo y Flórez (2009) recomiendan unificar los conocimientos previos con la información obtenida de la lectura para emitir juicios y criterios con fundamentos.

12. ¿Le gustaría que el docente aplique nuevas estrategias de enseñanza para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora?

Cuadro N° 15. Aplicación de nuevas estrategias de enseñanza

Frecuencia	Número	Porcentaje
Siempre	23	77
Casi siempre	6	20
Regularmente	1	3
Casi nunca	0	0
Nunca	0	0
Total	30	100

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

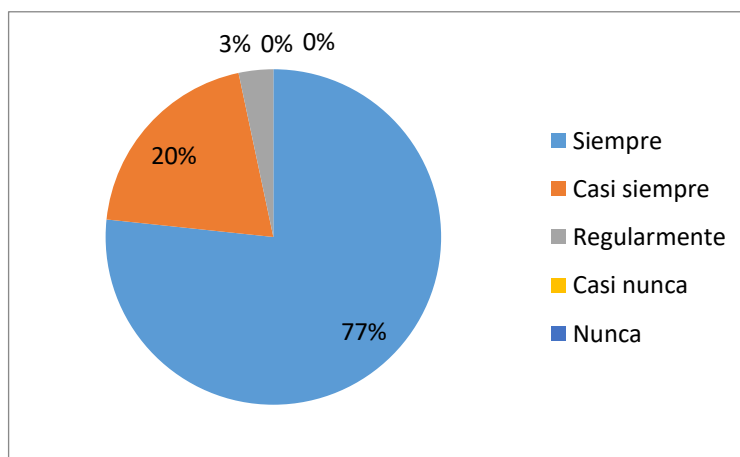


Gráfico N° 23. Aplicación de nuevas estrategias

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Encuesta a estudiantes U. E. “Pedro Fermín Cevallos” (2021)

Análisis e interpretación:

De los 30 estudiantes encuestados, el 77% está de acuerdo con que se aplique nuevas estrategias de enseñanza que contribuyan en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, el 20% indica que casi siempre y el 3% regularmente.

La mayoría de los estudiantes están de acuerdo con que el docente aplique nuevas estrategias de enseñanza para desarrollar habilidades de comprensión lectora como lo es la gamificación, al respecto Oliva (2016) afirma que la gamificación se puede convertir en una herramienta altamente motivadora en donde

docentes y estudiantes logren alcanzar sus objetivos de aprendizaje plateados mediante el juego y el cumplimiento de retos.

La encuesta realizada a los estudiantes de primero de Bachillerato, reflejan la necesidad de cambiar las estrategias de aprendizaje que actualmente muchos docentes utilizan en las aulas de clase siendo reemplazadas por estrategias más dinámicas e interactivas, como lo es la gamificación.

Con la aplicación de la gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora se pretende influenciar de manera positiva en la mente de los estudiantes propiciando una participación activa y teniendo una retroalimentación continua, despertando en ellos el interés por aprender y generar nuevos conocimientos que perduren en el tiempo.

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN “PASAPORTE AL CONOCIMIENTO”

Se ha diseñado la presente propuesta con el fin de motivar a los docentes a utilizar nuevas estrategias de aprendizaje, que contribuyan significativamente en la aprehensión del conocimiento y el desarrollo de habilidades que les permitan a los educandos relacionarse de manera acertada con el entorno, alcanzar los objetivos educativos propuestos y mejorar su rendimiento académico.

Nombre de la propuesta

Metodología de gamificación “Pasaporte al Conocimiento” para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en estudiantes de bachillerato.

Estructura de la propuesta

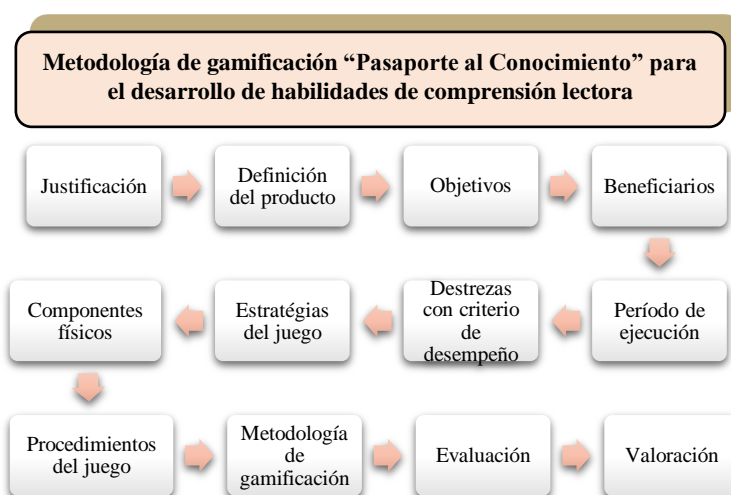


Gráfico N° 24. Estructura de la propuesta

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

Justificación

Con base a los resultados obtenidos de la encuesta realizada a los estudiantes de primero de bachillerato se evidencia la necesidad de cambiar las estrategias que actualmente los docentes utilizan en las aulas de clase por estrategias más dinámicas y participativas. En cuanto a la comprensión lectora los educandos manifiestan que les resulta difícil entender y comprender la mayoría de textos o lecturas por cuanto son consideradas memorísticas y aburridas.

Por otro lado, dentro del área de Lengua y Literatura para estudiantes de bachillerato desde el año 2011 se insertó en el currículo nacional como eje fundamental el aprendizaje por destrezas con criterios de desempeño: “Las destrezas con criterios de desempeño constituyen el referente principal para que los docentes elaboren la planificación microcurricular de sus clases y las tareas de aprendizaje” (MEC, 2011). Las destrezas con criterios de desempeño corresponden al “saber hacer” y como docentes debemos desarrollarlas en los estudiantes para que el aprendizaje y el conocimiento sea significativo y puedan aplicarlo durante toda la vida.

Por lo expuesto se pretende utilizar a la gamificación como estrategia de aprendizaje en el juego de mesa “Pasaporte al conocimiento” para ayudar a los estudiantes a mejorar el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora, entender de una manera más clara la lectura, comprender las acciones a realizar, seguir indicaciones e instrucciones como alternativa para la solución del problema detectado en los estudiantes de primero de bachillerato, dicha estrategia permitirá mejorar principalmente su motivación y predisposición para aprender.

Lo valioso e interesante de esta propuesta es que se dotará a los docentes de cualquier asignatura un material útil para que pueda ser utilizado de acuerdo a sus necesidades, tomando en cuenta que la lectura y su comprensión está inmersa en todas las actividades relacionadas con el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Definición del tipo de producto

El soporte teórico de esta propuesta se basa en lo manifestado por Kapp (2012) en su obra *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education* y en el diseño interactivo propuesto por Cassany et al. (2001) y fortalecido por Solé (1995); en donde, con la aplicación de estrategias de gamificación los estudiantes sean motivados a desarrollar y fortalecer sus habilidades de comprensión lectora y se sientan comprometidos en participar activamente en la construcción de nuevos conocimientos.

Con la finalidad de solventar el problema identificado, en la investigación se propone aplicar una metodología de gamificación basada en juegos en espacios o entornos no lúdicos, con la finalidad de desarrollar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos” se ha diseñado un juego de mesa haciendo énfasis en los tres niveles de la comprensión lectora: nivel de comprensión textual, nivel de comprensión inferencial y nivel de comprensión contextual aplicando en cada uno de estos niveles los momentos de la lectura: antes de la lectura o prelectura, durante la lectura y después de la lectura o post lectura.

Entonces el producto que se elabora para el desarrollo de las habilidades de comprensión lectura de los estudiantes es un juego mediante el cual se pretende motivar a los estudiantes a través de recompensas y premios incentivar su participación interactiva y se conviertan en entes lectores capaces de analizar, interpretar y reflexionar cualquier tipo de textos.

Objetivos

Objetivo general

- Desarrollar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos” a partir de un juego de mesa con actividades de gamificación.

Objetivos específicos

- Determinar los contenidos y destrezas con el desarrollo de la aplicación del juego pasaporte al conocimiento.
- Diseñar estrategia de gamificación sobre los contenidos de comprensión lectora como parte del pasaporte al conocimiento.
- Valorar la utilidad pedagógica de las estrategias del pasaporte al conocimiento.

Beneficiarios de la propuesta

La propuesta “Pasaporte al Conocimiento” parte de un proyecto de investigación basado en la gamificación y está dirigida a los 30 alumnos que conforman el Primer Año Paralelo “C” de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos”, ubicada en el cantón Cevallos, provincia de Tungurahua. Este proyecto propone mejorar el desarrollo de habilidades de comprensión lectora de los estudiantes siendo ellos los beneficiarios directos.

Como beneficiarios indirectos de la propuesta están los docentes, padres de familia y autoridades de la institución, por cuanto su principal objetivo es brindar a los estudiantes una educación de calidad que se evidenciará en su rendimiento académico, a los docentes les permitirá enriquecer sus conocimientos para impartirlos y mejorar la relación estudiante – docente.

Periodo de ejecución

La propuesta se llevará a cabo durante el primer quimestre del año lectivo 2021 – 2022, con los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos”, la misma que se aplicará una vez en cada parcial dentro del área de lengua y literatura – bloque curricular de lectura, teniendo una duración de 90 minutos (2 horas clase) cada sesión.

Destrezas y contenidos de la comprensión lectora

En el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (V. Cuadro N° 16) dentro del área de Lengua y Literatura, bloque curricular tres: lectura, encontramos los contenidos y destrezas imprescindibles para los estudiantes de primero de bachillerato, las mismas que se detallan a continuación:

Cuadro N° 16. Destrezas y contenidos de la comprensión lectora

BLOQUE CURRICULAR 3	OBJETIVO GENERAL	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CONTENIDOS
LECTURA	OG.LL.5 Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.	LL.5.3.2 Valorar el contenido implícito de un texto a con argumentos propios al contrastarlo con fuentes adicionales.	Estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, conectar información con los conocimientos previos, leer selectivamente, establecer relaciones entre diversas partes de un texto o entre textos, resumir, consultar fuentes adicionales.
		LL.5.3.3. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión.	
		LL.5.3.4 Valorar los aspectos formales y el contenido del texto en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor.	Estrategias metacognitivas de comprensión: planificar, autorregular, evaluar y retroalimentar.

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: (Ministerio de Educación, 2016)

Así como lo señala el currículo del (Ministerio de Educación, 2016) “Las destrezas fundamentales que se han identificado para este currículo se refieren, precisamente, a estrategias cognitivas y metacognitivas que un lector requiere para construir significados y autorregular su proceso de lectura” (p. 58). Lo que permite desarrollar en el estudiante las habilidades que en la actualidad les hace falta, permitiéndoles comprender de mejor manera las lecturas y sacar sus propias conclusiones y reflexiones.

Estrategias a utilizarse en el juego “Pasaporte al Conocimiento”

A fin de que los estudiantes puedan activar sus conocimientos previos e interrelacionarlos con los nuevos y tener una retroalimentación de manera inmediata al momento de llevar a cabo el juego de mesa “Pasaporte al Conocimiento” se aplicará las siguientes estrategias:

Trabajo en equipo

El trabajo en equipo permite que un grupo de personas se interrelacionen e interactúen de manera coordinada con la finalidad de cumplir una actividad o tarea determinada (Maldonado et al., 2014) permitiendo a los estudiantes compartir responsabilidades, evitar el individualismo y aprender de manera conjunta.

El juego de mesa “Pasaporte al Conocimiento” se lo realiza en grupos de hasta 5 personas, lo que permite compartir conocimientos entre estudiantes, tomar las decisiones acertadas para tratar de llegar a la meta y aceptar las consecuencias de sus hechos o acciones.

Trabajo colaborativo

Con respecto al trabajo colaborativo (Monterrey, 2010) manifiesta que “es empleo didáctico de grupos pequeños en el que los alumnos trabajan juntos para obtener los mejores resultados de aprendizaje tanto en lo individual como en los demás” y al ser el juego “Pasaporte al Conocimiento” un juego de estrategias permite a los estudiantes mantener una motivación permanente, participación activa, desarrollo de sus habilidades y actitudes teniendo como base primordial los valores humanos en beneficio de todo el grupo de trabajo.

Componentes físicos del juego “Pasaporte al conocimiento”.

El juego de mesa (V. Imagen N° 1) está conformado por: un tablero, fichas de lectura, fichas para cada equipo o jugador (avatar), dos dados, cronómetro o reloj, sellos para identificar los aciertos y tarjetas de diversos colores que diferencian a cada categoría temática (tarjetas de: preguntas, retos o misiones, recompensas).

Para la elaboración de todos los componentes del juego se ha tomado en cuenta a Ortiz (2014) quien manifiesta que “para poder ayudar al proceso enseñanza-aprendizaje muchas veces se recurre a estímulos denominados facilitadores, los cuales se recuerdan mejor gracias a que permiten atraer la atención y de cierta manera refuerzan el aprendizaje, entre esos estímulos se encuentra el color” (p. 3). En base a lo que antecede, se ha hecho énfasis en los siguientes colores:

Cuadro N° 17. Influencia de los colores en el aprendizaje

COLOR	INFLUENCIA
Verde	Concentración
Naranja	Ánimo
Azul	Productividad
Rojo	Acción
Amarillo	Alegría
Violeta	Creatividad

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: (Peña, 2018)

A fin de facilitar el trabajo al docente, se ha creado un espacio en la web en donde podrá encontrar todo el material necesario para la aplicación del juego, en medidas reales para que lo pueda imprimir y recortar; así como también, ajustar a sus necesidades o asignatura: https://educacionec-my.sharepoint.com/:f/g/personal/luisa_pazminos_educacion_gob_ec/Eo4NKXrYPFBEPcOstd5Vw_8BadbQKos2dL0543m4y99loQ?e=PkEpUT

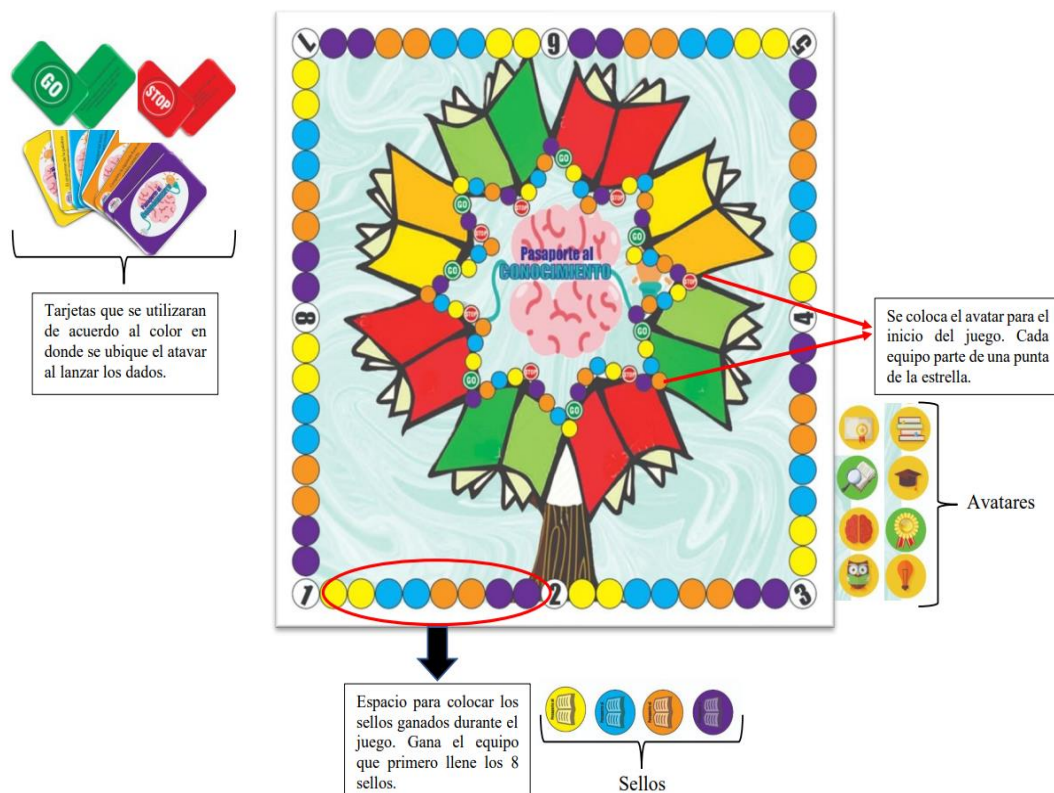


Imagen N° 1. Componentes físicos del juego

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

El Tablero

El tablero tiene una forma cuadrada de 50cm x 50cm (V. Imagen N° 2), contiene imágenes con matices suaves como fondo y una pista con colores claros que representan cada temática: color verde: sinónimos y antónimos, color azul: obtener la idea principal o moraleja de texto, frase (implícitas y explícitas), color naranja: completar la oración con la o las palabras correctas, el color violeta: significado de palabras o deducción por el contexto.

En el centro del tablero se encuentra el logo representativo del juego y a su contorno están los espacios para colocar los sellos de cada acierto obtenido o reto cumplido durante el juego. El camino por recorrer en el juego es en forma de estrella de 8 puntas y de cada punta parte cada equipo participante pudiendo jugar al mismo tiempo 8 equipos (opcional) con 5 integrantes cada uno como máximo.



Imagen N° 2. El tablero

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

Fichas – avatares

Las fichas son representaciones del personaje o avatar que identifica a cada jugador o grupo (V. Imagen N° 3) y es movida por el representante del equipo al lanzar los dados y responder a la pregunta planteada de acuerdo al color en el que

se encuentra la ficha; también, sirve para avanzar en el juego y solo habrá una ficha o avatar por equipo.



Imagen N° 3. Fichas - avatares
Elaborado por: Pazmiño, A.
Fuente: Investigación propia (2021)

Cronómetro

El cronómetro se utilizará para tomar el tiempo máximo que los jugadores del equipo pueden tomarse para responder a la pregunta planteada o cumplir con el reto asignado.

Fichas de lectura

Las fichas de lectura (V. Imagen N° 4 – 5) serán proporcionadas por docente de acuerdo a la unidad y temática que se esté tratando en el texto de los estudiantes o de acuerdo a la necesidad de los mismos.

EL RETORNO DE LAS JIRAFAS

Hace catorce años, las jirafas de África occidental se hallaban al borde de la extinción. Un siglo de caza furtiva, guerras y destrucción del hábitat casi lograron destruir su territorio y su población: quedaban apenas cincuenta individuos.

Pero hoy, según Julian Fennessy, de la Fundación para la Conservación de la Jirafa, más de 220 ejemplares conviven con 80 000 granjeros y aldeanos en un corredor de 240 kilómetros de longitud próximo a Niamey (Níger).

¿Cómo se explica esa increíble recuperación? El experto Pierre Gay apunta varias razones: los programas de conservación han contribuido mediante la concesión de microcréditos y la asistencia agrícola a los lugareños, que los ha incentivado a no perjudicar a las jirafas.

Además, en la zona abunda el alimento, como hojas de acacia y *Combretum*, y, por el contrario, escasean los depredadores, ya que los cazadores erradicaron hace tiempo a leones y leopardos.

Por último, Níger prohibió la caza de jirafas en 1998, cuando comprendió que estos animales constituían un reclamo excepcional para el turismo: son las únicas comunidades que quedan en África occidental.

No obstante, Fennessy advierte de ciertos peligros: la tala ilegal de árboles continúa, y la ción de jirafas debería superar los 400 individuos vivir a las enfermedades. Además, en algunos países se han abatido ejemplares que habían abandonado esta zona protegida de Níger. El siguiente paso sería ampliar su extensión y confiar en una recuperación total.

Berlin, Jeremy. Diciembre de 2010. El retorno de las jirafas. National Geographic.



Imagen N° 4. Ficha de lectura No. 01

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Libro de primero BGU de Lengua y Literatura.



Prelectura

¿Has escuchado el nombre de Picasso?
¿Conoces alguna de sus obras? Conversa
con tu profesor o profesora.

PABLO PICASSO, PADRE DEL ARTE MODERNO

Angela Dawson-Field

El arte moderno está en el lienzo, la escultura, la letra impresa y todas las nuevas formas que hoy en día encontramos en el arte del siglo XX y en el nuestro. Muy raramente los historiadores del arte se ponen de acuerdo entre ellos sobre este tema, especialmente en lo que se refiere a la fecha y al lugar donde se inició el arte moderno. Por eso el término se refiere por lo general a todo el arte producido, principalmente en Estados Unidos y Europa, durante el siglo XIX.

Fue una época en la que los artistas introducían nuevos materiales, nuevas técnicas y nuevos conceptos. Su intención era liberarse de las ataduras a lo que se conocían como parte del *establishment*. A la vez, buscaban redefinir los mismos límites de lo que era el arte.

Sin duda, las más innovadoras «invenciones» del arte en el siglo XX fueron el cubismo y los conceptos de la abstracción. Pablo Picasso, creador del primero, quizás sea considerado el artista más importante de esa época. Su obra fue de gran influencia.

Picasso nació en Málaga, en el centro de España. Fue un niño prodigio, tanto que



<https://goo.gl/QuatZV>

a la edad de catorce años su habilidad para manejar la técnica era increíble. En 1895, su padre ocupó el puesto de profesor de arte en la Academia de Arte Pictórico de La Coruña. Picasso fue admitido en las clases avanzadas muy rápidamente; solo le tomó un día para completar su examen de admisión, cosa que tomaba a otros hasta un mes.

Dos años más tarde, Pablo empezó a estudiar en la academia de Madrid, pero se retiró de allí insatisfecho y regresó a casa. Entre 1900 y 1904, Picasso vivió entre París y La Coruña, pero, al cabo de unos cuatro años de estar yendo y viniendo, optó por irse a vivir a la ciudad francesa, donde permanecería la mayor parte de su vida.

A partir de 1904, Picasso descubrió varias formas de arte, todas ellas diferentes entre sí, pero lo que más llamó su atención fue el estilo de Toulouse Lautrec y el arte

africano. Ya desde su primera visita a París, Picasso se enamoró de pintar la vida nocturna de la ciudad y las escenas de café. Estas últimas solían incluir personajes circenses y gente venida a menos.

Algunos creen que Picasso mostraba empatía con sus personajes faranduleros y vagabundos, como, por ejemplo, el payaso. El payaso es reconocido dentro del gran escenario circular del circo, pero apenas se quita la careta se convierte en un ser oscuro. La sociedad le paga al payaso para que brinde entretenimiento, y nadie está interesado en conocer su verdadero rostro o sus sentimientos.

Hacia finales de 1905, el estilo de Picasso sufrió algunos cambios. Hubo una importante retracción en todo lo relacionado con el contenido emocional en sus pinturas: la melancolía de los descastados fue reemplazada por la razón. Fue entonces cuando Picasso se interesó por la escultura de la península Ibérica. La fascinación que le causaba se vio reflejada en su interés por la simplificación y las formas geométricas. Picasso daba preferencia a la experimentación y también tenía gran interés por el arte considerado fuera de los ámbitos del *establishment*.

Por el año 1907, pintó una de las más revolucionarias pinturas al óleo del siglo XX: *Les Femmes d'Alger (O Version O)* (*Las señoras de Avignon*). En este trabajo fueron de suprema importancia la influencia de la escultura de su España nativa y el arte africano. Las formas ovales y los rostros y las figuras de esta pintura resultan incongruentes, cosa considerada muy riesgosa para 1907.

Las incongruencias del cuadro *Les Femmes d'Alger* fueron demasiado para muchos contemporáneos de Picasso. Se dice, por ejemplo, que Matisse lo acusó de ridiculizar el nuevo movimiento del arte moderno. Sin embargo, curiosamente, hoy en día muchos historiadores y estudiosos del arte dicen que esta pieza fue justamente la que inició el cubismo.

El año 1907 también es conocido como el *período africano* de Picasso. Al comienzo, el pintor rechazó el hecho de que se hiciera una analogía de su trabajo con el arte africano; sin embargo, mucho después, aceptó que este lo había influido grandemente.

Desde 1907 hasta más o menos 1917, Pablo Picasso y Georges Braque desarrollaron y experimentaron nuevos conceptos sobre el arte. Los críticos bautizaron esto como *cubismo*.

La mayoría de historiadores y estudiosos del arte usualmente dividen el movimiento en dos etapas muy dinámicas.

La primera de esas etapas es llamada *cubismo analítico*. Este describe el método de diseccionar las formas tridimensionales pintándolas como planos geométricos múltiples. El *cubismo sintético*, la segunda etapa, buscó un efecto contrario: en lugar de diseccionar la forma, más bien la creaba utilizando planos geométricos.

Durante toda su vida Picasso trabajó mucho con la figura humana y la naturaleza muerta. Aun hoy no terminamos de analizar sus obras, pero gozamos con ellas. Sin lugar a dudas, él fue uno de los pintores más influyentes e innovadores del arte moderno en el siglo XX.



Imagen N° 5. Ficha de lectura No. 02

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Libro de primero BGU de Lengua y Literatura.

Tarjetas de preguntas

El juego contiene 4 grupos de tarjetas de diversos colores (V. Imagen N° 6) que diferencian una categoría de otra, siendo estas: color amarillo: sinónimos y antónimos; color azul: obtener la idea principal o moraleja de texto o frase (implícitas y/o explícitas); color naranja: completar oraciones con la o las palabras correctas y color violeta: significado palabras o deducción por el contexto.

El anverso de la tarjeta contiene el logotipo del juego y al reverso está la actividad que debe cumplir el estudiante, la misma que varía de acuerdo al color de cada tarjeta, en este lado se escribirá la pregunta con sus respectivas opciones y la respuesta correcta estará subrayada o marcada de otro color a fin de verificar el acierto o no y a la vez el docente pueda realizar la respectiva retroalimentación de manera inmediata. Si el estudiante acierta la respuesta, recibirá un sello para llenar su pasaporte al conocimiento caso contrario no recibirá nada y seguirá el juego.



Imagen N° 6. Tarjetas de preguntas

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

Tarjetas de retos o misiones

En el camino por recorrer para alcanzar el anhelado “Pasaporte al Conocimiento” encontraremos un espacio con el símbolo “stop” (V. Imagen N° 7) lo que significa que el equipo o participante debe cumplir con lo propuesto en la tarjeta de color rojo.

Este tipo de tarjetas permitirán profundizar en los contenidos de la asignatura cumpliendo con el refuerzo académico o retroalimentación. Así también se hará énfasis en la práctica de valores al mismo tiempo que sancionará los antivalores.



Imagen N° 7. Tarjetas de retos o misiones

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

Tarjetas de recompensas

Al danzar los dados y caer en el espacio “go” (V. Imagen N° 8) los estudiantes obtendrán una recompensa, en la tarjeta de color verde se detallará la recompensa obtenida que puede ser: avanzar espacios y seguir jugando, lanzar los dados otra vez, ganar sellos para completar la cartilla del pasaporte, consultar al docente, etc.



Imagen N° 8. Tarjetas de recompensas

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

Procedimientos para el juego “Pasaporte al conocimiento”



Bienvenido al juego “Pasaporte al Conocimiento” creado especialmente para ti, para que puedas aprender de una manera divertida y creativa en donde tú eres el actor principal.

Objetivo

El objetivo del juego es ser el primer grupo o persona en conseguir todos los sellos que conforman el “Pasaporte al Conocimiento” y lo lograrás respondiendo de manera correcta las preguntas y cumpliendo con los retos planteados. Durante el

juego también recibirás recompensas por tu esfuerzo y ayudas que te permitirán conseguir más sellos para completar tu pasaporte.

REGLAS DEL JUEGO

Jugadores

Estudiantes de primero de bachillerato o de cualquier año/curso, grupos de hasta 5 jugadores.

Edad

No hay un límite de edad, aptos para resolver problemas y relacionarlos con sus experiencias y conocimientos previos.

Duración

El tiempo promedio para la partida o juego es de 90 minutos.

REQUERIMIENTOS DEL JUEGO

- Se puede jugar de forma grupal o individual.
- Es indispensable la participación del docente para corroborar la veracidad de la información, mantener el orden, no perder de vista el objetivo del juego y proporcionar una retroalimentación inmediata.
- Se puede jugar en cualquier espacio o en el aula de clases.
- El representante de cada equipo tira los dados y quien saque la puntuación más alta empieza.
- Escoger el moderador, quien se encargará de leer las respectivas tarjetas.
- Respetar el turno de cada equipo, empezando por la derecha.

INSTRUCCIONES:

1. Elige el moderador (se recomienda que sea el docente por ser parte neutral), quien se encargará de:
 - Leer las tarjetas de preguntas, retos y recompensas.
 - Controlar el tiempo en el cronómetro.
2. Forma los equipos que van a participar en el juego, máximo 5 personas por equipo.
3. Baraja las tarjetas de preguntas, retos y recompensas (de forma individual) y colócalas, boca abajo, a un lado de tablero.
4. Elige el representante de cada equipo, quien se encargará de:
 - Lanzar los dados
 - Mover la ficha o avatar
 - Contestar, en voz alta, la respuesta de la pregunta tomada en consenso con todo el equipo.
5. Cada equipo elige su ficha o avatar y lo coloca en el inicio del juego.

¡Es hora de jugar!

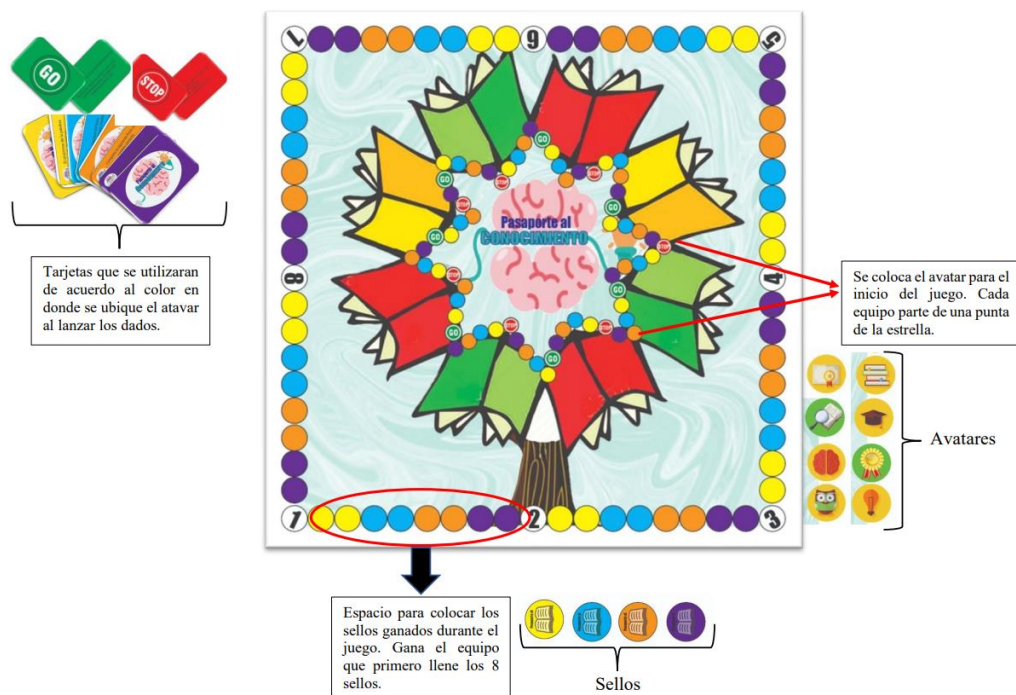
1. Lanza los dados.
2. Avanza ese mismo número de casillas.
3. Fíjate en la casilla que has caído. Si es de color amarillo, azul, naranja o violeta, el moderador leerá la pregunta y las opciones propuestas, el equipo tiene un tiempo límite de 30 segundos para analizar y responder. Si la respuesta es correcta ganas un sello (del color de la tarjeta de la pregunta) para completar el pasaporte al conocimiento y si es incorrecta no recibes el sello y es turno del siguiente equipo.

En caso de haber completado todos los sellos del pasaporte de un color específico, pero aún falta otro color, se puede ir acumulando los sellos y por cada dos sellos adicionales se puede canjear por un sello del color faltante para completar el pasaporte al conocimiento.

4. Si la ficha cae en un espacio de color rojo “stop” el moderador leerá el reto que el equipo debe cumplir y si lo hace bien recibirá la recompensa establecida en la tarjeta.
5. Si la ficha cae en un espacio de color verde “go” el moderador leerá la tarjeta de dicho color en donde se detalla la recompensa obtenida que puede ser: avanzar espacios y seguir jugando, lanzar los dados otra vez, ganar sellos para completar la cartilla del pasaporte, consultar al docente, etc.
6. Si sacas dobles, muévete, vuelve a tirar los dados y juega otra vez.
¡Ten cuidado! Si sacas dobles tres veces en el mismo turno, pierdes el o los sellos ganados, si no ganaste ningún sello debes cumplir un reto.
7. Tu turno ha finalizado, ahora le toca al jugador o equipo que se encuentra a la derecha.

¡Empieza a jugar!

Esto es todo lo que debes saber, así que ya puedes empezar a jugar y fíjate en las casillas en las que cagas.



Metodología de gamificación

Para la aplicación del juego se utilizará una metodología de gamificación basada en las estrategias de juegos en entornos no lúdicos (V. Gráfico N° 25), la misma que se llevará a cabo en cada parcial, tomando en cuenta que cada parcial consta de 5 semanas por lo cual se ha dividido al proyecto en 5 pasos:

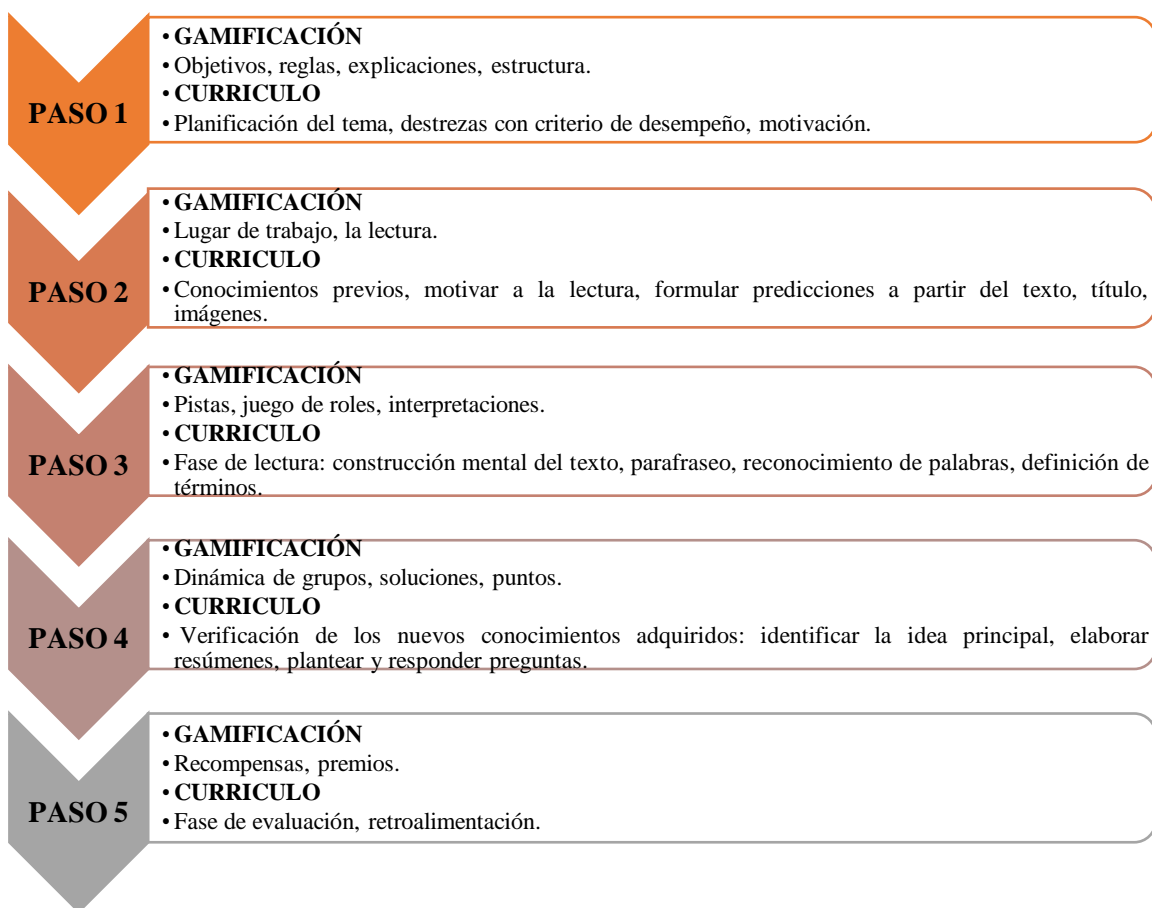


Gráfico N° 25. Metodología de gamificación

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

Paso 1. Socialización

Siendo ésta la primera etapa y muy importante, se procederá con la socialización de las reglas del juego y de la estructura del mismo, determinando el camino a seguir a fin de conseguir los objetivos planteados y alcanzar al anhelado

“Pasaporte al conocimiento”. Para empezar el juego se realizarán grupos de máximo 5 estudiantes y se indicará cómo funciona el sistema de puntos y premios.

Para la conformación de los equipos el docente lo puede realizar con el apoyo del sitio web <https://app-sorteos.com/es/apps/sortear-grupos-online>, caso contrario buscará la mejor manera de hacerlo.

Paso 2. Lugar de trabajo – Antes de la lectura

De acuerdo a las necesidades y de los objetivos que se desea alcanzar, el docente determinará el lugar estratégico para llevar a cabo el juego sea dentro o fuera del aula de clase, tomando en cuenta que es muy importante la variación de los lugares para mantener la emoción y motivación de los mismos.

Dentro de esta etapa se empieza ya con el desarrollo del juego, comenzando por primer momento de la lectura que es “antes de la lectura o prelectura”, en esta etapa el docente formulará una serie de preguntas como: ¿Para qué leo? ¿Qué sé de este texto? ¿De qué trata este texto? ¿Qué me dice su estructura? A fin de determinar los objetivos de la lectura, activar el conocimiento previo, motivar a la lectura y formular predicciones a partir del texto (título, imágenes, encabezados).

Paso 3. Durante la lectura

Con la utilización del texto del estudiante de Lengua y Literatura para primero de bachillerato, se procederá con la lectura del texto seleccionado de manera fluida, a fin de que se comprenda lo que está leyendo a través de la construcción mental del texto, parafraseo, reconocimiento de palabras, definición de términos e interrelación de la nueva información con sus conocimientos previos (Gutierrez-Braojos y Salmerón, 2012). En esta fase se puede intercambiar de papeles y narradores adoptando o tomando el papel de los personajes de la historia.

Paso 4. Después de la lectura

Esta última etapa consiste en la verificación de los nuevos conocimientos adquiridos. Es aquí en donde el docente a través de la utilización de diferentes estrategias como: identificar la idea principal, elaborar resúmenes, plantear y responder preguntas verificará que la lectura esté comprendida en su totalidad a fin de proceder con la aplicación del juego “Pasaporte al conocimiento”. Esta actividad se desarrollará en grupos y se dotará de diferentes mecánicas del juego para la superación del mismo.

Paso 5. Juego del pasaporte al conocimiento

Una vez realizado el proceso de la lectura, se procederá con la aplicación del juego “Pasaporte al conocimiento”, en donde se otorgarán las diferentes recompensas o premios por la superación de retos que deben cumplir a lo largo del juego, esto con la finalidad de que se mantengan motivados y se animen a seguir jugando.

Recursos

Institucionales:	Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos”
Humanos:	Autoridades, docentes, estudiantes de la unidad educativa e investigadora.
Materiales:	Computador o teléfono inteligente, internet, impresiones, hojas, marcadores de tiza líquida.
Financieros:	Proyecto financiado por la investigadora.

Evaluación de las actividades de gamificación

El juego “Pasaporte al conocimiento” constituye una propuesta innovadora que permitirá a los docentes mejorar sus estrategias de enseñanza y su aplicación

en el aula de clase ayudará a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de cualquier asignatura y a la vez a construir conocimientos significativos y duraderos.

Para la evaluación de la propuesta innovadora se ha diseñado una rúbrica de evaluación (V. Cuadro N° 18), que le permitirá al docente conocer el grado de desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes que han tenido sus estudiantes durante y después de la aplicación del juego “Pasaporte al conocimiento”.

El objetivo de la rúbrica de evaluación es medir el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de primero de bachillerato con la aplicación del juego “Pasaporte al conocimiento”. La rúbrica de evaluación se recomienda aplicarla desde el inicio del juego hasta su finalización, con la finalidad de que al terminar el mismo se pueda realizar una retroalimentación de toda la temática, haciendo énfasis en aquellos criterios con baja calificación.

Cuadro N° 18. Rúbrica de evaluación del “Pasaporte al conocimiento”

Criterio de evaluación								
CE.LL.5.4. Valora los contenidos explícitos e implícitos y los aspectos formales de dos o más textos, en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor; aplica estrategias cognitivas y metacognitivas para autorregular la comprensión, identifica contradicciones, ambigüedades y falacias, elabora argumentos propios y los contrasta con fuentes adicionales, mediante el uso de esquemas y estrategias personales para recoger, comparar y organizar la información.								
Indicador para la evaluación del criterio								
I.LL.5.4.2. Interpreta los aspectos formales y el contenido de un texto, en función del propósito comunicativo, el contexto sociocultural y el punto de vista del autor; recoge, compara y organiza la información consultada, mediante el uso de esquemas y estrategias personales. (J.4., I.3.)								
RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD								
Nombre del estudiante/grupo:								
Aspectos a evaluar	Nivel 1 Excelente (2 puntos)		Nivel 2 Bueno (1,50 puntos)		Nivel 3 Regular (1 punto)		Nivel 4 Malo (0,50 puntos)	
1. Aplicación de los tres momentos de la lectura: <ul style="list-style-type: none"> • Antes de la lectura • Durante la lectura • Después de la lectura 	Aplica correctamente los tres momentos de la lectura.		Aplica casi todos los momentos de la lectura.		Aplica de manera parcial los tres momentos de la lectura.		No aplica ni conoce los tres momentos de la lectura.	
2. Inferencia del significado de palabras por el contexto.	Es capaz de deducir el significado de una palabra o expresión a partir de la información del texto.		Casi siempre es capaz de deducir el significado de una palabra o expresión a partir de la		Tiene dificultades para deducir el significado de una palabra o expresión a partir de la información del texto.		No es capaz de deducir el significado de una palabra o expresión a partir de la información del texto.	

			información del texto.				
3. Comprende y responde preguntas de nivel literal.	Es capaz de comprender y responder preguntas de nivel literal.		Casi siempre es capaz de comprender y responder preguntas de nivel literal.		Tiene dificultades para comprender y responder preguntas de nivel literal.		No es capaz de comprender y responder preguntas de nivel literal
4. Comprende y responde preguntas de nivel inferencial.	Es capaz de comprender y responder preguntas de nivel inferencial.		Casi siempre es capaz de comprender y responder preguntas de nivel inferencial.		Tiene dificultades para comprender y responder preguntas de nivel inferencial.		No es capaz de comprender y responder preguntas de nivel inferencial.
5. Comprende y responde preguntas de nivel crítico.	Es capaz de comprender y responder preguntas de nivel crítico.		Casi siempre es capaz de comprender y responder preguntas de nivel crítico.		Tiene dificultades para comprender y responder preguntas de nivel crítico.		No es capaz de comprender y responder preguntas de nivel crítico.
Puntuación final sobre 10							

Escala de valoración cualitativa	Escala de valoración cuantitativa
Domina los aprendizajes requeridos.	9,00 – 10,00
Alcanza los aprendizajes requeridos.	7,00 – 8,99
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos.	4,01 – 6,99
No alcanza los aprendizajes requeridos	≤ 4

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Investigación propia (2021)

Valoración de la propuesta

Metodología de gamificación “Pasaporte al Conocimiento” para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en estudiantes de bachillerato.

Para la valoración de la propuesta “Pasaporte al Conocimiento” para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos”, se ha realizado por medio de la valoración por los usuarios.

Para esta valoración se elaboró una ficha de valoración por usuarios (V. Anexo 3) en donde se pide evaluar: el lenguaje y la redacción, la estructura, el contenido, la coherencia entre el objetivo planteado, las actividades y los resultados esperados, la metodología, la facilidad para su implementación y la posibilidad para generar resultados positivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Para la selección de los usuarios valoradores se procedió de acuerdo al manual de estilo proporcionado por Universidad, seleccionando a tres docentes quienes en el futuro aplicarán el juego “Pasaporte al conocimiento” en las aulas de clase.

Los docentes seleccionados para la valoración son: Mg. Ruth Caicedo – Rectora, Mg. Javier Acuña – Vicerrector y Lic. Fénix Oñate – Coordinadora del Área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos”. Una vez hecha la consulta vía telefónica y aceptando ser los valoradores de la propuesta, se procede a enviar por correo electrónico la propuesta y la respectiva ficha de valoración, recibiendo el informe de datos de los valoradores de la propuesta por la misma vía (V. Anexo 4).

Después de haber recibido las fichas de valoración y con base a la información de las mismas, se calcula la media de los valores proporcionados por

los valoradores (V. Cuadro N° 19), tomándose como valor máximo cinco (5) – Muy aceptable y uno (1) como mínimo – Inaceptable.

Cuadro N° 19. Resultados de la valoración de los usuarios

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre gamificación.	V1-V2-V3		
Conocimientos teóricos sobre comprensión lectora.	V1-V3	V2	
Experiencias profesionales relacionadas con la propuesta.	V1-V3	V2	
Experiencias en propuestas similares en otros contextos.	V1-V3	V2	

V1: Valorador 1 – V2: Valorador 2 – V3: Valorador 3

Valoración de la propuesta

Criterios	Resultados Promedio - Valoradores
Presentación de la propuesta (lenguaje y redacción)	4,67
Estructura de la propuesta	5,00
Sus contenidos	5,00
La coherencia entre el objetivo planteado, las actividades y los resultados esperados.	4,67
Metodología	5,00
Facilidad para su implementación	4,67
Posibilidad para generar resultados positivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje	5,00
PROMEDIO	4,85

Elaborado por: Pazmiño, A.

Fuente: Usuarios valoradores (2021)

De la valoración de los usuarios, se obtiene como resultado promedio 4,85 sobre 5, ubicándose entre la escala cualitativa de muy aceptable (5) y bastante aceptable (4); por lo tanto, se concluye que la aplicación del juego de mesa

“Pasaporte al conocimiento” para el desarrollo de habilidades de comprensión lectura en los estudiantes de primero de bachillerato, beneficiará a los docentes en la mejora de sus estrategias de enseñanza y a los estudiantes les ayudará a mejorar su proceso de aprendizaje.

De los criterios valorados: estructura de la propuesta, contenidos, metodología y la posibilidad para generar resultados positivos en el proceso de enseñanza – aprendizaje son los criterios mejor evaluados. Mientras que, la presentación de la propuesta (lenguaje y redacción), la facilidad para su implementación y la coherencia entre el objetivo planteado, las actividades y los resultados esperados son criterios que deben ser revisados en la propuesta para su mejora.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En el análisis teórico realizado, se pudo examinar a profundidad sobre la aplicación de la gamificación en las aulas de clase y su influencia en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes. Considerando a la gamificación en educación como una estrategia de aprendizaje que le permite al docente cambiar su forma de enseñar dejando a un lado las clases rutinarias y aburridas; y a los estudiantes, a aprender de manera divertida e interactiva.
- A través del diagnóstico realizado a los estudiantes de primero de bachillerato se comprobó que la mayoría de educandos tienen grandes dificultades para comprender textos, extraer ideas principales, definir y reconocer palabras, parafrasear, identificar personajes, lo que provoca deficiencias en el aprendizaje e incluso dificultad para rendir pruebas y evaluaciones que se evidencia en su rendimiento académico y que en el futuro influirá en su desempeño profesional y personal.
- El uso de estrategias de gamificación, es decir, la aplicación del juego “Pasaporte al Conocimiento”, ayuda en el desarrollo de habilidades cognitivas como: interpretar frases y párrafos, comprender bien el texto, compartir y usar el conocimiento, reconocer y comprender las palabras, formular preguntas, conectar información con los conocimientos previos, leer selectivamente y resumir; y, habilidades metacognitivas como: analizar la tarea (propósito, extensión, grado de dificultad), planificar la ejecución de la tarea (definición de tiempo de ejecución), determinar los conocimientos que se poseen con respecto a la tarea, identificar puntos clave de la tarea, tomar notas, subrayar, elaborar resúmenes y esquemas que den cuenta del texto, analizar errores cometidos y plantear soluciones.

Por cuanto influyen directamente en su aprendizaje y principalmente permite mantener una participación activa del estudiantado y mejora su motivación al recibir premios o recompensas por su trabajo. Las estrategias del juego están estructuradas de tal manera que el docente las puede aplicar de acuerdo con su contexto y necesidad. La finalidad del “Pasaporte al Conocimiento” es que los estudiantes puedan mejorar su comprensión y análisis de textos no solo para su educación sino también para su relación con el entorno.

- Los usuarios valoraron la factibilidad y aplicabilidad del juego de mesa “Pasaporte al conocimiento” como recurso para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, al tratarse de una metodología de fácil manejo y que puede adaptarse a las diferentes necesidades tanto de los docentes como de los estudiantes.

Recomendaciones

- Mantener una capacitación permanente que coadyuven a desarrollar y aplicar estrategias de aprendizaje que motiven y faciliten la aprehensión de conocimientos de los estudiantes, a través del análisis crítico y reflexivo de diversas situaciones de acuerdo con el entorno social y cultural en el que se desenvuelve cada persona, haciendo énfasis en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora y solución de problemas.
- Las estrategias de gamificación que se vayan a aplicar pueden ser adaptadas y/o modificadas de acuerdo con el entorno, a la asignatura, a las necesidades de los estudiantes y docentes.
- Permitir a los docentes desarrollar innovaciones, sea dentro o fuera del aula de clase, que beneficien a los estudiantes y a fin de que los

conocimientos adquiridos permanezcan en el tiempo y se convierta en un aprendizaje significativo.

- Gestionar capacitaciones y brindar las respectivas facilidades para que los docentes puedan prepararse en el ámbito pedagógico y en beneficio de los educandos.
- Aceptar que los tiempos han cambiado y la forma de enseñar también; por lo tanto, deben apoyar la inclusión del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias, F. G. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica* (Sexta Edic). Editorial Episteme.
https://listado.mercadolibre.com.ve/_CustId_84453555
- Behar, D. S. (2008). *Metodología de la investigación*. Shalom.
- Beltrán, A. M., Rivera, D., & Maldonado, J. C. (2018). El valor de la gamificación como herramienta educativa. In Á. Torres-Toukoumidis & L. Romero-Rodríguez (Eds.), *Gammificación en Iberoamérica* (pp. 97–111).
- Benítez, M. G., Barajas, J. I., & Hernández, I. N. (2014). Efecto de la aplicación de una estrategia de comprensión de lectura en un entorno virtual. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 16(3), 71–87.
- Cabezas, E. D., Andrade, D., & Torres, J. (2018). *Introducción a la Metodología de la Investigación Científica*.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2001). *Enseñar lengua*.
http://catalog.ub.edu/record=b1368145~S1*cat
- Chasi, E. (2020). *Estrategias de gamificación para el aprendizaje de Física en el Primer Curso BGU de la Unidad Educativa “Belisario Quevedo” Año Lectivo 2018 – 2019* [Universidad Tecnológica Indoamérica].
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1555>
- Colomer, T., & Camps, A. (2000). *Enseñar a leer, enseñar a comprender* (Celeste Ed).
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador* (pp. 1–136).
- Contreras, R., & Eguia, J. L. (editores). (2017). Experiencias de gamificación en aulas. *InCom-UAB Publicacions*, 4, 1–126.
- Crespo, F. I. (2018). *Gamificación y el razonamiento verbal en los estudiantes de Bachillerato*.
https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28893/1/1803619350_Franklin_Italo_Crespo_Jara.pdf
- Crespo, Franklin Italo. (2018). *Gamificación y el razomaniento verbal en los estudiantes de bachillerato* [Universidad Técnica de Ambato].

- <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13279/1/FCHE-EBS-1519.pdf>
<http://es.slideshare.net/Andysebas1/domotica-42887798>
- Del Puerto, L. G., Thoms, C., & Boscarino, E. (2018). Nivel de comprensión lectora en estudiantes que inician primer año de carrera universitaria Reading comprehension of first year university students. *Revista Científica de La UCSA*, 5(02), 11–25.
- Díaz, J., & Troyano, Y. (2013a). EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL AMBITO EDUCATIVO. *Jornadas de Innovación Docente*, 1–9. <http://hdl.handle.net/11441/59067>
- Díaz, J., & Troyano, Y. (2013b). The Potential of Gamification to Educational Scope. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: Respuesta En Tiempos de Incertidumbre*, 1–9. <http://idus.us.es/handle/11441/59067?>
- Domínguez, J., & Pino-Juste, M. (2014). Motivación intrínseca y extrínseca: análisis en adolescentes gallegos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 349–358. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851780036>
- Ducuara, L. (2018a). (MEMORIAS) *Octubre 26 de 2018 Pereira , Colombia. 3117*, 61–66. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4620616.pdf>
- Ducuara, L. (2018b). Fortalecimiento de la competencia lectora en ciencias naturales a través de gamificación. *Congreso Nacional de Tecnología & Educación (MEMORIAS)*, 3117, 61–66. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4620616.pdf>
- EduTrends. (2016). Gamificación. *Tecnológico de Monterrey, Observatorio de Innovación Educativa*, 1–36. <http://observatorio.itesm.mx/edutrendsgamificacion>
- Elosúa, M. R. (1993). Estrategias para enseñar y aprender a pensar. In *Aula Universitaria* (Issue 1, pp. 1–19). <https://doi.org/10.14409/au.v1i1.947>
- Escanero, F., Galindo, F., Guerra, M., Lasala, P., & Soria, M. (2017). *Estrategias de aprendizaje – estilos cognitivos-estudiantes universitarios*. <https://books.google.com.ec/books?id=V507DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

- Freiberg, A., Ledesma, R., & Fernández, M. (2017). Estilos y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de Buenos Aires. *Revista de Psicología (Peru)*, 35(2), 535–573.
<https://doi.org/10.18800/psico.201702.006>
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41–51. <http://hdl.handle.net/10433/6786>
- García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., & Diego-Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. In *Gamificación en Iberoamérica* (pp. 71–95).
- García, M. Á., Arévalo, M. A., & Hernández, C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 32, 155–174. <https://doi.org/10.19053/0121053x.n32.2018.8126>
- Gil, J., & Prieto, E. (2019). Juego y gamificación_ Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista de Ensayos Pedagógicos*, XIV(1), 91–121. <http://dx.doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- Gómez, C. (2006). *La Investigación Científica en Preguntas y Respuestas*. Corporación Uniandes. <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Gordillo, A., & Flórez, M. del P. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Actualidades Pedagógicas*, 1(53), 95–107. <https://doi.org/10.19052/ap.1048>
- Gutierrez-Braojos, C., & Salmerón, H. (2012). Estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación primaria. *Profesorado: Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 16(1), 183–202.
- Herberth, A. O. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29.
<https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Hernández-Horta, I. A., Jiménez-García, M., & Monroy-Reza, A. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en

- Instituciones de Educación Superior Learning through Games based on Principles of Gamification in Higher Education Institutions. *Formación Universitaria*, 11(5), 31–40.
- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior TT - Learning through Games based on Principles of Gamification in Higher Education Institutions. *Formación Universitaria*, 11(5), 31–40.
http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062018000500031&lang=es%0Ahttp://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v11n5/0718-5006-formuniv-11-05-31.pdf
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Bautista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (Issue 1). McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES S.A. DE C.V. <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES S.A.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa de Ecuador (INEVAL). (2018). CIE_ResumenEjecutivoPISA18_20181123. *Oecd*, 24.
<http://www.evaluacion.gob.ec/evaluaciones/pisa-documentacion/>
- Jiménez, E. (2014). Comprensión lectora VS Competencia lectora: qué son y qué relación existe entre ellas. *Investigaciones Sobre Lectura*, 1, 65–74.
<https://doi.org/10.37132/isl.v0i1.17>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*.
- Kim, B. (2015). Understanding Gamification. *Library Technology*, 51, 1–37.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5860/ltr.51n2>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural* (p. 46).
https://oig.cepal.org/sites/default/files/2011_leyeducacionintercultural_ecu.pdf
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique,

- P., Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *Vaep-Rita*, 4(1), 25–32. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/57605>
- Londoño, P., & Calvache, J. E. (2010). Estrategias de enseñanza: Aproximación Teórico - Conceptual. *Estrategias De Enseñanza*, 11–32.
- Maldonado, M., Sánchez, T., & Mendoza, G. (2014). COACHING , EQUIPOS DE TRABAJO Y APRENDIZAJE EN ORGANIZACIONES UNIVERSITARIAS. *Revista Educare*, 18(2), 92–110.
- Martínez, G. (2017). Technologies and new trends in education: Learning by playing. kahoot case. *Opcion*, 33(83), 252–277.
- MEC. (2011). *Capacitación docente, planificación curricular*.
- Mendoza, Y. L., & Mamani, J. E. (2012). Estrategias De Enseñanza - Aprendizaje De Los Docentes De La Facultad De Ciencias Sociales De La Universidad Nacional Del Altiplano – Puno 2012 . *Comunic@cción: Revista de Investigación y Desarrollo*, 3(1), 58–67. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449845035006>
- Mikel, J. (2016). Gamificación: Hagamos que aprender sea divertido. *Universidad Pública de Navarra*.
- Millán, N. (2010). Modelo didáctico para la comprensión de textos en educación básica. *Revista de Teoría y Didáctica de Las Ciencias Sociales*, 16, 109–133.
- Ministerio de Educación. (2016). *CURRICULO BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO*. 482. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/BGU-tomo-1.pdf?fbclid=IwAR0UfOT0sT4HqDdXcNGna1tNbFc1j_XS3oQ46Bz7GdrHVuL4n_SGtCgr910
- Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L., & Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts Educación Física y Deportes*, 119, 71–79. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)
- Monterrey, I. y de E. S. de. (2010). *Investigación e Innovación Educativa*. http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/ac/qes.htm#:~:text=El aprendizaje colaborativo es el,individual como en los demás.

- Moreno, V. (2005). Lectores competentes. *Revista de Educación*, 1, 153–167.
- Naranjo, G., & Gutierrez, E. (2018). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Tecnología Educativa*, 3(2), 39–44.
- Naranjo, M. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153–170. <https://doi.org/10.15517/revedu.v33i2.510>
- Noriega, A. D. (2017). Gamificación y el aprendizaje centrado en el estudiante. *XVIII Encuentro Internacional Virtual Educa*, 1–9. <http://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/620-8d2a.pdf>
- Núñez-Valdés, K., Medina-Pérez, J. C., & González-Campos, J. (2019). Impacto de las habilidades de comprensión lectora en el aprendizaje escolar: Un estudio realizado en una comuna de la región metropolitana, Chile. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1–22. <https://doi.org/10.15359/ree.23-2.2>
- OCDE. (2007). Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. In *PISA 2006 : Marco de la evaluación* (Alberto Ma). Santillana Educación S.L. <https://doi.org/10.1787/9789264066168-es>
- Oliva, H. (2016). The gamification as a methodological strategy in the university educational context. *Realidad y Reflexión*, 44, 29–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- ONU. (2020). *Objetivos de desarrollo sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Oriol, G. (2015). Fundamentos de la gamificación. In *Gabinete de Tele-Educación* (pp. 1–33). [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos de la gamificacion_v1_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en Educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 44, 1–17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ortiz, G. (2014). El Color Un Facilitador Dicáctico. *Revista de Psicología*, 24.
- Parra-González, M. E., & Segura-Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educacion*, 2019(386). <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-386-429>

- Peña, B. (2018). *Cómo influye el uso del color en el aprendizaje*.
<https://aninspiringmom.com/como-influye-el-uso-del-color-en-el-aprendizaje/#:~:text=Estudios científicos han demostrado que los colores pueden%3A&text=Estimular la creatividad y la,la atención y la memoria>.
- Pérez, M. (2005). Evaluación de la Comprensión Lectora: Dificultades y Limitaciones. *Revista de Educación*, 121–138.
<https://doi.org/10.1111/j.1151-2916.1997.tb03177.x>
- PISA. (2018). *Programa Internacional para la Evaluación de Alumnos*.
- Ramírez, J. L. (2014). *Gamificación: mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Alfaomega.
- Ramírez, P., Rossel, K., & Nazar, G. (2015). Comprensión lectora y metacognición: Análisis de las actividades de lectura en dos textos de estudio de la asignatura de Lenguaje y Comunicación de séptimo año básico Reading comprehension and metacognition: Analysis of reading activities into two textboo. *Estudios Pedagógicos XLI*, 2, 213–231.
- Rodríguez, J. D. (2019). *Uso de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de investigación en ciencia y tecnología*.
- Rojas, G. F. (2011). Uso Adecuado De Estrategias Metodológicas En El Aula. *Investigación Educativa*, 15(27), 181–188.
- Santiago, Á. W., Castillo, M. C., & Morales, D. L. (2007). Estrategias y enseñanza-aprendizaje de la lectura. *Revista Folios*, 26, 27–38.
<https://doi.org/10.17227/01234870.26folios27.38>
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida*. 84.
http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf
- Sierra, M., & Fernández-Sánchez, M. R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 105–115. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>
- Snow, C. (2002). Reading for Understanding. In *The ASHA Leader* (Vol. 22, Issue

- 10). RAND. <https://doi.org/10.1044/leader.ov.22102017.np>
- Solé, I. (1995). *Estrategias de Lectura*. <https://doi.org/10.4324/9781315624662-6>
- Solé, I. (2012). Competencia lectora y aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 59, 43–61. <https://doi.org/10.35362/rie590456>
- Tabash, N. (2009). La lectura interactiva en el desarrollo de las habilidades de comprensión de lectura y de expresión escrita. *Revista de Lenguas Modernas*, 0(12), 211–240.
- Teixes, F. (2014). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. In *Avances* (Vol. 4, Issue September).
- UNESCO. (2019). *La educación transforma vidas*.
<https://es.unesco.org/themes/education>
- Valda, F., & Arteaga, C. (2015a). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio - Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia*, 9(9), 65–80.
- Valda, F., & Arteaga, C. (2015b). Diseño e Implementación de una estrategia de Gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio - Revista de Difusión Cultural y Científica de La Universidad La Salle En Bolivia*, 9.
- Vélez, I. M. (2016). La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Rastros Rostros*, 18(33), 27–38.
<https://doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your bussiness*.
- Zabaleta, V., Roldán, L. Á., Centeleghe, M. E., Piatti, V. S., Michele, J. P., & Ingargiola, R. B. (2019). Conversar y comprender en la escuela secundaria: un estudio de tres situaciones de enseñanza. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(37), 79–96.
<https://doi.org/10.21703/rexe.20191837zabaleta2>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*.

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta dirigida a estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCION DE POSGRADO
MAESTRIA EN EDUCACION, MENCIÓN EN
INNOVACION Y LIDERAZGO EDUCATIVO

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“PEDRO FERMÍN CEVALLOS”

Objetivo:

Recabar información respecto al nivel de comprensión lectora en los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos”.

Instrucciones:

Señor y señorita estudiante, lea detenidamente cada una de las preguntas y elija la opción que considere adecuada, tome en cuenta que solo puede seleccionar una opción.

Confidencialidad:

La información que se solicita es confidencial y será estrictamente para uso educativo.

CUESTIONARIO

1. ¿Considera que el material de apoyo utilizado en clases por el docente es creativo?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi Nunca

Nunca

2. ¿Considera que la metodología utilizada por el docente es tradicional?

Si

No

3. ¿Considera usted que la gamificación contribuirá en mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi Nunca

Nunca

4. ¿La retroalimentación que recibe por parte del docente es de manera inmediata?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi Nunca

Nunca

5. ¿Conoce o ha escuchado hablar sobre gamificación (¿aprendizaje utilizando elementos del juego)?

Si

No

6. ¿Se siente usted motivado y comprometido con su aprendizaje?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi Nunca

Nunca

7. ¿Le gustaría obtener una recompensa o premio por sus trabajos o tareas?

Si

No

8. ¿Habitualmente le resulta difícil identificar frases o palabras claves en la lectura?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi nunca

Nunca

9. ¿Con qué frecuencia se utiliza en clase medios electrónicos?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi Nunca

Nunca

10. ¿Le resulta fácil encontrar información implícita en un texto?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi Nunca

Nunca

11. ¿Habitualmente, le resulta fácil emitir juicios con argumentos sobre la lectura?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi Nunca

Nunca

12. ¿Le gustaría que el docente aplique nuevas estrategias de enseñanza para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora?

Siempre

Casi siempre

Regularmente

Casi Nunca

Nunca

Anexo 2. Cálculo del coeficiente Alfa de Conbrach

ESTUDIANTES	ITEMS				
	1	2	3	4	
1	5	5	5	5	20
2	4	5	4	4	17
3	3	4	4	5	16
4	2	2	4	2	10
5	4	4	5	5	18
6	1	4	4	2	11
7	3	3	4	4	14
8	2	1	3	2	8
9	5	4	4	4	17
10	1	3	3	3	10
	2	1,45	0,4	1,44	

α (ALFA) = 0,86591562 **RESULTADO BUENO**

K (NUMERO DE ITEMS) = 4
 $\sum V_i$ (VARIANZA DE CADA ITEM)= 5,29

V_t (VARIANZA TOTAL) = 15,09

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum v_i}{vt} \right)$$

Coeficientes de Alfa de Cronbrach

Coeficiente alfa > 0.9 es excelente

Coeficiente alfa > 0.8 es bueno

Coeficiente alfa >0.7 es aceptable

Coeficiente alfa >0.6 es cuestionable

Coeficiente alfa >0.5 es pobre

Coeficiente alfa >0.4 es inaceptable

Anexo 3. Ficha de valoración de la propuesta

FICHA DE VALORACIÓN POR USUARIOS

Título de la Propuesta:
LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE
HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA
BACHILLERATO

1. Datos personales del usuario:

Nombres y Apellidos:
Grado académico (área):
Experiencia en el área (años):

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre gamificación.			
Conocimientos teóricos sobre comprensión lectora.			
Experiencias profesionales relacionadas con la propuesta.			
Experiencias en propuestas similares en otros contextos.			
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
	5	4	3	2	1
Presentación de la propuesta (lenguaje y redacción)					
Estructura de la propuesta					
Sus contenidos					
La coherencia entre el objetivo planteado, las actividades y los resultados esperados.					
Metodología					
Facilidad para su implementación					
Posibilidad para generar resultados positivos en el proceso de enseñanza - aprendizaje					
Observaciones para su mejora:					
•					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo.....en mi calidad de, doy constancia de que la propuesta presentada por la Ing. LUISA ALEXANDRA PAZMIÑO SÁNCHEZ como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

FIRMA

Anexo 4. Informe de datos de los valoradores de la propuesta

Informe valorador N° 1

FICHA DE VALORACIÓN POR USUARIOS

Título de la Propuesta:
LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE
HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA
BACHILLERATO

1. Datos personales del usuario:

Nombres y Apellidos: Ruth Elizabeth Caicedo Carrillo
Grado académico (área): Magister en Ciencias de la Educación
Experiencia en el área (años): Docente 24 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre gamificación.	x		
Conocimientos teóricos sobre comprensión lectora.	x		
Experiencias profesionales relacionadas con la propuesta.	x		
Experiencias en propuestas similares en otros contextos.	x		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
	5	4	3	2	1
Presentación de la propuesta (lenguaje y redacción)	x				
Estructura de la propuesta	x				
Sus contenidos	x				
La coherencia entre el objetivo planteado, las actividades y los resultados esperados.	x				
Metodología	x				
Facilidad para su implementación	x				
Posibilidad para generar resultados positivos en el proceso de enseñanza - aprendizaje	x				
Observaciones para su mejora: - Considerar la rúbrica de evaluación de la propuesta					

MA: Muy aceptable, BA: Bastante aceptable, A: Aceptable, PA: Poco Aceptable, I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo, RUTH ELIZABETH CAICEDO CARRILLO en mi calidad de RECTORA de la Unidad

Educativa “Pedro Fermín Cevallos, doy constancia de que la propuesta presentada por la Ing. LUISA ALEXANDRA PAZMIÑO SÁNCHEZ como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



FIRMA

Informe valorador N° 2

FICHA DE VALORACIÓN POR USUARIOS

Título de la Propuesta:
LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE
HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA
BACHILLERATO

1. Datos personales del usuario:

Nombres y Apellidos: Javier Geovanny Acuña Escobar
Grado académico (área): Magister en Ciencias de la Educación, Mención en Gestión Educativa y Desarrollo Social.
Experiencia en el área (años): Docente 25 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre gamificación.	x		
Conocimientos teóricos sobre comprensión lectora.		x	
Experiencias profesionales relacionadas con la propuesta.		x	
Experiencias en propuestas similares en otros contextos.		x	
Observaciones: Conocimiento medios de aplicativos interactivos para desarrollar aprendizajes			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
	5	4	3	2	1
Presentación de la propuesta (lenguaje y redacción)	X				
Estructura de la propuesta	X				
Sus contenidos	X				
La coherencia entre el objetivo planteado, las actividades y los resultados esperados.		X			
Metodología	X				
Facilidad para su implementación	X				
Posibilidad para generar resultados positivos en el proceso de enseñanza - aprendizaje	X				
Observaciones para su mejora: <ul style="list-style-type: none">Sugiero la revisión de los objetivos específicos, que deben guardar relación con las conclusiones y éstas a su vez con las recomendaciones dadas.					

MA: Muy aceptable, BA: Bastante aceptable, A: Aceptable, PA: Poco Aceptable, I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo **Javier Geovanny Acuña Escobar** en mi calidad de **Vicerrector** de la Unidad Educativa “Pedro Fermín Cevallos, doy constancia de que la propuesta presentada por la Ing. LUISA ALEXANDRA PAZMIÑO SÁNCHEZ como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



FIRMA

Informe valorador N° 3

FICHA DE VALORACIÓN POR USUARIOS

Título de la Propuesta:
LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE
HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA
BACHILLERATO

1. Datos personales del usuario:

Nombres y Apellidos: Oñate Quinatoa Fénix Yolanda
 Grado académico (área): Licenciada en Ciencias de la Educación – especialidad Castellano y Literatura
 Experiencia en el área (años): Docente 10 años

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre gamificación.	x		
Conocimientos teóricos sobre comprensión lectora.	x		
Experiencias profesionales relacionadas con la propuesta.	x		
Experiencias en propuestas similares en otros contextos.	x		
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
	5	4	3	2	1
Presentación de la propuesta (lenguaje y redacción)		x			
Estructura de la propuesta	x				
Sus contenidos	x				
La coherencia entre el objetivo planteado, las actividades y los resultados esperados.	x				
Metodología	x				
Facilidad para su implementación		x			
Posibilidad para generar resultados positivos en el proceso de enseñanza - aprendizaje	x				
Observaciones para su mejora:					
<ul style="list-style-type: none"> • De ser posible utilizar recursos tecnológicos. • Verificar el tamaño de las imágenes. 					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo, FÉNIX OÑATE en mi calidad de Coordinadora del Área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “17 de Abril”, doy constancia de que la propuesta presentada por la Ing. LUISA ALEXANDRA PAZMIÑO SÁNCHEZ como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



FIRMA