



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Básica

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura

Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística
comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021-
2022 de la UEVGA

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a
en Ciencias de la Educación Básica

Autores:

Luis Eduardo Andrade Flores

CI: 0105272751

Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

CI : 0105125587

Tutor:

PhD. Odalys Fraga Luque

CI : 1756478119

Azogues - Ecuador

Septiembre-2021

Agradecimiento

Alcanzar la meta ha sido todo un desafío luego de innumerables obstáculos he culminado un capítulo en mi vida, quizás uno de los más importantes, aunque el camino fue duro entendí que Dios me hizo a todo terreno. Sin Dios no hubiera podido darle el desenlace a un capítulo de mi vida que estuvo lleno de aprendizaje y lecciones de vida, por ello, mi logro es primeramente para Dios por haberme dado fuerza y valor para no rendirme y ser tenaz y persistente. En segundo lugar, les agradezco a mis padres Enrique y Magaly quienes me apoyaron sin dudar de mis decisiones, a mi padre por haberme inculcado el valor de la formación académica, a mi madre por haber sido un cimiento fuerte que nunca desistió ni cuando había tormentas. En tercer lugar, le agradezco a mi esposo por motivarme a perseguir mi sueño académico, por haberme sacado sonrisas en momentos de tensión y preocupación y por enseñarme que todo es posible. En cuarto lugar, a mis hermanos: Melissa y Cris por ser mi sostén y apoyo, a mi hermana por nunca haberme fallado y apoyarme en los momentos buenos y malos y a mi pequeño hermano por enseñarme que los sueños son posibles si creemos en ellos. En quinto lugar, pero no menos importante a mi tutora Odalis Fraga que estuvo en todo momento sin importar día u hora su apoyo fue constante, finalmente le agradezco a toda mi familia, mis abuelos, tíos y tías paternos por tener fe en mí, gracias a todos por que, sin su apoyo, cariño, consejos, y reprimendas cuando era necesario no hubiera podido lograrlo.



Dedicatoria

“No por miedo a errar vas a dejar de jugar”

Con sentimientos indescriptibles luego de haber pasado por tanta adversidad y haberme sentido que me hundía en el pantano, mi logro es para Dios, puesto que, el estuvo conmigo en todo momento y en los momentos de angustia fue consuelo, calma y amor. Luego de haber cruzado por todo el fango, mi logro es para mis padres, mi madre fue mi corazón y alma quien con valentía y coraje siempre me abrigo en sus brazos para que siga adelante, a mi padre por haber sacrificado sus propios sueños y metas para mi beneficio, por jamás haberme dejado sola e impulsarme; es de mis padres el logro, por haber atrapado todas las balas por mí y por jamás haber dejado de creer en que lo podía lograr. Le dedico mi tesis a unas personas muy especiales que me aceptaron y apoyaron en todos los aspectos posibles, a pesar de ser una desconocido me trataron como alguien de su propia familia. Cada persona buena y mala que, se presentó en el trayecto es responsable de mi logro y no me refiero solo al académico sino al crecimiento personal. El fin de un capítulo es solo el inicio de otro con desafíos y acertijos que un nuevo principio.



Agradecimiento

Todo sacrificio tiene su recompensa y este trabajo investigativo demuestra todo el esfuerzo, dedicación y responsabilidad que he tenido. Agradezco a mi madre Elena quien me educo, me formo con principios y valores inamovibles siempre me apoyo y estuvo para mí, es el pilar más importante de mi vida. A mi padre Luis Guillermo que donde quiera que este es mi ángel guardián y del el aprendí a nunca darme por vencido ante cualquier adversidad. A mis hermanos quienes espero se motiven y también siempre luchen por sus sueños, y seres muy importantes en mi vida como lo son Michelle, Jonnathan y Francisco quienes me han apoyado a salir adelante siempre, a Pablo quien es un hermano mayor para mí quien siempre me aconseja y es un ejemplo a seguir; por último a mi tutora Odalys quien nos guio y acompaño en todo este proceso como una verdadera educadora.



Dedicatoria

Le dedico esta tesis a mi madre Elena y a mi padre Luis Guillermo, gracias a ellos existo y me forme como una persona íntegra. A pesar de las limitaciones me dieron todo lo que necesite para salir adelante. Especialmente a mi padre a quien llevo siempre presente me cuida y me protege. De ellos aprendí a ser perseverante y luchar por mis sueños, gracias a su amor incondicional.

Resumen:

En el presente trabajo investigativo se presentan a las metodologías activas: gamificación y el Aprendizaje Basado en juegos para contribuir al desarrollo de la habilidad lingüística “comprensión lectora” en el séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa Víctor Gerardo Aguilar. El problema identificado es la carencia de metodologías que fomenten la participación y protagonismo del estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Lengua y Literatura para el desarrollo de la habilidad lingüística “comprensión lectora”. Se diagnosticó mediante la técnica de la observación participante y los instrumentos: diarios de campo y guía de observación. Por lo cual se planteó la siguiente pregunta: ¿Cómo contribuir al aprendizaje de la habilidad lingüística comprensión lectora en estudiantes de séptimo de EGB de la UEVGA? El objetivo que, se propone es diseñar actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora fundamentadas en las metodologías activas. La metodología de la investigación tiene un enfoque cualitativo, con un paradigma socio crítico que se basa en la autorreflexión y un método de estudio de caso descriptivo, se une además una serie de técnicas e instrumentos para la recolección de información. Se realizó al docente de séptimo año de EGB, dos entrevistas una de diagnóstico y otra enfocada en las actividades gamificadas, también se aplicó: un análisis documental, guías de observación, un pretest y un post-test. Cabe decir que todos estas técnicas e instrumentos dependían de la observación participante para ser desarrolladas y se aplicaron con el objetivo de que la investigación tenga una sustentación científica y probada. Como principal conclusión de la investigación tenemos que, la aplicación de las metodologías activas, como la gamificación y el ABJ contribuyen al desarrollo de la competencia lingüística: comprensión lectora.

Palabras claves: Habilidad Lingüística- comprensión lectora- Metodologías activas- Gamificación- Aprendizaje basado en juegos- Tecnologías del aprendizaje y Comunicación

Abstract:

In the present investigative work, active methodologies are presented: gamification and Game-Based Learning to contribute to the development of the linguistic ability "reading comprehension" in the seventh grade of EGB of the Unidad Educativa Víctor Gerardo Aguilar. The problem identified is the lack of methodologies that encourage the participation and protagonist of the student in the teaching-learning process of Language and Literature for the development of the linguistic ability "reading comprehension". It was diagnosed using the participant observation technique and the instruments: field diaries and observation guide. Therefore, the following question was raised: How to contribute to the learning of the linguistic ability reading comprehension in students of seventh of EGB of the UEVGA? The objective that is proposed is to design activities for the gamification of linguistic ability: reading comprehension based on active methodologies. The research methodology has a qualitative approach, with a socio-critical paradigm that is based on self-reflection and a descriptive case study method, in addition to a series of techniques and instruments for collecting information. Two interviews, one diagnostic and the other focused on gamified activities, were carried out with the EGB seventh-year teacher, and a documentary analysis, observation guides, a pre-test and a post-test were also applied. It should be said that all these techniques and instruments depended on participant observation to be developed and were applied with the objective that the research has scientific and proven support. The main conclusion of the research is that the application of active methodologies, such as gamification and ABJ, contribute to the development of linguistic competence: reading comprehension.

Keywords: Linguistic ability- reading comprehension- active methodologies- Gamification-game based learning- Learning and Communication Technologies



Índice

1.4. Objetivo General	10
1.5. Objetivos Específicos.....	10
3.1. La habilidad lingüística: Comprensión lectora en el subnivel medio de EGB	14
3.1.1. El desarrollo de la comprensión lectora.....	14
3.1.2. La lectura desde un pensamiento lógico que desarrolla la creatividad y la	
expresión a través de la comprensión lectora.	15
3.1.3. El habito de la lectura como parte del desarrollo de la habilidad	
lingüística: comprensión lectora.....	16
3.1.4. El desarrollo de la habilidad lectora a través de metodologías y estrategias	
enfocadas en la interacción	17
3.2. Metodologías Activas	18
3.2.1. La estrategia Aprendizaje Basado en Juegos con la Gamificación	19
3.2.2. La metodología activa para desarrollar la comprensión lectora enfocada	
en la didáctica del docente y en la identificación de las necesidades de aprendizaje de los	
estudiantes. 22	
3.3. Gamificación	26
3.3.1. La gamificación genera motivación en el desarrollo de la comprensión	
lectora 29	
3.3.2. Tecnologías de la información y la comunicación para gamificar y	
desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora	34



3.3.3. Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento y las generaciones digitales dentro del proceso de desarrollo de la habilidad lingüística comprensión lectora.....	36
4.1. Alcance y Fases de la investigación cualitativa.....	39
4.1.1. Alcance de la investigación.....	39
4.1.2. Fases de la investigación cualitativa.....	39
4.1.3. Fase preparatoria.....	41
4.1.4. Trabajo de campo	42
4.1.5. Fase analítica	43
4.1.6. Fase informativa.....	43
4.2. Paradigma	44
4.3. Enfoque	45
4.4. Método.....	46
4.5. Perspectiva epistemológica de la investigación.....	49
4.6. Definición de las principales categorías de la investigación	50
4.7. Técnicas e Instrumentos metodológicos	58
4.7.1. Análisis de documentos.....	58
4.7.2. Observación.....	58
4.7.3. Entrevista.....	59
4.7.4. Test de comprensión lectora	60
4.7.5. Análisis documental	60



4.8. Sujetos de investigación:	60
5.1. Análisis de la Observación	62
5.2. Análisis de la entrevista	63
5.3. Análisis de los Test	64
5.3.1. Análisis del test de diagnostico	64
5.3.2. Segundo Test	68
5.4. Análisis documental	73
5.5. Resultados y hallazgos	77
6.1. Título de la propuesta	79
6.2. Objetivo de la propuesta	79
6.3. Justificación de la propuesta	79
6.4. Contextualización de la propuesta	81
6.5. Diseño de las actividades gamificadas	82
6.6. Presentación de las actividades gamificadas	83
6.7. Conclusiones de la propuesta	109
7.1. Especialistas consultados	114
“	144



Índice de Gráficos

Gráfico 1	29
Tipos de jugadores en la gamificación	29
Gráfico 2	31
Elementos del Juego	31
Gráfico 3	32
Elementos del juegos	32
Gráfico 4	39
<i>Fases de la investigación</i>	39
Gráfico 5	41
<i>Etapas de la investigación cualitativa</i>	41
Gráfico 6	48
<i>Pasos del estudio de caso descriptivo de Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora</i>	48
Gráfico 7	65
<i>Pregunta 1</i>	65
Gráfico 8	66
<i>Pregunta 2</i>	66
Gráfico 9	66



<i>Pregunta 4</i>	66
Gráfico 10	67
<i>Pregunta 6</i>	67
Gráfico 11	67
<i>Pregunta 9</i>	67
Gráfico 12	68
<i>Pregunta 10</i>	68
Gráfico 13	69
<i>Pregunta 1</i>	69
Gráfico 14	69
<i>Pregunta 2</i>	69
Gráfico 15	70
<i>Pregunta 3</i>	70
Gráfico 16	70
<i>Pregunta 4</i>	70
Gráfico 17	70
<i>Pregunta 7</i>	71
Gráfico 18	71
<i>Pregunta 8</i>	71



Gráfico 19	72
<i>Pregunta 13</i>	72
Gráfico 20	72
<i>Pregunta 14</i>	72
Gráfico 21	84
Capa invisible	84
Gráfico 22	85
<i>Reglas de capa</i>	85
Gráfico 23	86
<i>Avatares capa invisible</i>	86
Gráfico 24	86
<i>Diseño de avatar</i>	86
Gráfico 25	87
<i>Link para avatares</i>	87
Gráfico 26	87
<i>Padlet para avatares</i>	87
Gráfico 27	88
<i>Kahoot evaluativo</i>	88
Gráfico 28	89



<i>Libro Harry Potter y la piedra filosofal</i>	89
Gráfico 29	90
<i>Lecturas de capa invisible</i>	90
Gráfico 30	90
<i>Índice de capítulos</i>	90
Gráfico 31	91
<i>Lectura del capítulo 4</i>	91
Gráfico 32	91
<i>Sorteo de capítulos</i>	91
Gráfico 33	92
<i>Lectura del capítulo 9</i>	92
Gráfico 34	92
<i>Lectura del capítulo 8</i>	92
Gráfico 35	93
<i>Quiz de evaluación 1</i>	93
Gráfico 36	93
<i>Conclusión de lecturas</i>	93
Gráfico 37	95
<i>Menú de misiones</i>	95



Gráfico 38	95
Sombreros de misiones	95
Gráfico 39	96
<i>Misión uno</i>	96
Gráfico 40	96
<i>Misión 2</i>	96
Gráfico 41	97
<i>Misión 3</i>	97
Gráfico 42	97
<i>Misión 4</i>	97
Gráfico 43	98
<i>Misión 5</i>	98
Gráfico 44	98
<i>Registro de puntos ganados</i>	98
Gráfico 45	99
<i>Quiz de evaluación 2</i>	99
Gráfico 46	100
<i>Quiz final</i>	100
Gráfico 47	101



<i>Menú para jugar</i>	101
Gráfico 48	101
<i>Pregunta uno quiz final</i>	101
Gráfico 49	102
<i>Pregunta cuatro quiz final</i>	102
Gráfico 50	102
<i>Fin del quiz</i>	102
Gráfico 51	104
<i>Tablero de monopolio de Harry Potter</i>	104
Gráfico 52	105
<i>Quiz de evaluación 2</i>	105
Gráfico 53	106
<i>Estudiantes de séptimo “C” jugando el monopolio de Harry Potter.</i>	106
Gráfico 54	108
<i>Quiz de evaluación 2</i>	108
Gráfico 55	108
<i>Estudiantes de séptimo “C” jugando parchís con la trivia de Harry Potter.</i>	108
Gráfico 56	109
<i>Tablero de Parchís</i>	109



Gráfico 57 112

Rúbrica para valoración de la propuesta 112



Índice de tablas

Tabla 1	28
<i>Elementos y componentes de la gamificación</i>	28
Tabla 2	51
<i>Categorías de la investigación</i>	51
Tabla 3	114
<i>Clasificación de especialistas para valoración</i>	114



Índice de Anexos

Anexo 1.	Guía de observación a clase de Lengua y Literatura.....	130
Anexo 2.	Diario de campo 1 Etapa de problematización	134
Anexo 3.	Pretest.....	139
Anexo 4.	Entrevista al docente en la etapa de problematización	146
Anexo 5.	Entrevista final al docente.....	148
Anexo 6.	Guía de Análisis documental.....	150
Anexo 7.	Postest.....	158
Anexo 8.	Planeación y ficha didácticas	163
Anexo 9.	Componentes y piezas de monopolio.....	164
Anexo 10.	Rúbrica de Valoración.....	169

1. Introducción

La comunicación mediante el desarrollo de las habilidades lingüísticas en los seres humanos desde épocas remotas en la educación son parte fundamental de la historia. Como se ha visto, para el progreso y avances en áreas científicas y con relevancia histórica han sido parte esencial los escritos, específicamente sobre teorías y acontecimientos, estos fueron plasmados en piedra, libros, pergaminos o cartas que fueron transmitidos por generaciones. Sin duda se tiene claro que es fundamental el leer y comprender lo que leemos, pues esta habilidad permite la comunicación y debe ser desarrollada desde los primeros años de formación. De hecho, en la actualidad se tiene al alcance mucha información, por lo que, leemos diversos textos, ya sean para el área académica, hobby, o solamente para comunicarnos con familiares, amigos, etc.

En la actualidad es indispensable saber leer, esto implica que los estudiantes deben alcanzar un excelente nivel de aprendizaje con la habilidad lingüística de comprensión lectora. El desarrollo de la comprensión de textos está sujeta a varios factores: la didáctica, la lúdica, metodologías y estrategias, que se adecúen a la realidad educativa y permitan alcanzar el objetivo de leer y comprender cualquier escrito. De este modo, se debe tener en cuenta que una metodología activa motiva y prepara al estudiante para ser el protagonista de su aprendizaje, es él quien adapta lo aprendido a su vida y lo aplica de acuerdo con las situaciones y necesidades que se le presenten.

Las metodologías activas ofrecen una gran variedad de estrategias como: el Aprendizaje Basado en juegos y la gamificación del aprendizaje con el planteamiento de objetivos que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades o competencias específicas. El gamificar hoy en día es un término muy en boga en la educación. Son muchas las investigaciones y ejemplos que se encuentran del mismo, pero en este caso está centrado en aprovechar esta estrategia que utiliza los fundamentos de los juegos para fomentar el aprendizaje significativo, en este caso, motivar y generar una costumbre lectora en los estudiantes del séptimo año de EGB, además, de reforzar su concentración, memoria y atención.

En otras palabras, el presente trabajo investigativo está enfocado en diseñar y gamificar el aprendizaje para estudiantes del subnivel de básica media. A través de actividades en las cuales se



incluya las metodologías activas siendo el Aprendizaje Basado en Juegos con la Gamificación como la estrategia primordial que ayudará en el desarrollo de la habilidad lingüística de comprensión lectora. Pues, el incorporar las mecánicas, elementos, retos, puntuaciones y lo atractivo de la gamificación y juegos, los estudiantes podrán leer dentro de los retos y misiones que se les propongan para generar conocimiento y un hábito lector. Por lo que, indudablemente es atractivo la gran variedad de recursos y herramientas que se pueden incluir en los procesos gamificados, en esta investigación en particular se va a implementar la gamificación para un ambiente virtual y presencial.

1.1. Identificación del problema

Durante las prácticas preprofesionales desarrolladas en la ciudad de Cuenca en el séptimo grado paralelo “C” de EGB, subnivel medio, de la Unidad Educativa “Víctor Gerardo Aguilar”. Se identificó mediante la observación participante y otros instrumentos de recolección de información, que en el área de Lengua y Literatura se emplea el Currículo priorizado 2021. Debido, a la emergencia de salud en el país. En este contexto, los contenidos relacionados a las destrezas y habilidad lingüística: comprensión lectora son deficientes debido, a la modalidad virtual, no se encuentra una metodología, lúdica ni didáctica por parte del docente para generar atención, interés en los estudiantes, a su vez, el uso de recursos o herramientas tecno didácticas son limitadas.

Se puede entender que la adaptación a una educación virtual y a distancia para docentes y estudiantes presenta limitaciones en su planificación, gestión didáctica y curricular. Es así que en Ecuador y varias partes del mundo se da paso a la educación virtual, dejando atrás la modalidad presencial por la pandemia COVID 19. En el sistema educativo ecuatoriano el MINEDUC propone la implementación del Currículo priorizado MINEDUC 2021 y el programa aprendamos juntos en casa MINEDUC 2020, para los profesores/as de las Unidades Educativas ha resultado completamente nuevo, empezar a trabajar con nuevos recursos didácticos o incluso aprender recién sobre estos. Algo parecido sucede con los estudiantes, quienes tienen dificultades derivadas del cambio educativo en cuanto a la forma de recibir clases.

Según el diagnóstico realizado mediante técnicas e instrumentos metodológicos como el diario de campo (ANEXO 2) y la guía de observación (ANEXO 1), la didáctica de la Lengua y Literatura en el séptimo grado de EGB cumple un rol poco satisfactorio. Sin embargo, desde el punto de vista metodológico y lúdico, puede mejorar con la inclusión de metodologías activas dirigidas a gamificar. Pues mediante observaciones áulicas y análisis documental (ANEXO 6) se constató que es necesario fomentar el aprendizaje e intervención de los estudiantes. La técnica de observación participante permitió la recolección de información en cuanto a la gestión pedagógica del docente, pues este no realizaba sus planificaciones de forma personalizada ni contextualizada, sino por el contrario aceptaba lo que planificaban otros docentes del área. Es importante también, mencionar que en dichas fichas pedagógicas no se encontraron ni recursos o herramientas virtuales que fomenten la participación o interacción del estudiante de forma activa. Es por esto que, es

importante el abanico de herramientas digitales y virtuales que dispone el docente para actividades que fomenten el aprendizaje de la comprensión lectora.

La Gamificación en la educación o gamification, es emplear los diferentes elementos o fundamentos de los juegos en un escenario educativo, con el objetivo de incidir en la conducta, mejorar la motivación y fomentar la participación de los estudiantes (Observatorio de Innovación Educativa, 2016). Por lo que, gamificar el aprendizaje resulta en un beneficio a los estudiantes en la búsqueda del desarrollo de habilidades lingüísticas de una forma innovadora y atractiva. Porque al implementar juegos se consigue la atención necesaria para guiar al estudiante en diferentes actividades, que pueden ser grupales o individuales.

De la misma manera, (Werbach y Hunter, 2012, citado por Malena Melo, 2021, p.2) se refieren a gamificación como el “uso de elementos de los juegos y técnicas del diseño de juegos en contextos que no son de juegos”, con la finalidad de generar experiencias más divertidas y motivadoras que incrementen el compromiso de los participantes. Esto quiere decir que, el Aprendizaje Basado en Juegos es utilizado como un elemento para generar aprendizaje a través de sus mecánicas que fomentan la habilidad del estudiante para aplicar lo asimilado en su vida diaria. Por lo que, el juego no es aplicado solamente en escenarios no educativos, sino que, también pueden ser incluidos con objetivos de aprendizaje, incorporando actividades lúdicas de participación y colaboración, lo cual convierte a los estudiantes en actores activos de su proceso de enseñanza aprendizaje. Así, al dejar atrás una clase tradicional los estudiantes mediante nuevas estrategias y técnicas metodológicas que sean atractivas por el juego, se generara la comprensión lectora en los estudiantes debido, a lo atractivo de las mecánicas y elementos de la gamificación. En consecuencia, para los estudiantes disfrutaran del uso de la tecnología como herramienta de un aprendizaje dinámico y placentero, con el acompañamiento guía del docente en las actividades gamificadas.

En el subnivel de básica media es sustancial el aprendizaje de las habilidades lingüísticas, ya que, son estas las que ayudarán a que los estudiantes interactúen y se retroalimenten. La formación de la Lengua y Literatura es indudablemente un cimiento para el aprendizaje de las otras áreas ya que, es aquí donde los estudiantes descubren sus habilidades lingüísticas, es aquí donde

se traza el papel del docente el cual es, ser un incondicional guía que tiene la difícil, pero, no imposible tarea de emplear metodologías que se adapten a los requerimientos de sus estudiantes. Por lo que, se optó en el desarrollo de esta investigación la implementación de metodologías activas con ayuda de recursos tecnológicos que dentro del ámbito educativo se denominan TAC (Tecnologías del aprendizaje y comunicación) desarrollado dentro de un ambiente virtual.

La comprensión lectora es una habilidad que se desarrolla desde los primeros años de aprendizaje haciendo de los padres figuras importantes para que esta habilidad sea incentivada y se desarrolle en el niño. El desarrollo de la habilidad lectora dependerá de diversos factores como: el contexto familiar y la educación en casa, son los padres quienes incentivarán a que el estudiante inicie en el mundo de la lectura (Hoyos y Gallego, 2017). El debate es, las dificultades que presentan algunos niños para desarrollar esta habilidad ya que, puede englobar problemas de aprendizaje y de salud que requieren aún más planificación, estrategias, metodologías y recursos que le permitan llegar a un buen nivel de lectura y comprensión de escritos (Pernía y Méndez, 2018).

El florecimiento de la comprensión lectora es clave para la interpretación de mensajes y escritos, de acuerdo con (Llorens, 2015) no solo se trata de leer mecánicamente sino más bien de ser críticos con lo que se lee, el saber criticar y combinar con los previos conocimientos. Un ser humano genuino debe ser pensante y crítico, no puede dejarse guiar por cualquier cosa que le comuniquen, es aquí donde se ven reflejadas las habilidades lingüísticas que tan desarrolladas las tiene el individuo receptor. Debido a esto, en los centros educativos se deben implementar metodologías y estrategias que permitan al docente hacer sus clases participativas, reflexivas y exista una retroalimentación constante.

Una metodología activa muestra que, para efectuar un aprendizaje significativo, el estudiante debe ser el protagonista de su propio aprendizaje, mientras el docente ocupa un rol de guía que acompaña durante el proceso (Serna y Diaz, 2013). (Medeiros et al, 2019) estos autores hacen una valiosa recolección de información acerca de la importancia del uso de estrategias y metodologías que se adapten a las nuevas generaciones. Específicamente a los nativos digitales que son aquellos que emergieron en pleno florecimiento y despegue de la tecnología, con

dispositivos novedosos que se actualizan cada mes con el internet y que nos presentan infinitas opciones para indagar.

Las metodologías activas fomentan la participación e interacción constante de los estudiantes. Es el estudiante quien construye su propio camino hacia el aprendizaje, por lo cual el docente es un creador de estímulos para despertar la curiosidad, al tomar en cuenta que las clases han sido a distancia de una manera virtual y no presencial, se busca el correcto uso de los recursos tecnológicos, combinados con metodologías y estrategias que generen motivación en los estudiantes. Los problemas de lectura son muy frecuentes y las causas son múltiples, como la nula incentivación a leer desde el hogar.

Con el empleo de técnicas e instrumentos de recolección de datos y su posterior análisis, se identificaron necesidades didácticas y pedagógicas para la enseñanza aprendizaje de la Lengua y Literatura. Se determinó que, en la práctica docente, existe una planificación con el uso de metodologías, estrategias, recursos y actividades para los encuentros sincrónicos, no obstante, el docente de Lengua y Literatura mencionó en la entrevista (ANEXO 4) la necesidad de fortalecer e indagar para implementar nuevas metodologías y estrategias.

Mediante la técnica de la entrevista de diagnóstico (ANEXO 4) realizada al docente de la UEVGA, se constató que las metodologías activas son enriquecedoras en los procesos de aprendizaje, sin embargo, el juego o la gamificación son términos poco conocidos o explorados. El docente menciona que, si bien los juegos interactivos llaman la atención y motivan al estudiante, por sí solos no son suficientes para generar conocimientos. A su vez en la entrevista se menciona que los procesos de capacitación acerca de recursos didácticos virtuales son escasos, por lo cual, nos permite observar un limitado uso de herramientas lúdicas digitales. En resumen, para incluir estrategias innovadoras para el aprendizaje de cierta habilidad en específico es necesario aprovechar el gran abanico de recursos que, hoy en día existen dentro del campo educativo.

Otro punto importante para tomar en cuenta son las planificaciones del docente debido a la pandemia y la modalidad virtual en la UEVGA se hacían de forma grupal y por área. El docente manifestaba que seguían el esquema que el ministerio de Educación sugería y lo hacían con los



demás docentes de Lengua y Literatura, aunque se guiaban en el libro y el currículo las planificaciones tenían la característica de ser poco motivadoras, al tener un libro como recurso principal acompañado de videos de YouTube. Aunque, el docente tenía muy buena relación con sus estudiantes y facilidad de palabra para explicar los diversos temas, los niños se distraían constantemente, a esto respondió el docente que era necesario se innove sobre todo en la modalidad virtual que fue una gran sorpresa para todos. De esta forma se concluye que, las planificaciones deben ir de acuerdo con la realidad educativa y sus estudiantes con la simple finalidad, de que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea fructífero.

Se puede ver que hay diversos factores que obstaculizan el proceso de aprendizaje de la lectura. El cambio de modalidad presencial a modalidad virtual, y la falta de metodologías que incentiven el fortalecimiento del hábito lector, es la raíz de la problemática detectada lo que permitió el desarrollo de la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo contribuir al aprendizaje de la habilidad lingüística comprensión lectora en estudiantes de séptimo de EGB de la UEVGA?

1.2. Justificación

La lectura es un hábito que debe ser trabajado desde edades tempranas, ayuda e interviene directamente en el desarrollo de las habilidades lingüísticas. En la Unidad Educativa Víctor Gerardo Aguilar en el séptimo año de educación los estudiantes presentan un dominio regular en las actividades de lectura comprensiva, de acuerdo al test aplicado (ANEXO 3), por lo que, es importante tomar en consideración el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora de los estudiantes. Asimismo, el currículo nacional de educación, específicamente en el área de Lengua y Literatura:

Promoverá que los estudiantes ejerciten de manera ordenada habilidades lingüístico-comunicativas que les permitan el uso eficiente de la lengua. Así, las destrezas que se presentan facilitan que los estudiantes, con la ayuda del docente, exploren, usen, ejerciten e interioricen un conjunto de procesos lingüísticos implicados en usos discursivos específicos, con la finalidad de que se conviertan en usuarios competentes de la cultura oral y escrita. (MINEDUC, 2016, p.184)

Para cumplir con el objetivo de aprendizaje plasmado en el Currículo Nacional 2016 para el progreso de la habilidad lingüística de comprender textos, se tiene diversos métodos de enseñanza aprendizaje. La pertinencia de la investigación esta con las metodologías activas en como estas pueden transformar el ambiente monótono y tradicional por uno participativo, esto según lo definido anteriormente. Pues una de las estrategias que se considera realmente llamativa es la gamificación, la cual no solamente brinda a los estudiantes una experiencia conocida por entretener como lo son los video juegos o el uso de plataformas en las cuales tiene se tiene mucha curiosidad, sino que, les enseña a aprender mediante juegos. Es factible esta estrategia, debido a que, se les presenta la posibilidad de jugar, por lo tanto, una metodología que sea atractiva y motive al estudiante a involucrarse en la lectura se considera clave para obtener buenos resultados.

En las metodologías activas el rol del docente es guiar y acompañar a sus estudiantes al ser clave la comunicación y relación que se establece. De este modo, al ser parte de la de la

Universidad Nacional de Educación como futuros educadores queremos aportar con metodologías que sean innovadoras y constructivistas, que permitan y explotar al máximo la creatividad y capacidad intelectual de los estudiantes. En la carrera de Educación General Básica se pone en práctica la teoría que responde a lo vivenciado en las prácticas preprofesionales desarrolladas desde primer ciclo. Por lo que, se plantea para séptimo año de EGB específicamente en el área de Lengua y Literatura, desarrollar una investigación con la finalidad de: observar, diagnosticar, participar y finalmente aportar al fortalecimiento de la comprensión lectora, mediante la gamificación del aprendizaje. Para esto, se debe tener en cuenta que la modalidad virtual permite tener un abanico de herramientas y recursos tecno didácticos, sin dejar de lado la posibilidad de gamificar aun en la presencialidad.

Dentro de las metodologías activas se encuentra el Aprendizaje Basado en Juegos, que es una estrategia con la cual se aprende jugando. “El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado mientras dura el juego, o al final de la partida” (Cornellà, Estebanell, y Brussi, 2020, p.9). Es el docente quien al final considera los puntos a fortalecer durante el proceso del juego y los contenidos que faltaron incluir para que sea fructífero el proceso de enseñanza aprendizaje. De esta manera, que los estudiantes jueguen, fomenta la atención e interés en lo que van a aprender y no se encuentran en un estado pasivo de observar una clase magistral del docente.

Es decir, el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ir de la mano con todos aquellos factores influyentes como la ola de avances científicos y tecnológicos. Es aquí donde la tecnología juega un papel sustancial, ya que se educa a la generación “nativo digital” aquella que no concibe la vida sin un smartphone, Tablet, laptop, Smart tv, etc., es parte de su cotidianidad la tecnología (López, 2020). En esta investigación se diseñarán actividades en las cuales se utilice las metodologías activas: Aprendizaje Basado en Juegos, sistematizadas mediante una gamificación que resulten motivadoras y favorezcan a la participación de los estudiantes.



1.3.Objetivos

1.4. Objetivo General

- ✓ Proponer actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora fundamentadas en las metodologías activas para estudiantes del séptimo de EGB de la UEVGA

1.5. Objetivos Específicos

- ✓ Determinar los referentes teóricos y metodológicos que sustentan las metodologías activas para la gamificación del aprendizaje de la habilidad lectora en el subnivel medio de EGB
- ✓ Diagnosticar las necesidades referentes a la implementación de actividades fundamentadas en metodologías activas para la gamificación del desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora
- ✓ Diseñar actividades mediante metodologías activas para gamificar el aprendizaje de la habilidad lingüística: comprensión lectora
- ✓ Valorar la propuesta de actividades por especialistas de instituciones de educación superior y docentes del MINEDUC.

2. Antecedentes

Las investigaciones con referencia a la gamificación son algunas, el término apareció por primera vez en 2003 con Nick Pelling de origen británico, pero fue entre el 2010 y 2011 que famosos diseñadores de juegos empezaron a introducir la gamificación en la perspectiva lúdica (Gamification World, 2015). Con la gamificación se deja de lado por completo la idea de que el juego es sólo para divertirse, sin embargo, es controversial su uso por parte de docentes esto debido a que consideran que no es una estrategia que realmente deje aprendizajes significativos. Es totalmente erróneo, de acuerdo con el enfoque constructivista se busca que, sea el estudiante el precursor de su propio aprendizaje y esto se consigue con la gamificación ya que, el estudiante tiene el control total de la actividad y dispone de sus recursos para cumplir con las misiones, bonificaciones, insignias, etc.

Ahora bien, las investigaciones con respecto a la gamificación para la mejora de las habilidades lingüísticas, por medio de una meticulosa búsqueda se ha recopilado los siguientes estudios tanto regionales como internacionales.

En el contexto regional tenemos a, (Pilamonta, 2021) con su investigación del uso de la gamificación para la mejora de la lecto escritura de la unidad educativa “Homero Viteri Lafronte”. Este investigador diseño un aula virtual y utilizó la metodología ERCA, guiadas del enfoque del constructivismo y conectivismo, los resultados fueron una mejora de las habilidades lingüísticas específicamente la comprensión lectora y escritora de los estudiantes, teniendo un impacto en las habilidades comunicativas dentro del salón de clases, quienes antes no solían expresar sus dudas y opiniones ahora lo hacían sin ningún problema. En la presente investigación se busca que, con las actividades basadas en la gamificación los estudiantes mejoren el desarrollo de la habilidad lingüística comprensión lectora ya que esta es fundamental para el desarrollo de las otras tres habilidades.

En acuerdo con esto tenemos a, (Vergara, 2020) quien utiliza la estrategia de la gamificación con el fin de mejorar el rendimiento y participación en el área de Lengua y Literatura con 64 estudiantes de bachillerato general unificado, de la Unidad Educativa Academia Almirante Nelson perteneciente a la ciudad de Quito. Los resultados de esta investigación fueron precisos,

pues, se comprobó que los estudiantes pierden el interés con metodologías tradicionales y conductistas, no obstante, al aplicar metodologías activas específicamente la estrategia de la gamificación se logra mayor participación e interés en las clases de Lengua y Literatura. Con un trabajo investigativo similar tenemos a, Peña (2021), quien aplica la estrategia de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura con estudiantes de cuarto año de EGB de la Unidad Educativa Alborada, al utilizar para las actividades gamificadas herramientas: Kahoot, y Genially. En esta investigación se llegó a la conclusión que, se puede aplicar diversos recursos tecnológicos siempre y cuando se conozca el contexto inclusivo del salón de clases, también que la gamificación resulta atractiva para los estudiantes y, por lo tanto, su rendimiento y participación mejoraron; esto se lo probó por medio de encuestas y otros instrumentos que aplicó el investigador.

Se han establecido algunas referencias regionales, ahora también hay investigaciones internacionales respecto a la gamificación en el área de Lengua y Literatura. Como referente internacional tenemos a (Betancur, Rico y Rivero, 2018) que aplicaron una serie de actividades gamificadas para la formación literaria con estudiantes de primaria de dos Unidades educativas: Adelaida Correa Estrada y Carlos Vieco Ortiz ambas ubicadas en el Valle de Aburrá, pertenecientes a Colombia. Los resultados en ambas UE fueron similares en ambas ya que, los estudiantes desarrollaron sus competencias comunicativas, así como, se mejoró la participación de los estudiantes, se logró incentivar el gusto por leer y las habilidades y competencias para realizar la lectura mejoró notablemente dejando atrás la lectura mecánica.

Tenemos a, (Bassa, 2021) con la implementación de la gamificación para mejorar la habilidad lingüística de la comprensión lectora en estudiantes de primer año de EGB. En su investigación recalca la importancia del desarrollo de la comprensión lectora desde los primeros años en sus resultados manifestó que el 96% de los estudiantes se ubicaba luego de la aplicación de propuesta en un nivel básico de lectura y comprensión de textos, siendo un éxito la aplicación de la gamificación. Este investigador aplicó las metodologías activas con el fin de mejorar la habilidad lingüística de los estudiantes, enfatizando que es en primero año de EGB cuando aprenden a vocalizar y alfabetizar, al ser niños pequeños que necesitan ser atraídos para aprender la gamificación fue una estrategia que le permitió enseñar con el juego.

Otro investigador es (Aldana, 2021), en su investigación aplico actividades gamificadas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de EGB de la Unidad Educativa Rafael Bernal Jiménez ubicado en Colombia. Esta investigadora aplico la gamificación por medio de la creación de lecturas digitales con animación lo que hacía de leer toda una aventura para los estudiantes. La actividad no solo consistía en leer, sino también, en encontrar: sinónimos, antónimos, los significados de las palabras y las oraciones, todo esto con la finalidad de mejorar el nivel inferencial de los estudiantes. En la investigación se concluyó que los cuatro objetivos establecidos se cumplieron exitosamente y que las actividades gamificadas ayudaron a mejorar la “comprensión lectora”

Se evidenció que el desarrollo de la habilidad lingüística comprensión lectora implica procesos, de inferencia de textos y construcción de ideas; todos los autores manifiestan que el aprendizaje de la lengua es un proceso insustituible para la formación en las otras áreas de conocimiento. Como se puede apreciar la mayoría de las investigaciones son recientes, esto se debe a que la gamificación empezó a introducirse en años recientes, al haberse considerado como una estrategia para la innovación educativa. Siendo más notorio su aplicación debido al bombardeo tecnológico de los últimos 5 años en donde los dispositivos tecnológicos han sido mejorados de forma impresionante y con las generaciones digitales se llegó a la conclusión de que, en educación el uso de la tecnología puede ser un recurso valioso para optimizar las clases. Como se aprecia en las investigaciones citadas, las metodologías y estrategias se adecuan al contexto y necesidades de los estudiantes. Se concluye manifestando que, las metodologías activas son una excelente opción para el desarrollo de la comprensión lectora esto se debe a que sus bases teóricas parten del constructivismo donde el estudiante es el actor más importante del proceso de enseñanza aprendizaje.

3. Marco Teórico

3.1. La habilidad lingüística: Comprensión lectora en el subnivel medio de EGB

3.1.1. El desarrollo de la comprensión lectora

La habilidad lingüística: comprensión lectora es más compleja de lo que parece, ya que, hay que empezar desde lo que implica comprender cualquier texto o escrito. Comprender un texto o escrito implica un proceso de “extraer el significado de un texto es un proceso que se realiza de modo gradual, progresivo y no necesariamente lineal, ya que se producen momentos de incompreensión a lo largo de recorrido lector y momentos de mayor nivel de comprensión” (Valles, 2005, p.50). La comprensión lectora también es resultado de un producto esto debido a que, al leer se queda almacenado en nuestra memoria por lo que esta información va a ser relacionado con la nueva lectura que se realice, y como resultado del viejo y nuevo conocimiento se obtienen aprendizajes.

Cabe decir que el desarrollo de la habilidad lingüística “comprensión lectora” depende de la comprensión de textos, partiendo de descifrar palabras hasta el significado de oraciones y párrafos. La comprensión lectora, no es únicamente la repetición de las palabras leídas es ir más allá y realizar un proceso en el que se entienda las ideas y conceptos visualizados, es por esta razón trascendental que los docentes no deben de enseñar la lectura como un proceso mecánico sino como un proceso de relación del ambiente al comprender el contenido. El objetivo de leer es nutrirse de lo desconocido, ya sea para que el nuevo conocimiento sea de uso cotidiano o simplemente se ejercite la lectura con escritos destinados al entretenimiento “saber leer no es suficiente, sino que se necesita manejar un buen número de palabras y saber entrelazarlas sintácticamente” (Gómez, 2011, p.28). Hay autores quienes manifiestan que la lectura debe ser un acto espontáneo inducido por los deseos del lector al respecto Blasco y Allueva, afirman que leer “es un proceso flexible y adaptativo, ha de adaptarse tanto a las condiciones del lector como a las del texto” (2010, p.722). Es por esta razón que es esencial estimular a que los estudiantes realicen un proceso reflexión de lo que leen, dejando por completo la lectura mecánica y sin sentido.

Con el presente trabajo de investigación lo que se desea es que se realice una correcta lectura de los diversos escritos y así desarrollar la habilidad lectora. En séptimo año de educación básica de la UEVGA los estudiantes realizan una lectura mecánica, es decir leer únicamente por

entonar y complacer al docente, si se les realiza preguntas de la lectura trabajada en la mayoría de los casos no responden lo que demuestra que no realizan un proceso de lectura. El leer un escrito implica un proceso donde el pensamiento lógico es primordial, el fin de leer es aprender y absorber nuevos conocimientos o reforzar lo anteriormente aprendido. Con la lectura se desarrolla la creatividad y es aquí donde radica la importancia de que los docentes implementen en sus planificaciones estrategias y metodologías que desarrollen o fortalezcan la habilidad lectora.

3.1.2. La lectura desde un pensamiento lógico que desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.

El hábito de la lectura es algo que debe ser inculcado desde el hogar y a edades tempranas con el objetivo de que el niño pueda seguir con el desarrollo de su habilidad lectora en la escuela. La comprensión lectora “es considerada una de las capacidades básicas que debe dominar todo ser humano para su desarrollo personal y profesional, de forma que es imprescindible su adquisición y dominio en la etapa de educación primaria para la formación integral de los alumnos” (Llorens, 2015, p.7). Así a la conclusión que se puede llegar es que, no se puede aprender sin entender los textos o escritos, es básico y fundamental que en la escuela se eduque con consciencia no es solo enseñarles a los estudiantes a vocalizar y pronunciar, es incentivar a que se interesen en lo que leen y continúen haciéndolo siempre, ya sea por fines académicos o personales.

Es importante que en las unidades educativas constantemente los docentes investiguen estrategias y metodologías que ayuden a fortalecer y desarrollar la habilidad lectora. Al respecto (Valdez et al, 2019) recalca la importancia del proceso lector, ya que, es necesario para todo el proceso de aprendizaje, para conocer conceptos, leer instrucciones, realizar actividades o plantear escritos es vital y se podría decir que sin esta habilidad el resto de las habilidades lingüísticas no se desarrollan. Aquí es donde los recursos didácticos, estrategias y metodologías hacen la diferencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, y hacen del proceso una experiencia, con las generaciones actuales de estudiantes hay que tener en cuenta que la tecnología juega un papel protagónico y más aún si se considera que esta investigación es desarrollada con clases en modalidad virtual.

Algo que se debe considerar en el desarrollo de la habilidad lectora en primaria es la diversidad de estudiantes y las múltiples necesidades que esto implica. Al respecto (Ijalba y Cairo,

2002) manifiestan que en muchas ocasiones el desarrollo de la habilidad lectora se ve alterado por problemas de origen clínico, algunos de ellos son: alexia y dislexia, tampoco es una regla que aquellos niños que sean diagnosticados con estas patologías vayan a presentar problemas de lectura. En la presente investigación se toma en cuenta las necesidades de los estudiantes para la propuesta de planificaciones en las que principalmente se plantean actividades con gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos, esto con el objetivo de motivar e incentivar a que los estudiantes lean como hábito para el desarrollo de la habilidad lectora.

3.1.3. El hábito de la lectura como parte del desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora

La lectura debe ser estimulada con métodos, estrategias y recursos creativos que despierten el interés y curiosidad de los estudiantes. “Para que un aprendizaje sea efectivo, este debe ser significativo y motivante, los medios didácticos tienen la característica de lograr una mayor posibilidad de variar la modalidad de la actividad, los softwares educativos constituyen un poderoso medio didáctico” (Quero y Ruiz, 2001, p.70). El uso de recursos tecno didácticos combinados con estrategias y metodologías constructivistas le dan múltiples opciones al docente para planificar y diseñar clases dinámicas que motiven y promuevan la participación.

El hábito de la lectura debe empezar por un libro que le agrada al niño es decir por entretenimiento, de ahí se parte para introducirlo al hábito lector por aprendizaje. Se incentiva a que la lectura sea constante, y se enfatiza la importancia del enfoque al momento de leer escritos académicos al respecto, Muñoz manifiesta que la lectura con carácter académico “debe ser guiado adecuadamente, introduciendo al estudiante a una nueva cultura. Del mismo modo, estimular adecuadamente su curiosidad intelectual y su motivación por leer textos de estas características; lo que debiera generar un círculo virtuoso en el aprendizaje” (Muñoz et al, 2012, p.123). Es fundamental que el docente entienda el papel crucial que juega al momento de enseñar a leer, debido a que, es un proceso en el cual se establecerá la relevancia del razonamiento y pensamiento lógico como andamio, en donde se enseña a investigar lo que implica la selección de información.

Es en la escuela donde los niños adquieren gusto por la lectura, ya que, por medio de ella sacian su curiosidad y despiertan el deseo por nutrirse de nueva información. La tarea del docente

no es solo explicarles, el por qué es tan importante leer de forma comprensiva, sino, motivarles a que tengan iniciativa propia y sean ellos mismo quiénes creen el hábito de leer, para esto hay múltiples estrategias, técnicas, métodos, metodologías y recursos que pueden ser utilizados de acuerdo con el contexto. Al respecto (Carrillo y Gallo, 2012) utilizó el teatro como estrategia para fomentar la lectura, encaminándose desde la Literatura y trabajar la expresión, entonación, discernimiento de los mensajes de la obras seleccionadas e interés por conocer más historias, se concluyó además que, durante el proceso el trabajo en equipo fue evidente al igual que el intercambio constante de conocimiento con un éxito y mejoramiento de la entonación y lectura de escritos.

La lectura de escritos que no solo son de tipo académicos, sino que pueden ser utilizados en su cotidianidad. Se busca mejorar la entonación y pronunciación de palabras y oraciones, respetando signos de interrogación y admiración, resaltándoles a los estudiantes que la belleza de la lectura esta también en su correcta modulación. Por medio de las metodologías activas específicamente el Aprendizaje Basado en juegos con la gamificación se busca que los estudiantes sean participativos y muestren interés en la lectura, y puedan así explorar e indagar más.

3.1.4. El desarrollo de la habilidad lectora a través de metodologías y estrategias enfocadas en la interacción

En los primeros años de escolaridad es donde los docentes tienen una difícil pero no imposible tarea de enseñar las vocales, las primeras letras y los fonemas. Es en los primeros años de escolaridad donde los docentes deben ser concisos y precisos con las metodologías, estrategias y recursos seleccionados para enseñar a leer puesto que, si no se realiza de forma correcta se puede frustrar el aprendizaje de la lectura. Se recurre mucho a las metodologías tradicionales en donde leer cuentos, transcribirlos y compartir una opinión de ello es lo que necesitan los niños para desarrollar un gusto por leer, esto es totalmente erróneo al considerar que las nuevas generaciones son más activas y curiosas (Stark et al, 2016). La lectura en los primeros años debe ser promovida de forma creativa ya que los niños en sus primeras etapas son curiosos y están en constante movimiento, en busca de actividades que les generen satisfacción.

Actualmente las nuevas generaciones tienen necesidades exigentes en cuanto al aprendizaje esto debido a la creciente ola tecnológica. La presente investigación va a utilizar recursos tecno didácticos debido a que, se va a proceder a gamificar en una modalidad virtual haciéndose imprescindible el uso de la tecnología, cabe decir que el papel que juegan las TAC (tecnologías del aprendizaje y conocimiento) es ser un medio para lograr un fin. No se pretende decir que es indispensable el uso de tecnologías para la enseñanza de lectura, claro que hay múltiples recursos que se pueden utilizar en su lugar, no obstante, hay que recordar que la educación debe adaptarse a los cambios que se den en los ámbitos, políticos, económicos, científicos y sociales. En la sociedad actual la tecnología es irremplazable y ha disminuido las brechas de comunicación en todo el mundo haciendo que las noticias acerca de acontecimientos importantes sean públicos en cuestión de segundos.

Al utilizar la gamificación como una estrategia para el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora, se está innovando y saliendo de la cotidianidad y tradicionalismo de la educación. Al implementar el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje se tiene que diseñar y planificar de acuerdo con el tema y destrezas que desean desarrollar, considerando además el contexto del aula es decir los estudiantes, sus personalidades, habilidades y dificultades, todo esto con el objetivo de no convertir las actividades en algo tedioso (Cervantes, 1997).

3.2. Metodologías Activas

Las metodologías activas son aquellas que ponen al estudiante como protagonista y constructor de su propio conocimiento perteneciendo a la corriente constructivista, aquí las actividades son organizadas y van de acuerdo a las necesidades del estudiante. En las metodologías activas lo esencial no es la evaluación, sino más bien las competencias que se desarrollan, es decir que el estudiante sea capaz de aprender diversas competencias que sean de utilidad en su cotidianidad. Es importante que los estudiantes sean preparados con aprendizajes que les sirvan a lo largo de su vida, en acuerdo con este fundamento tenemos a Medina y Verdejo quienes manifiestan que, “las metodologías activas o auténticas, como estrategias de enseñanza, sirven de vehículo para facilitar su desarrollo y logro, mediante situaciones o problemas similares a los que se confrontan en el campo profesional y la sociedad” (2020, p.271).

Las metodologías activas son para poner al estudiante en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje y guiarle a que descubra y construya su conocimiento. Es lógico que las metodologías y estrategias de hace diez, veinte, treinta, cincuenta o cien años no sean tan útiles en la actualidad, lógicamente el mundo ha avanzado los video juegos y el internet forman parte de la realidad de los estudiantes y esto es algo que hace unos 40 años no existía o no eran tan viral como en la actualidad. Lógicamente la tecnología y el internet han revolucionado al mundo y han creado generaciones que son dependientes de los dispositivos tecnológicos y sus múltiples aplicaciones y funciones, e incluso su forma de comunicarse es totalmente diferente a la que era hace una década atrás. Las habilidades comunicativas de las nuevas generaciones son extraordinarias y peculiares ya que, hasta los individuos que tienen tendencia a ser asociales logran comunicarse con las redes sociales sin mayor dificultad.

El docente en las metodologías activas tiene el rol de guiar a los estudiantes y presentarles las herramientas para que sean los estudiantes el centro de su propio aprendizaje. El docente debe priorizar la indagación de las habilidades y necesidades, teniendo en cuenta que no sólo se trata de enseñar contenidos sino, de fortalecer habilidades comunicativas, valores, toma de decisiones, respeto y regulación de las emociones, entre otros aprendizajes que son cruciales para el desenvolvimiento en los contextos reales de la sociedad. Dentro de las metodologías activas tenemos estrategias como: Learning by Doing, Aprendizaje Basado en Proyectos, Learning by Thinking and Doing, Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje Basado en Juegos, es la última estrategia la que será vital para el desarrollo y fundamento del presente trabajo investigativo.

3.2.1. La estrategia Aprendizaje Basado en Juegos con la Gamificación

El aprendizaje basado en juegos es una estrategia que le permite al estudiante a aprender jugando. El juego que en un principio tenía el objetivo de entretener se adapta al entorno educativo con metas y competencias específicas que le permitan al estudiante nutrirse de conocimiento. Generalmente en el Aprendizaje Basado en Juegos se utiliza juegos que ya existen, cuyas mecánicas ya están establecidas y son adaptadas entre los objetivos de aprendizaje, el juego y el jugador para retener y aplicar en el mundo real del jugador. No se debe confundir con los juegos didácticos o educativos ya que, estos fueron creados específicamente para el área educativa.

El juego es considerado una de las mejores estrategias para enseñar a las nuevas generaciones digitales, debido a que son niños y adolescentes que requieren de actividades atractivas y dinámicas que pongan al estudiante como protagonista. El objetivo del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje es “proporcionar o generar conocimientos, al mismo tiempo que genera satisfacción, motivación y también provoca un sentido que ayuda a mejorar las habilidades y cualidades morales de los y las estudiantes, en pocas palabras fomenta los valores” (Cajamarca et al., 2022, p. 226). Se mencionó anteriormente que deben ser juegos que no sólo son para, el ámbito educativo, teniendo como los más conocidos los video juegos y los juegos de mesa; un buen ejemplo de un juego de mesa que puede ser direccionado para aprender, es monopolio un juego que tiene el objetivo de comprar propiedades y objetos.

Es cuestión de creatividad y adaptabilidad de los juegos para el aprendizaje de los estudiantes. En el presente trabajo investigativo no sólo se va a utilizar el ABJ sino, la gamificación que pertenece a esta estrategia que, aunque ambos son juegos para aprender son totalmente distintos, en el ABJ se usa juegos que ya existen para obtener aprendizajes concretos en cambio en la gamificación se utiliza elementos de juegos para generar motivación en los estudiantes. La presente investigación tiene como objetivo fortalecer y desarrollar la habilidad lingüística lectora con metodologías activas específicamente el aprendizaje basado en juegos y la gamificación con recursos tecno didácticos.

Las metodologías activas son muy importantes en la práctica educativa, a pesar de que no son las únicas que existen, pero para el contexto de nuestra investigación hemos considerado que son las más acertadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido se tiene conocimiento que fueron los pedagogos John Dewey, Ovidio Decroly, Adolfo Ferrière y Carl Rogers quienes influyeron en la concepción científica- pedagógica de este método según (Ander, 1999) pues, esto surge en respuesta a la llamada pedagogía tradicional.

De la misma forma, el autor afirma que las metodologías activas están fundamentadas con el propósito de “aprender a despertar nuestro potencial dormido” (Ander, 1999, p.65). Además, promueven un respeto de lado y lado de las diversas capacidades, tanto entre estudiantes, así como

también entre estudiante-docente. En este sentido, las metodologías activas tratan de incentivar una mayor participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual se puede llegar a generar mediante diferentes actividades que promuevan la creatividad y expresión de los estudiantes.

Por ejemplo, (Valdivia, 2010) habla de un desarrollo de las capacidades de actuar y de lograr aptitudes según lo que se aprenda. Por consiguiente, no sólo es tener información en gran cantidad, ni actividades o tareas, sino de influir cualitativamente en la forma de adquirir conocimientos y habilidades. Mejor dicho, lo esencial de las metodologías son generar “actitudes activas”, lo cual convierta al estudiante en protagonista de sus procesos de aprendizaje. Para lograr este protagonismo que demanda una metodología que sea activa para el estudiante, se pueden encontrar diversas estrategias como lo son la gamificación, la cual didácticamente contiene diversos elementos como el Aprendizaje basado en Juegos, mismos que permiten una enseñanza fluida y motivadora ya sea de manera individual o colaborativa.

La gamificación como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora promueve actividades con elementos y características del juego. En palabras de (Ramon et al., 2021) el término gamificar es una adaptación del anglicismo de los jugadores (jugador) y consiste en trasladar la dinámica, el discurso y las características propias de los videojuegos al proceso de aprendizaje para alcanzar el conocimiento. De modo que, el papel principal de esta estrategia es la de motivar a través de su aplicación para que el estudiante lea de forma crítica y reflexiva, tal cual lo demanda el currículo. Teniendo en cuenta que curricularmente según el MINEDUC (2016) uno de los objetivos principales del área de Lengua y Literatura es conseguir que los estudiantes lean de forma autónoma textos escritos y de esta manera, puedan: sintetizar, reflexionar, criticar o interpretar. Sin embargo, en busca de mejorar la lúdica y la didáctica para alcanzar dichos niveles de logro deseados, se busca dinamizar la habilidad lectora con herramientas y juegos que lleven al estudiante a ser más activo y participativo.

Es decir que utilizar metodologías activas para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes mediante la gamificación resulta atractivo también para el docente. Quien, es importante recalcar debe gamificar el aprendizaje mediante una planificación en relación con los

métodos y actividades que se vayan a ejecutar, con el planteamiento de objetivos claros y selección de herramientas adecuadas para motivar la lectura.

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) es una de las metodologías activas que motiva a los estudiantes, pues a la gran mayoría les causa curiosidad e interés. Como señala la siguiente definición:

Esta metodología tiene como finalidad última utilizar juegos con el fin de aprender a través de ellos. El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado. Mientras dura el juego, o al final de la partida, el docente puede reflexionar en torno a lo que está sucediendo en el juego y los contenidos que se quieren trabajar. (Cornellà, Estebanell y Brusi, 2020, p.9)

Es decir que, aprender a través del juego es posible. Según lo que mencionan los autores citados, la actividad lúdica se convierte en un método para el aprendizaje del estudiante. Asimismo, hablan de utilizar el juego para trabajar conceptos determinados, lo que se puede traducir a contenidos esenciales de un área del conocimiento. De este modo queda claro que esta metodología se la puede aplicar con un objetivo planteado por el docente y a su vez este sea un proceso de constante reflexión para su aplicación, de hecho, es aquí en donde la gamificación para nosotros toma un papel importante.

3.2.2. La metodología activa para desarrollar la comprensión lectora enfocada en la didáctica del docente y en la identificación de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Por otra parte, aunque existen muchas definiciones acerca de que es y en que comprende una metodología activa, tomaremos como referencia a la definición de, (Herrán, 2008) quien afirma que; la metodología o la forma de desarrollar la práctica docente, demuestra el enfoque educativo y la didáctica con la cual trabaja frente a sus alumnos, así como también, su habilidad para ejecutar sus conocimientos y generar motivación por el área del conocimiento en que se aplique. A partir de esto debemos mencionar que al contrario de esta definición también existe el término de metodología tradicional, la cual cumple un papel antagónico pues, hasta ahora cumple

con la función de transmitir o explicar información por parte del profesor y la herramienta más usada es el libro de texto. De este modo, los contenidos son evaluados de manera sumativa lo cual conlleva una memorización por parte de los estudiantes, que, a su vez evidencia una limitación en la motivación necesaria, a través de procesos lúdicos.

Frente a esto es importante mencionar que hoy en día a tomado mucha popularidad en la comunidad educativa esta metodología, pero, ya en principios del siglo XX autores como Dewey utilizaban el término. Este autor propone cinco fases para el proceso de aprendizaje (Dewey y Dewey, 1962):

- Consideraciones de experiencias actuales reales del estudiante
- Identificación de dificultades luego de la experiencia del estudiante
- Inspección de los hechos para establecer una solución
- Formulación de la conjetura de la solución
- Comprobación de la conjetura para ver si se solucionó el problema

Esto quiere decir que desde hace ya algunos años se proponían metodologías abiertas y centradas en darle un rol protagónico al estudiante pero que, lastimosamente aún no se dan paso para dejar a un lado la simple transmisión de contenidos e incorporar de manera gradual o directa formas de enseñanza que respondan a las necesidades actuales y futuras de la sociedad. Sin duda en la actualidad es necesaria la introducción de metodologías a que sean activas y directas para la formación de los estudiantes.

Para poder incluir de una manera eficiente metodologías activas en los procesos de enseñanza aprendizaje, tenemos algunos elementos a tomar en cuenta desde los aportes de (Johnson y Johnson, 2000):

- El contexto: este fundamentado acorde al contexto y conflicto, es importante para el proceso de aprendizaje que se base el educador en situaciones o contextos reales
- El trabajo en equipo: los estudiantes deben de aprender que al realizar grupos la responsabilidad, cooperación e individualidad tienen su momento de relucir.

- Funcionalidad del aprendizaje: Al aprender el estudiante construye conocimiento de acuerdo a sus previos saberes, aquí entrarán las habilidades de criticidad.
- El aprendizaje por descubrimiento: el estudiante toma un rol protagónico y activo, es el que decide qué información le sirve para construir sus propios criterios y opiniones

En general esto quiere decir que tanto el docente como el alumno adquieren roles diferentes a los que están acostumbrados. Es decir, el profesor es un guía en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por consiguiente, el estudiante es quien obtiene autonomía y un rol activo en la toma de decisiones, resolución de problemas, etc. De hecho, esto permite que se tomen en cuenta las diferentes realidades, necesidades y contextos en los que se educa, y así llegar a cumplir con las competencias que deben adquirir los estudiantes según el currículo mediante diferentes herramientas y metodologías que se pueden aplicar en un aula de clase, mismas que son variadas, pero entre las alternativas más eficaces tenemos al ABJ y la gamificación.

Un punto muy importante para tomar en cuenta es que al diseñar o planificar una clase gamificada, debe estar contextualizada. Que quiere decir esto, por ejemplo, en un escenario de virtualidad para obtener resultados significativos debemos considerar que las actividades logren su objetivo de motivar al estudiante a conseguir un beneficio. Es decir, realizan algo para alcanzar cierto beneficio como pueda ser: buenas notas, no ser llamados la atención o premiados en resumen cuantitativamente. Esto no quiere decir que el aprendizaje sea significativo sino más bien llega a cumplir un papel tradicionalista y conductista.

Mientras que, en relación con lo anterior mencionado el docente debe trabajar las actividades con una motivación intrínseca para el estudiante. Pues Soriano (2001), afirma que “la motivación intrínseca empuja al individuo a querer superar los retos del entorno y los logros de adquisición de dominio hacen que la persona sea más capaz de adaptarse a los retos y las curiosidades del contexto” (p.9). Esto quiere decir que una correcta motivación lectora permitirá que el aprendizaje mediante la gamificación sea el correcto y el estudiante lea por placer.

Tal como lo menciona, Serna (2013) “Las metodologías activas es el proceso que indica

que, para realizar un aprendizaje significativo, el alumno debe ser el protagonista de su propio aprendizaje, mientras el docente asume el rol de facilitador de este proceso” (p.22). Lo que significa que, para desarrollar las habilidades o competencias del estudiante, es el docente quien propone las actividades tanto individuales como grupales y por consiguiente ellos reflexionen de manera crítica, tengan un pensamiento creativo, una comunicación adecuada y el estudiante aprenda mediante la experimentación.

En consecuencia, una metodología activa está centrada en el estudiante y su proceso de aprendizaje. Lo cual genera una mejor motivación, participación y comprensión de lo que va a aprender. Por esta razón es importante tomar en cuenta que la motivación de cada estudiante es diferente y una actividad gamificada debe estar diseñada tomando en cuenta dicho aspecto motivacional. Así los estudiantes pueden mantenerse interesados en cada ejercicio de aprendizaje ya sea por puntos o recompensas, a diferencia de otros que lo harán por los elementos característicos del juego para desarrollar la habilidad lingüística de comprender textos.

De esta manera, se puede aprovechar la motivación generada a través de una metodología activa en este caso el Aprendizaje Basado en Juegos, desde la estrategia de la gamificación para que el estudiante lea y realice actividades. Además, se debe tener en cuenta los beneficios para leer que trae la motivación, pues, por ejemplo, para superar un reto propuesto se necesita de una lectura reflexiva, donde puedan alcanzar el éxito teniendo claro lo que pide la dinámica del juego y los anime a seguir avanzando. Otro punto muy importante, es que un estudiante motivado no tiende a sentir miedo por equivocarse, en el caso de la lectura, se puede leer cuantas veces sea necesario para captar la intención del texto.

Con respecto al uso de juegos que fomenten la habilidad lectora, se puede señalar que fomenta una cooperación entre equipos, así los estudiantes aprenden a tomar decisiones, adquieren roles y sobre todo mediante la lectura pueden dirigir, argumentar, valorar ideas y fomentar las capacidades de los demás. (Observatorio de Innovación Educativa, 2016) habla del favorecimiento de la retención del conocimiento con los juegos, pues hace énfasis en la emotividad como factor clave en los procesos cognitivos de la memoria. Esto quiere decir que los estudiantes se emocionan mediante juegos que les promueva leer para avanzar en el mismo y encontrar respuestas, lo cual a

largo plazo favorecerá en su habilidad lingüística: comprensión lectora para que lean según sus necesidades personales.

3.3. Gamificación

Un primer concepto de gamificación lo tomaremos de, Melo (2021) la cual nos dice que: “La gamificación una metodología innovadora en la educación revoluciona el concepto tradicional de la educación cambiando hábitos de estudio, incorporando actividades lúdicas que despiertan el interés de forma espontánea, promoviendo la participación y la colaboración” (p.1). Aquí es importante, resaltar que la gamificación en educación desde un punto de vista metodológico y lúdico e innovador, en donde el resultado final será la motivación e intervención de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje, y es por esta misma razón que debemos tener claro que es gamificar y que no.

Al contrario de esta definición y siguiendo los aportes de la misma autora nos habla acerca de que Gamificar no significa jugar; pues, a menudo suelen confundirse las concepciones que se tiene sobre ambos términos. Es preciso tomar en cuenta que el Aprendizaje Basado en Juegos se utiliza como una estrategia del aprendizaje con la que se diseñaran actividades que serán herramientas para los estudiantes, es decir, los juegos pueden ser unos ya existentes o crear uno para trabajar contenidos, actividades en específico que fomente cierta habilidad o competencia. Lo cual significa que, una gamificación en el ámbito educativo no consiste solo en crear un juego sino en, incluir elementos característicos del mismo, para cierta área del conocimiento (Melo,2021).

En otras palabras, utilizar la gamificación en la educación en este caso para mejorar el aprendizaje de la habilidad lingüística: comprensión lectora no se trata de crear o solo utilizar juegos. Pues, para motivar y generar una participación de los estudiantes es necesario incluir elementos de los juegos como recompensas, puntos, desafíos, misiones, avatares, etc., que los involucre a leer, comprender y reflexionar sobre un tema en especial.

Para una segunda definición de la gamificación retomamos las palabras de, Llorens et al. (2016):

El uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (p.25)

Dicho de otro modo, la gamificación abarca como estrategia al juego, el cual a su vez está integrado de varios elementos: jugadores, información, acciones, recompensas, resultados, etc., que fomentan la motivación y diversión en el estudiante, por lo tanto, se habla de una experiencia lúdica la cual consideramos se puede mejorar con el uso de herramientas virtuales que capten la atención de alumnos pues, hoy en día no se puede dejar de lado los beneficios que nos brinda la tecnología en el campo educativo.

Otra vez tenemos al juego como una estrategia íntimamente ligada a gamificar, por lo que debemos tener en cuenta sus aportes en nuestro estudio. El Aprendizaje Basado en Juegos en el contexto educativo está basado en el uso de juegos como medio de enseñanza, para aplicar o reforzar conocimientos adquiridos. Para esto se hace énfasis en que dichos juegos pueden ser diseñados por el profesor o utilizar algunos ya existentes siempre tomando en cuenta el objetivo de aprendizaje como lo puede ser lograr una comprensión de textos a través de la lectura. Así el estudiante podrá emplear la habilidad aprendida en el mundo real mediante el método del juego (Observatorio de Innovación Educativa, 2016).

Ahora bien, al hablar de juegos que generen aprendizajes, habilidades o competencias nos encontramos con los juegos serios o serious games definidos por (Dicheva et al, 2015 citado por Observatorio de Innovación Educativa, 2016) como: juegos tecnológicos esbozados con una intención que va más allá del entretenimiento, dicho de otro modo, juegos que se encaminen a educar con propósitos informativos que le hagan a los estudiantes reflexionar sobre los juegos. Lo cual ubica al jugador o estudiante en un entorno específico para desarrollar cierta habilidad para la cual fue planificado el juego o actividad.

Inicialmente hablamos de gamificar con el uso de juegos, sean del tipo que sean, pero esto no significa que cualquier actividad es un juego. (Batistello y Pereira, 2019) hacen énfasis en que

se debe aprender de los juegos, mediante los elementos de estos y generar una experiencia divertida y comprometida. En la presente investigación la gamificación ayudara al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora, la estrategia es para activar y dinamizar las clases con el objetivo de que se vuelva el salón de clases espacios de aprendizajes significativos. Asimismo, nos recuerdan que gamificar no conlleva solo a jugar, sino que, va de la mano con la creación de recompensas, incentivos y demás recursos divididos en elementos o componentes como se muestran a continuación:

Tabla 1

Elementos y componentes de la gamificación

Elementos Dinámicos	Elementos Mecánicos	Componentes de los juegos
Atribuyen coherencia y patrones y son la estructura implícita del juego, determinada por: restricciones, emociones, narrativa, progresión y relaciones.	Son procesos que promueven la acción y pueden ser determinados por desafíos, suerte, cooperación, competencia, feedback, adquisición de recursos, recompensas, transacciones, turnos, estados de victoria.	Son formas de hacer lo que las dinámicas y mecánicas representan, determinados por realizaciones, avatares, medallas, luchas, colección, combates, desbloqueo de contenidos, donaciones, puntajes, niveles, puntos, investigación o exploración, grafico social y social bienes virtuales.

Nota. En la presente tabla se observa los elementos dinámicos y mecánicos de la gamificación, así como también los componentes del juego.

Tal como se observa en la Tabla 1 todos esos elementos y componentes del juego deben ser planificados para alcanzar los resultados de aprendizaje deseados. En el caso de desarrollar la habilidad lingüística de comprensión lectora, se puede diseñar un denominado juego serio para

evaluar la comprensión de textos o lecturas. Con esta herramienta que forma parte de la gamificación se puede motivar a que el estudiante lea de forma consciente, critique y reflexione, además de tener un objetivo marcado en los temas a tratar para fomentar el hábito lector y que no permita distracciones, debido a la naturaleza de un juego estructurado y planificado.

3.3.1. La gamificación genera motivación en el desarrollo de la comprensión lectora

Es preciso resaltar que la estrategia de gamificación tiene como principal finalidad motivar, y generar atracción en el ámbito educativo, para que los estudiantes se involucren y resuelvan problemas a través del juego (Zichermann y Cunningham, 2011). Un aspecto clave a tener en cuenta es, que no todos los alumnos son iguales, lo que significa que su motivación será diferente para cada actividad, por eso es preciso, reconocer los diferentes gustos e intereses de los participantes para generar un ambiente atractivo para todos (Kim, 2015). Aunque existen varias clasificaciones para diferentes intereses y motivaciones de los jugadores o gamers por distintos autores, para este trabajo tomaremos el aporte del (Observatorio de Innovación Educativa, 2016) donde se detallan 6 tipos de jugadores que podemos encontrar en una actividad gamificada para el aprendizaje.

Gráfico 1

Tipos de jugadores en la gamificación



Nota. El siguiente gráfico muestra los tipos de jugadores que se dan en el proceso de gamificación.

Adaptada de Observatorio de Innovación Educativa, 2016

(<https://observatorio.itesm.mx/edutrendsgamificacion>).

Si bien no existe una clasificación de jugadores exacta o perfecta para un aula de clase, tener una guía nos permite planificar mejor un proceso de enseñanza aprendizaje. Lo importante es encaminar al docente para un diseño de actividades oportunas en este caso relacionadas a la habilidad lingüística: comprensión lectora para que generen un aprendizaje. De hecho, se puede identificar ciertas características que fomentan la lectura en los tipos jugadores clasificados, como, por ejemplo, el jugador explorador puede sentirse identificado con personajes o sucesos de cuentos, novelas o comics, lo cual le llevará a investigar más sobre dicho elemento. Por otra parte, los denominados jugadores pensadores, pueden sentirse atraídos por novelas de tinte misterioso o detectivesco, lo cual los llevará a leer hasta encontrar una respuesta, aunque el libro no se las de.

En consecuencia, esto demuestra como gamificar estructuradamente, tomando en cuenta el elemento motivacional desde la perspectiva de los estudiantes resulta muy provechoso para fomentar la lectura y generar el aprendizaje de la habilidad lingüística. Por esta razón, no debemos dejar de lado los demás elementos que forman parte de la gamificación, que darán paso a recursos lúdicos, actividades didácticas, herramientas tecnológicas-virtuales y juegos interactivos en pro de la educación de los estudiantes.

Tenemos claro que gamificar permite motivar didácticamente el proceso de enseñanza aprendizaje y generar un ambiente activo y participativo en los estudiantes. Para generar todo esto se debe tomar en cuenta los elementos y características de una estrategia gamificada al diseñarla y generar una experiencia de aprendizaje que genere una habilidad lingüística como lo es la comprensión lectora. Observatorio de Innovación Educativa, 2016 propone los siguientes elementos del juego que se pueden incluir en un proceso gamificado.

Gráfico 2

Elementos del Juego



Nota. El siguiente gráfico muestra los elementos del juego. Adaptada de Observatorio de Innovación Educativa, 2016 (<https://observatorio.itesm.mx/edutrendsgamificacion>).

Gráfico 3

Elementos del juego



Nota. Este gráfico es una continuación del anterior con los elementos del juego en una gamificación. Adaptada de Observatorio de Innovación Educativa, 2016 (<https://observatorio.itesm.mx/edutrendsgamificacion>).

Tal como se observa en los gráficos 2 y 3 todos estos denominados elementos del juego promueven una gamificación organizada y guiada por el docente. A su vez, esto va en correlación a los tipos de jugadores quienes según la actividad de lectura o comprensión de textos tendrán un mejor resultado de aprendizaje. Por otro lado, para implementar la gamificación también, se deben considerar las etapas por las que el jugador o estudiante pasa con el apoyo del docente las cuales son 4 según Yukai y Sudarshan:

1. Descubrimiento (Discovery): Introducción al juego, reglas, componentes, mecánicas a seguir y el hilo conductor o narrativa.
2. Entrenamiento (Onboarding): Planteamiento de un problema o situación sencilla, con el objetivo de enganchar al jugador y obtenga sus primeros logros, conocida como etapa tutorial.
3. Andamiaje (Scaffolding): Guiar al jugador durante su experiencia con la actividad o juego y retroalimentar a lo largo del proceso si existen dificultades o retos.
4. Hacia el dominio del juego (Pathway to mastery): Mediante el diseño del juego el jugador llegue a dominar las habilidades o conocimientos de manera gradual. (Yu-kai y Sudarshan, 2013 citado por Observatorio de Innovación Educativa, 2016, p.11)

Estos son los elementos principales de una actividad gamificada a través del juego para el desarrollo en este caso de la habilidad lingüística: comprensión lectora. De igual importancia, se debe mencionar que las herramientas, recursos o aplicaciones para una gamificación interactiva se la puede realizar mediante soportes digitales y virtuales.

3.3.2. Tecnologías de la información y la comunicación para gamificar y desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora

La gamificación transformó la idea tradicional del juego al llevarla del ocio hacia una perspectiva educativa, se destaca en entornos o ambientes digitales puesto que su mecánica se destaca por usar la tecnología. La incorporación de TIC con la gamificación dentro del salón de clases resulta atractiva, puesto que, se está incorporando el juego al proceso de enseñanza-aprendizaje haciendo de la clase un espacio constante de interacción e intercambio de información (Gómez, 2018). Algo importante a señalar es que la gamificación funcionará siempre y cuando este planificado y adaptado al contexto y necesidades de los estudiantes, una de las ventajas de usar la estrategia de la gamificación son varias como el cambio de roles del estudiante con el docente al invertirse con una selección previa de los recursos e instrucciones.

La utilización de las metodologías del juego para “trabajos serios” es un excelente modo de incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación fundamentada en el reconocimiento, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas. (Sánchez y Francesc, 2015, p.14)

El uso de TIC con la gamificación es adaptarse a la actualidad en donde la tecnología es protagonista en todos los ámbitos e indispensable para la comunicación. Aquí se guía a el estudiante para que sea el mismo quien se auto eduque, el papel del docente es orientarlo en su propio proceso de juego, poniendo a prueba su creatividad y capacidad para resolver problemas. En la presente investigación se incorpora la gamificación con la tecnología como recurso principal ya que, se aplica en una modalidad virtual; debido a la actual pandemia que atraviesa el mundo en el Ecuador se sigue disponiendo de las clases virtuales para evitar contagios, es por ello por lo que se adaptó la investigación.

Las tecnologías de la información y la comunicación son aquellas que se relacionan con la informática engloba una serie de recursos, herramientas y dispositivos que permiten que la información sea procesada de forma automática. Al escuchar TIC, se piensa de forma inmediata en los dispositivos como: smartphones, tablets, laptops, smartwach, etc., un sin número de

herramientas que han facilitado el trabajo de millones de personas. Además de dispositivos se asocia a las TIC con las redes sociales que hoy en día se han vuelto útiles e indispensables en el ámbito laboral y educativo, pues se puede compartir información de forma rápida y sencilla, Jaramillo afirma que:

Las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) pueden constituirse en medios que ayuden al mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por esta razón, desde hace algún tiempo se ha venido dotando a las escuelas con computadores, software educativo y acceso a Internet. (Jaramillo, 2005, p.27)

Al introducir las Tecnologías de la información y la comunicación se está incorporando directamente el internet, el cual es fundamental para el progreso de la sociedad. La educación debe ir a la par con los avances tecnológicos, con el internet les estamos brindando a los estudiantes, revistas, libros y escritos acerca de los temas vistos, con bibliotecas virtuales, juegos que refuerzan lo aprendido, redes sociales que en sitios específicos se puede interactuar e intercambiar conocimientos (Domínguez y Pérez, 2009). Con la aparición del internet el acceso a la información se acorto, es impresionante como revolucionó y cambio el modo de vida de los individuos, con sus infinitas ventajas como la comunicación con personas que se encuentran en otro hemisferio, no usar el internet para formarse es una desventaja considerando las opciones que hay para aprender.

Actualmente se pasa por una pandemia que cambio la forma de vivir de todos los individuos. Con la aparición de un nuevo y letal virus que fue imposible contener, puso de rodillas al mundo entero con innumerables pérdidas humanas. Como consecuencia de un virus nuevo y letal, se vieron afectados todos los campos: político, científico, económico y educativo, siendo el campo de la educación el que más impacto sufrió ya que, se pasó de una modalidad presencial a una virtual. En Ecuador el Ministerio de Educación busco soluciones rápidas como la implementación del currículo priorizado que busca introducir metodologías activas con la finalidad de que la participación de los estudiantes sea una realidad, y no se frustre la formación de miles de estudiantes. La modalidad virtual es un reto tanto para las docentes como para los padres y sus hijos, ya que, había docentes que no sabían nada del manejo de recursos tecnológicos y lo mismo

con los padres quiénes ahora enfrentan la dura tarea de darle seguimiento más exhaustivo a la educación de sus hijos (Granados et al., 2014).

3.3.3. Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento y las generaciones digitales dentro del proceso de desarrollo de la habilidad lingüística comprensión lectora

Al estar sumergidos en un mundo totalmente tecnificado es imprescindible la tecnología la cual ha ayudado en varios ámbitos como: el científico con equipos para indagar y hacer descubrimientos para beneficio de la sociedad, en el ámbito de la medicina con aparatos que ayuden a alargar la vida humana, en el ámbito económico con super computadoras que tienen la capacidad de almacenar información y cálculo, en fin, es esencial para la vida y su avance debe ser utilizado para beneficio de la sociedad.

De las tecnologías del aprendizaje y la comunicación se dio un salto hacia las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. Aquí se relaciona directamente la tecnología con la educación, su beneficio y uso para mejorar la experiencia del estudiante. Se hace énfasis en como las redes sociales que son tan usadas por las generaciones digitales pueden ser provechosas en el área educativa:

Las TAC se dirigen hacia el campo de la educación, en beneficio del estudiante y del docente con el único objetivo de aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje. Se inmiscuye en la metodología, estrategias y recursos como aportar con los recursos y herramientas tecnológicas, no se trata de hacer protagonista a la tecnología es más bien un apoyo. Se empezó a utilizar TAC y no TIC dentro del ámbito educativo, debido a que se enfocan específicamente en contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje, con las TAC se especifica que el uso de la tecnología dependerá del docente ya que “su implementación en los espacios educativos requiere de profesionales dotados de metodologías, habilidades y capacidades que faciliten su empleo para el aprendizaje y aprehensión del conocimiento” (Valarezo y Santos, 2019, p.180). Las TAC ayudan a que la tecnología sea usada como un recurso didáctico alineándose con el constructivismo ya que su uso es personalizado y dependerá de la evaluación del docente al contexto de los estudiantes, tomara sus fortalezas y debilidades para usar una metodología y estrategia, que se complemente con un recurso tecno didáctico que convierta la clase es un espacio de participación, interés y aprendizaje.

Con las TAC se construyen espacios de aprendizaje, a través de la creación de un nuevo modelo de escuela que está enfocado en formar de acuerdo con las últimas innovaciones y preferencias de las generaciones actuales. Aquí la creación es parte clave de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. Estas ayudan a que el conocimiento sea compartido y universal donde la construcción del aprendizaje se encuentra presente puesto que, se logra retroalimentar con otros sujetos acerca de determinado tema educativo que se seleccione.

En esta investigación se menciona las TAC debido a que, se utilizarán herramientas tecnológicas que están dentro del campo de la educación. Dentro de estos tenemos: Genially, Kahoot, Leoteca, Quizziz, Planeta lector y otras plataformas que se adaptan a la actual situación causada por el virus Sars-Cov2. Todas estas herramientas fueron seleccionadas de acuerdo a los gustos y preferencias de los estudiantes, siendo fundamental mencionar que tienen un manejo diestro de la tecnología debido a que, desde su nacimiento tuvieron contacto con dispositivos tecnológicos. Estas herramientas fueron seleccionadas en base a las preferencias y habilidades tecnológicas de las generaciones digitales, ya que, estas determinan rasgos de cada generación que ayudan a entender la forma de aprender de los estudiantes y como visualizan la sociedad.

El apareamiento del internet y la tecnología revolucionó a la sociedad en todos los ámbitos, con la ola tecnológica se acortó distancia para la comunicación y obtención de información. Ahora bien, haciendo un recorrido histórico tenemos a la primera generación la “Silenciosa” aparecida entre los años 1930 y 1948, se les llamo así ya que, se adaptaban a cualquier cosa que sea impuesta por autoridades aceptando incluso injusticias y maltrato se convencían de que, el sistema estaba bien y no había que cambiar nada. La segunda generación los “baby boomers” las personas que nacieron entre 1946 y 1964 la conforman, se les puso este nombre por el baby o explosión de la natalidad sucedió solo en algunos países anglosajones y fue posterior a la segunda guerra Mundial. Como tercera generación digital tenemos a la generación “X” los que nacieron entre 1965 y 1980, a esta generación le tocó ver la aparición del CD, el ordenador portátil y el nacimiento del internet siendo un cambio significativo que modificó la forma de obtener conocimiento.

Siguiendo con la explicación de las generaciones digitales, veremos los Milenials y finalmente los Z, a quienes corresponderían los estudiantes de séptimo año de EGB. Están los “Milenials o generación Y” aquellos nacidos entre 1980 y 2000, su fecha de fin no está bien establecida, pero se trata de aquellos jóvenes que tienen entre 20 y 35 años; una generación popular que es la más grande en número a nivel global y han sufrido los estragos de la crisis económica por lo que ha generado negocios y emprendimientos. Como penúltima generación están los “Z” aquellos nacidos desde año 2001 hasta el 2011, o conocidos como nativos digitales siendo esta la generación que no puede concebir la vida sin tecnología debido a que, desde muy pequeños han tenido interacción con el internet y los dispositivos digitales (Cárdenas y Cáceres, 2009).

La última es de interés para esta investigación ya que, los estudiantes de séptimo año de EGB de la Unidad educativa Víctor Gerardo Aguilar pertenecen a esta generación. Coincidiendo bastante con la descripción que le corresponde a la generación Z o nativos digitales, uno niños que no pueden imaginar su tiempo libre sin que se presente la opción de jugar en el móvil o una computadora mucho más realistas y de alguna manera maduros a la vez que, tienen conocimiento de temas que aparentemente no solían ser para niños de su edad, pero los comprenden. En las clases virtuales la mayoría de los estudiantes estaban sin un adulto que los supervise y manejaban bien el dispositivo con el cual se conectaba, manifestaban su afinidad por video juegos y redes sociales y fue justamente esto lo que motivo la presente investigación ya que, los video juegos no solo se pueden utilizar para el ocio sino para aprender. Con la gamificación se espera que los estudiantes participen y fortalezcan la habilidad de la comprensión lectora, que comprendan que los recursos digitales son de beneficio para su formación.

4. Marco Metodológico

La presente investigación presenta un desarrollo de acuerdo con la teoría del campo educativo. Es en el currículo 2016 donde se establece la prioridad de la educación por destrezas, que sea el estudiante el protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje y el docente un guía que utilice metodologías y estrategias que se adecúen a las necesidades de los estudiantes. Es por ello, que en este trabajo investigativo se aborda la Lengua y Literatura desde la didáctica y la lúdica, con el diseño de actividades para la modalidad presencial como la virtualidad, tomando a los recursos tecno didácticos como un medio para un fin educativo.

La metodología utilizada en el presente trabajo investigativo se desarrolló con el paradigma sociocrítico que se caracteriza por que introduce a la autocrítica y la reflexión. Se utiliza el enfoque cualitativo ya que, se estudia características de aprendizaje y se relaciona directamente con un problema específico.

4.1. Alcance y Fases de la investigación cualitativa

4.1.1. Alcance de la investigación

Al ser la presente investigación cualitativa de tipo descriptivo, explora como las metodologías activas favorecen al progreso de la habilidad lingüística comprensión lectora. Al haber seleccionado el estudio de caso como método para el desarrollo de la investigación estará enfocada un grupo específico de estudiantes; de igual forma para establecer cuál es el alcance de la investigación se parte del diagnóstico y la problemática. Todo este proceso implicó una serie de pasos propios de la investigación cualitativa, estos ayudaron a que la investigación se desarrolle de forma organizada y por ende tenga coherencia metodológica.

4.1.2. Fases de la investigación cualitativa

En la investigación cualitativa se desarrollan fases que ayudan a que el investigador establezca una problemática y solución de forma estructurada y lógica. De acuerdo con (Gil, García y Rodríguez, 1999) comprende 4 etapas:

Gráfico 4

Fases de la investigación



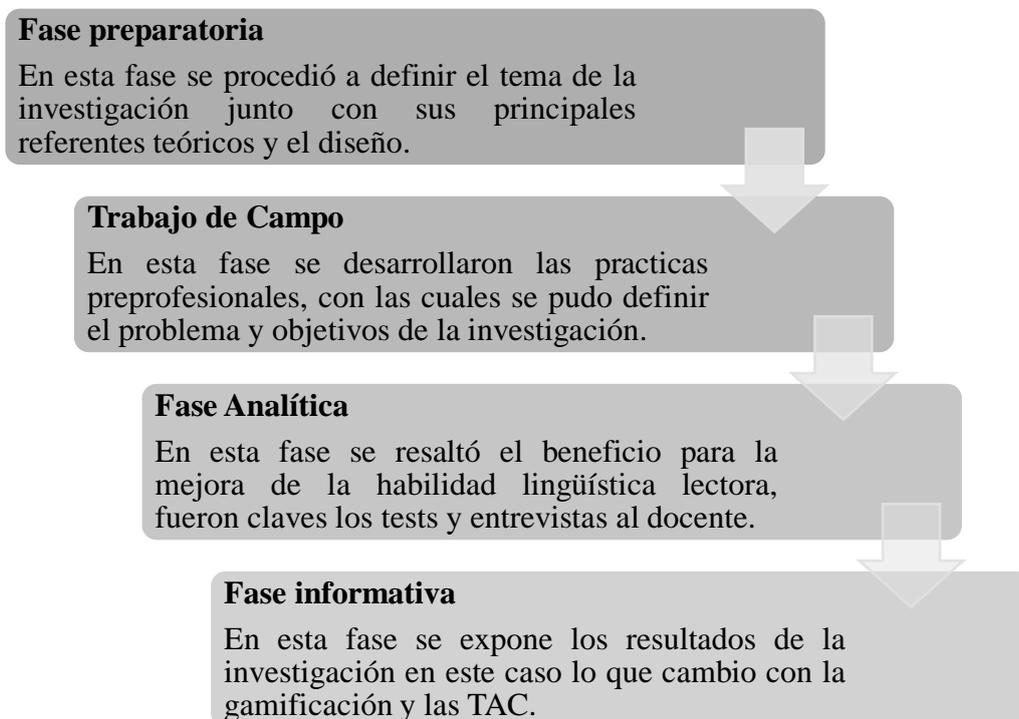
Nota. El siguiente grafico explica el orden en el que se desarrollan las fases de la investigación cualitativa. Elaboración propia

La investigación cualitativa se enfoca en estudiar a un sujeto o varios sujetos en busca de un problema o variaciones que tengan en el entorno que los rodea. El investigador cualitativo recolecta: opiniones, experiencias, puntos de vista, vivencias, etc., todo lo que se relacione con su investigación, de acuerdo con Rodríguez, Gil, y García “el investigador cualitativo dispone de una ventana a través de la cual puede adentrarse en el interior de cada situación o sujeto” (1996, p.69). En la investigación cualitativa no hay nada lineal en cuanto a su proceso ya que se basa en sujetos con datos que varían con constancia, y el proceso y su estructura dependerá más que nada del investigador y sus objetivos.

En la investigación cualitativa de acuerdo con (Rodríguez, Gil y García, 1996) está la fase preparatoria, el trabajo de campo, la fase analítica, la fase de recolección y la fase informativa. En la presente investigación se va a profundizar en las dificultades con la habilidad lingüística de la comprensión, lectora que presentan los estudiantes de 6to de la UE Víctor Gerardo Aguilar. Para iniciar con la investigación se procedió con las fases en su correcto orden a continuación se detalla de lo que trata cada una.

Gráfico 5

Etapas de la investigación cualitativa



Nota. En el siguiente gráfico se puede apreciar las etapas de la investigación cualitativa las cuales son fundamentales para llevar de forma estructurada y organizada la investigación.
Elaboración propia

4.1.3. Fase preparatoria

En la fase preparatoria que es la fase inicial se analiza el tema a investigar, iniciando con algunas actividades para determinar su magnitud. En la presente investigación se recopiló información e indagó minuciosamente para ir limitando el tema a tratar, debido a que se debatía entre tratar dos habilidades lingüísticas y no solamente una. De igual forma dentro de las metodologías activas se tienen más de dos estrategias, por lo que, durante esta etapa se deben tomar artículos científicos, libros, y diversas fuentes, para ver el alcance de la investigación de acuerdo al tiempo que se tenga para desarrollar. Finalmente, luego de un buen análisis se estableció las categorías investigativas: habilidades lingüísticas: Comprensión lectora, Metodologías activas y Gamificación al definir las se evita confusiones en el trabajo investigativo.

En la fase preparatoria intervienen dos grandes fases que son: el reflexivo y el de diseño. En el primero se estableció en la investigación que metodología se quería introducir siendo seleccionado las metodologías activas, esto partió de un previo análisis y observación realizados a séptimo año de EGB. En la fase de diseño se fue especificando en cuál era la estrategia y recursos que se iban a aplicar para solucionar la problemática que es con la habilidad lingüística de “comprensión lectora” siendo seleccionada el Aprendizaje Basado en juegos con la gamificación como protagonista del trabajo investigativo apoyado de los recursos tecno didácticos. Aquí se analizó las posibles complicaciones que surgirían al iniciar los procesos de gamificación en la modalidad virtual.

4.1.4. Trabajo de campo

En esta etapa de la investigación el investigador debe comprender que su trabajo investigativo será igual de bueno que el mismo (Rodríguez, Gil y García, 1996). Debe ser fundamental la paciencia y flexibilidad al momento de interactuar con los sujetos de la investigación, comprendiendo que primero hay que relacionarse y adentrarse al entorno en el que conviven. En esta investigación se desarrolló el trabajo de campo en la UEVGA en séptimo año de EGB, donde se busca la detección de problemas con la habilidad lingüística lectora, luego de una observación de alrededor 8 semanas e interactuar con los estudiantes se determina que una de las dificultades en la modalidad virtual es la poca participación de los estudiantes. Queda evidenciado en los diarios de campo que los estudiantes no participan debido al factor protagonismo del proceso de enseñanza - aprendizaje.

En el trabajo de campo, se procedió a recolectar datos finales que fueron durante la aplicación de la propuesta. Tras haber aplicado en primera instancia al docente de séptimo una entrevista de diagnóstico que, estaba direccionada a conocer acerca de las metodologías, estrategias recursos que utiliza el docente, posteriormente se procedió a realizar la entrevista final que trataba del fortalecimiento y desarrollo de la habilidad lingüística “comprensión lectora” con actividades gamificadas como respuesta a la problemática. En esta fase también se aplicó la propuesta en ambas modalidades presencial y virtual, culminando con el post-test para determinar si las actividades gamificadas establecieron cambios en la comprensión de textos.

De acuerdo con Gil, García y Rodríguez “esta es la fase más interesante del proceso de investigación; la luz, el orden y la comprensión van emergiendo” (p.74, 1996). Hace mención a que, en esta fase es donde el rompecabezas va completándose debido a que, aquí ya está la discusión y análisis de resultados en donde se refleja claramente si las decisiones tomadas beneficiaron a los estudiantes de séptimo año “C” con el problema de la comprensión lectora. Es esta fase que se empezaron a unificar los resultados de los instrumentos empleados y se realizó el análisis para en la siguiente etapa concluir con la investigación.

4.1.5. Fase analítica

En esta fase lo que se realiza es el análisis de datos para darle solución a la problemática establecida. Luego de realizar las entrevistas, tests, de aplicar las clases se puede establecer si la investigación arrojó resultados que ayuden con el refuerzo de la habilidad de “comprensión lectora”. En esta fase el investigador compara los resultados con los indicadores de categorización metodológica, en esta investigación se utilizó 16 indicadores análisis que ayudaron a desmenuzar la información y estructurar la problemática de la investigación. Indicadores como: La comprensión lectora desde la comprensión de un texto que ayuda a entender que el desarrollo de una habilidad lingüística se debe iniciar desde las primeras etapas de aprendizaje, de este indicador salieron otros con referencia a la “comprensión lectora” que ayudaban a comprender el problema de los estudiantes de séptimo año de EGB.

Con los resultados de los instrumentos se esclareció dudas de como realmente influye la inserción de una buena metodología, estrategia y recursos para el progreso de la habilidad lingüística: comprensión lectora, al hacerlo desde la didáctica y con conocimiento del contexto educativo. De acuerdo con, (Gil, García y Rodríguez, 1999) en esta fase se realiza una categorización y un análisis de datos con el propósito de que el investigador tome una decisión, de la cantidad de resultados si es suficiente o se procede a aplicar más instrumentos que autentifiquen y le den validez a la investigación.

4.1.6. Fase informativa

En esta fase el investigador expone sus resultados y tiene que convencer lo que está describiendo. En la presente investigación es en las conclusiones donde se establece si la investigación obtuvo resultados claros que, permitan saber si el uso de la gamificación como una estrategia de las metodologías activas es favorecedora para el fortalecimiento de la

comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año de EGB de la UEVGA. En caso de que la investigación obtenga resultados negativos es deber del investigador establecer teorías de cuales fueron los factores que afectaron.

En esta fase se ofrece un informe de todos los resultados obtenidos ya estructurados y organizados. “El investigador cualitativo puede verse como un crítico interpretativo” (Gil, García y Rodríguez, p. 76, 1999), tras haber aplicado diversos instrumentos e investigar arduamente se obtuvo toneladas de información que se desmenuzó y resumió. Estableciendo así que el uso de metodologías activas ayuda a promover la participación e interacción de los estudiantes, al usar actividades gamificadas para mejorar la comprensión de textos se obtuvieron resultados positivos tanto de los estudiantes como del docente de séptimo, siendo un éxito la investigación.

Algo que se debe considerar es que la investigación presento dificultades al momento de aplicar debido a que, se encontraba la educación en Ecuador nuevamente en una transición de la modalidad virtual a la presencial. Esto limito las posibilidades de aplicar más actividades programadas en plataformas digitales, ya que, al estar en la institución los estudiantes ya no contaban con dispositivos móviles y la UE tampoco estaba en condiciones para aplicar las actividades. Esto limitó las posibilidades de aplicar más actividades programadas en plataformas digitales, ya que, al estar en la institución los estudiantes ya no contaban con dispositivos móviles y la UE tampoco estaba en condiciones para aplicar las actividades. Los percances se presentaron en el transcurso de la investigación por lo que, se adecuó con la aplicación de menos actividades en la modalidad virtual y con más actividades para la modalidad presencial.

4.2. Paradigma

El paradigma que se utiliza en esta investigación es el socio crítico, debido a que, parten de situaciones reales y tienen como meta transformar (Gil, León y Morales, 2017). Como la presente investigación tiene como sujetos de estudio a niños de séptimo año de EGB que presentan dificultades con la habilidad lingüística lectora, se propone el uso de la gamificación y de las TAC, dejando atrás el uso único del libro, YouTube y power point. Con el paradigma sociocrítico se busca entender los diversos sucesos del salón de clases, por medio de la

observación se identifican los problemas y las posibles soluciones. A esta postura se suma Alvarado y García quienes mencionan que:

Entre las características más importantes del paradigma socio crítico aplicado al ámbito de la educación se encuentran: (a) la adopción de una visión global y dialéctica de la realidad educativa; la aceptación compartida de una visión democrática del conocimiento, así como de los procesos implicados en su elaboración; y (c) la asunción de una visión particular de la teoría del conocimiento y de sus relaciones con la realidad y con la práctica. (2008, p.190)

Todo el centro educativo es un escenario donde suceden a diario situaciones en las que los estudiantes están en constante aprendizaje e intercambio de ideas. Es por esta razón que es tan importante no solo enseñar contenido sino, relacionarlo con la realidad de los estudiantes; al estar en modalidad virtual se debe de aprovechar el nivel de conocimiento de los estudiantes ya que, son una de las últimas generaciones digitales. Para los estudiantes de séptimo año la tecnología, el internet y las redes sociales son parte de su realidad, tal vez no utilizan la tecnología con propósitos educativos, pero saben a la perfección usar los dispositivos tecnológicos, es aquí donde el docente juega el papel fundamental de guiar y mostrarles que su recurso favorito puede ayudarles en su proceso de formación. El enfoque socio crítico señala que la búsqueda profunda de la teoría hace la práctica educativa un espectáculo de conocimiento y aprendizaje, el docente es un guía de acuerdo con, Gil, León y Morales se considera “al docente como investigador. Bajo el paradigma sociocrítico se encuentran los estudios de la investigación-acción: participativa, de acción crítica y colaborativa” (2017, p.74).

4.3. Enfoque

El enfoque que se utiliza en la presente investigación es el cualitativo que se centra en la interacción de sujetos específicos dentro de un contexto social. El enfoque cualitativo admite la realidad como dinámica y subjetiva integrada por diversos contextos, se prioriza el análisis de forma minuciosa y reflexiva. En el “enfoque cualitativo se utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (Sampieri et al., p.7, 2014).

En el enfoque cualitativo es fundamental el contexto y los fenómenos que pasan en él su objetivo es captar aspectos del mundo social y psicológico, captar el desorden y la complejidad del mundo real (Vivar et al., 2013). La lógica en la investigación cualitativa es trabajar con las cualidades de los seres humanos, se considera que, cada individuo es capaz de pensar y construir conocimientos como producto de la interacción con otros seres y de esta forma contribuyen a transformar la sociedad. Con el enfoque cualitativo no busca explicar sino, comprender como interactúan los individuos, la relación con la naturaleza y los diversos contextos que pertenecen a la cotidianidad de los individuos, desde esta perspectiva es una lógica dialógica es decir de intercambio de conocimiento para contribuir con la formación de los otros.

La investigación cualitativa rescata la heterogeneidad de la sociedad centrándose en que, cada individuo tiene sus: creencias, preferencias y habilidades, que los hacen únicos en la sociedad (Audelo, 2016). En la presente investigación se utilizó este enfoque debido a que, se busca mejorar el desarrollo de la habilidad lingüística “comprensión lectora”, donde principalmente se procedió a utilizar la técnica de la observación para descubrir las características de séptimo año “C”, con el objetivo de establecer una problemática y como paso siguiente una solución que se adecue al contexto estudiado. Principalmente en la investigación se tomó en cuenta estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza, para establecer una solución que cubra las necesidades de los estudiantes y mejore así el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al diagnosticar el problema a resolver, se decidió utilizar el estudio de caso como método debido a que, cumple con la problemática establecida y solución seleccionada.

4.4. Método

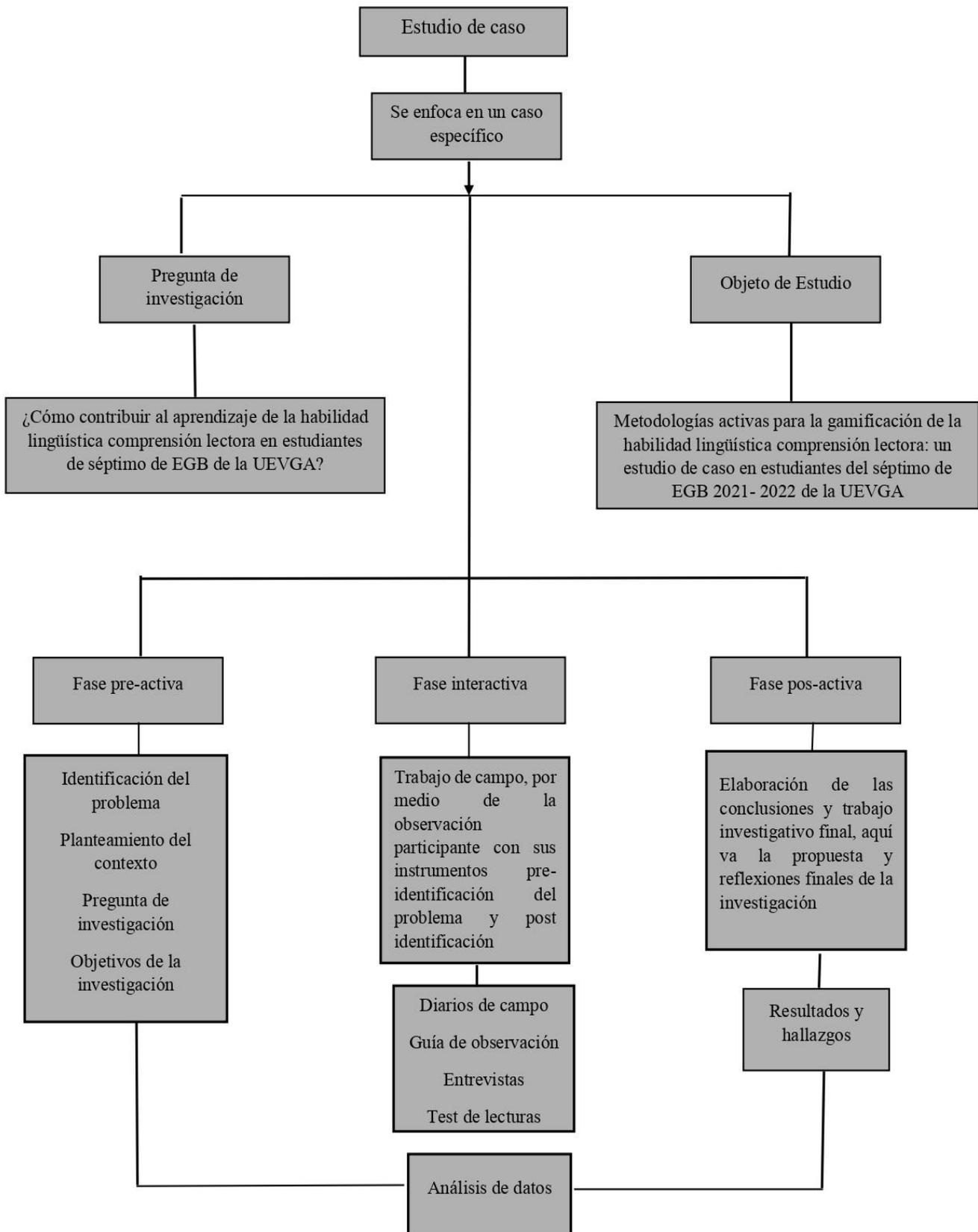
El método que se va a utilizar en la presente investigación es el estudio de caso debido a que, el objetivo de la investigación es entender y proponer solución para un caso específico. El estudio de caso parte “de la explicación intensiva de la unidad de análisis, donde el potencial heurístico está centrado en la relación entre el problema de investigación y la unidad de análisis, lo que facilita la descripción, explicación y comprensión del sujeto/objeto de estudio” (Diaz et al., 2011, p.9). El estudio de caso es factible ya que, el investigador puede estudiar determinado fenómeno o situación y permitiéndose obtener las respuestas a las preguntas del ¿Cómo? Y el ¿Por qué?, en esta investigación se está respondiendo el motivo de que los estudiantes de

séptimo año de EGB presentan dificultad con la habilidad lingüística de la lectura y como se puede dar solución por medio de la gamificación y las TAC.

El estudio de caso se distingue por sus finalidades que son 3: Los estudios de caso descriptivos estudio de caso explicativos y los estudios de caso exploratorios. En esta investigación se va a utilizar el estudio de caso descriptivo por lo que, se está aplicando la estrategia del aprendizaje basado en juegos centrado en la gamificación para fortalecer la habilidad lingüística de la “comprensión lectora”, considerando que se aplica en una modalidad virtual dentro de un contexto de pandemia ocasionada por el COVID-19. La educación dio un giro brusco pasando de la presencialidad a la virtualidad, en el caso de los estudiantes de séptimo año de EGB de la UEVGA, se manifestó un retroceso en el desarrollo de la comprensión lectora.

Se opto por utilizar el método de estudio de caso entorno al escenario y contexto requerían ser específico tal como el “desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora”. El estudio de caso permite recolectar información durante un tiempo determinado, estos datos van a depender de la técnica en el caso del presente trabajo investigativo se utiliza la observación participante, entrevista, test y análisis documental. Se selecciono el estudio de caso de tipo descriptivo, ya que, describe como pasa la situación o fenómeno, se obtiene información en el proceso por medio de las técnicas. En el caso de esta investigación se quería describir como se deterioró el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año de EGB, debido a que la metodología utilizada no lograba fomentar la participación e interés de los estudiantes, al introducir las metodologías activas con la estrategia del aprendizaje basado en juegos con la gamificación se busca ser el agente de cambio durante el proceso de enseñanza.

Gráfico 6



Nota. El siguiente gráfico muestra cómo se estructura la investigación con el método de estudio de caso descriptivo. Elaboración propia

4.5. Perspectiva epistemológica de la investigación

En la investigación educativa cualitativa la perspectiva epistemológica se hace desde el área social con el método científico. Aunque puede ser contradictorio el plantear una perspectiva de lo social que involucra: acciones, testimonios y comportamientos de los sujetos de investigación con el método científico educativo que dice que se pueden modificar ambientes por medio de técnicas, metodologías, estrategias y recursos para alterar situaciones o producir acciones, es posible en la investigación educativa cualitativa. “Un efecto perverso de la postura epistemológica de base positivista en la Formación Docente en Investigación Educativa, es el desmedido carácter técnico, instrumentalista, empirista y apriorístico que ha adquirido la enseñanza de la práctica investigativa” (Márquez, 2009, p. 2). En la investigación educativa es posible alterar situaciones para mejorar y contribuir a la formación de los estudiantes, con la adecuada observación e indagación se puede experimentar, el objetivo de la perspectiva epistemológica de la investigación es reducirla a categorías que muestren de forma organizada y estructurada la dinámica social.

A diferencia de la perspectiva epistemológica cuantitativa en la cualitativa, no se pretende medir y predecir efecto o fenómenos, más bien es comprender y conocer de forma subjetiva los sucesos (Sánchez, 2019). En esta investigación no se puede medir exactamente cuáles son las dificultades presentadas con la habilidad lingüística de la “comprensión lectora” aquí más bien, se puede observar y presentar soluciones que tendrán un impacto diferente en cada estudiante. De acuerdo con Sánchez, la perspectiva epistemológica cualitativa, “trata de enfocarse en el estudio de fenómenos sociales que atañen a la subjetividad e intersubjetividad de los individuos que los construyen y estructuran en el seno de su propio contexto histórico-cultural”, estando cuatro tipos de modelos: humanista, hermenéutico, fenomenológico y modelo inductivo. Siendo el primero que se aplica en la investigación ya que, es en el modelo humanista donde se enfoca el comportamiento humano en contacto con la naturaleza, en esta investigación el comportamiento de los niños en las clases de Lengua y Literatura presentaban cambios notorios cuando se integraba una nueva metodología, estrategia o recurso.

De acuerdo con (Ortiz, 1995) la perspectiva epistemológica no puede ser tomada desde un enfoque positivista pues, se estaría diciendo que el docente es una especie de transmisor de conocimiento. En relación con la teoría del multiverso en la perspectiva epistemológica cualitativa se toma en cuenta las experiencias, vivencias y comportamientos, aquí el docente

ve como portador de la verdad a los estudiantes, puesto que, son ellos quienes deciden como aprender y compartir lo aprendido (Ruedas et al., 2009). Estando totalmente de acuerdo con los autores citados ya que, es en la investigación educativa cualitativa donde se explora y aprende con los estudiantes, entendiendo que cada niño es un mundo por descubrir que, el estilo y forma de aprender va a variar, al contexto y realidad de cada uno que es diverso. En esta investigación se estableció una categorización de variables con el objetivo de unificar y estructurar la investigación, siendo la categoría principal “Metodologías activas para el desarrollo de habilidades lingüísticas subnivel medio de EGB” con su subcategoría de “Aprendizaje Basado en juego: centrado en gamificación”, estableciéndose una relación de cómo es que se va a fortalecer la habilidad lingüística de la comprensión lectora.

4.6. Definición de las principales categorías de la investigación

La categorización de variables son las características de una la realidad social, es decir los elementos que se van a investigar desde lo cualitativo todo esto acorde a la investigación. “La categorización es el proceso por el cual especificamos cuáles serán las categorías de la variable que habrán de interesarnos” (Cazau, 2004, p.5). A continuación, se muestra la categorización creada de acuerdo con la presente investigación:

Tabla 2

Categorías e indicadores de la investigación

Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA					
Categorías	Definición por autores	Subcategorías	Dimensiones	Indicadores de análisis	Instrumentos
Habilidades lingüísticas: comprensión lectora	1. Valles, 2006 Comprender consiste en descifrar el significado de un texto es un proceso que se realiza de modo gradual, progresivo y no necesariamente lineal, ya que se producen momentos de incomprensión a lo largo de recorrido lector y momentos de mayor nivel de comprensión.	1. Comprensión lectora Valles, (2005) Comprender un texto o escrito implica un proceso de “extraer el significado de un texto es un proceso que se realiza de modo gradual, progresivo y no necesariamente lineal, ya que se producen	Dimensión pedagógico didáctico	La comprensión lectora desde la comprensión de un texto.	Guía de observación (ANEXO 1) Test (ANEXO 3)



momentos de
incomprensión a lo
largo de recorrido
lector y momentos de
mayor nivel de
comprensión”

2. Vanegas et al, 2021

La lectura puede fortalecer el pensamiento lógico, desarrollar la creatividad y promover la capacidad de los niños para expresarse.

La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora. Guía de observación (ANEXO 1) Diario de campo (ANEXO 2)



3. Llorens, 2015

La enseñanza y aprendizaje de la lectura es el de propiciar y favorecer nuevos y más eficaces canales de comunicación a los niños, que les permita desenvolverse en cualquier situación que se les pueda presentar el futuro.

Incentivar la lectura ayuda a que los estudiantes desarrollen la comprensión lectora para tener la capacidad dirigida a resolver problemas de su cotidianidad. Diario de campo (ANEXO 2) Entrevista de diagnóstico (ANEXO 4) Guía de análisis documental (ANEXO 6) Guía de observación (ANEXO 1)

4. Stark et al, 2015

Menciona que la capacidad oral desde los primeros años de escolaridad es esencial que se desarrolle y es la habilidad lectora la que debe correctamente ser impartida con metodologías y estrategias que permitan que interactúen los

Es esencial en los primeros años el desarrollo de la habilidad lectora a través de metodologías y estrategias enfocadas en la interacción. Diario de campo (ANEXO 2) Entrevista de diagnóstico (ANEXO 4)



	estudiantes.				
Metodologías activas	1. Medina y Carrión, 2021 Manifiestan que, “las metodologías activas o auténticas, como estrategias de enseñanza, sirven de vehículo para facilitar su desarrollo y logro, mediante situaciones o problemas similares a los que se confrontan en el campo profesional y la sociedad”	1. Aprendizaje Basado en Juegos: centrado en la gamificación (Cajamarca et al., 2021) El Objetivo del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje es “proporcionar o generar conocimientos, al mismo tiempo que genera satisfacción, motivación y también provoca un sentido	Dimensión áulca y social	Metodologías activas como estrategia de enseñanza aprendizaje para facilitar el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	Guía de observación (ANEXO 1) Entrevista de diagnóstico (ANEXO 4) Guía de análisis documental (ANEXO 6)



4. Muntaner, Pinya y
Mut (2020).

Las metodologías activas se correlaciona de manera más directa con las necesidades que se derivan de la sociedad actual, requiriendo una mayor formación en la resolución de problemas, en el desarrollo de la capacidad crítica del alumnado y en la capacidad de autonomía para afrontar situaciones reales, dejando en segundo plano la mera memorización y repetición de contenidos, así como la necesidad de incorporar estrategias de atención a la diversidad desde una perspectiva inclusiva, entre otras razones.

Relación entre contexto y resolución de problemas, desarrollo de la capacidad crítica, la autonomía a través del proceso de comprensión lectora. Guía de observación (ANEXO 1) Entrevista de diagnóstico (ANEXO 4) Guía de análisis documental (ANEXO 6)



tecnológico dentro de las aulas y su interacción permitirá que el aprendizaje de los estudiantes sea más significativo” (Cando y Lema, 2018, p.4).



5. Granados, et al (2014) Las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y se apuesta por explotar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento.	Las TAC Y TIC como herramientas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje.	Guía de observación (ANEXO 1) Entrevista de diagnóstico (ANEXO 4) Entrevista al docente (ANEXO 5) Guía de análisis documental (ANEXO 6)
---	--	--

4.7. Técnicas e Instrumentos metodológicos

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo, se aplicaron diferentes técnicas e instrumentos acorde al desarrollo del estudio de caso. Las técnicas e instrumentos que, serán clave para la recolección de la información, son seleccionados de acuerdo a las técnicas previamente conceptualizadas y explicadas, a continuación, se describe cada técnica e instrumento empleada en el trabajo investigativo. Cabe decir que, todos son instrumentos cualitativos por lo que cada definición ira de acuerdo al enfoque cualitativo.

4.7.1. Análisis de documentos

El análisis de documentos cualitativos es un proceso extenso debido a la cantidad de información y datos recolectados con los diversos instrumentos. En el análisis de documentos se va a reflejar la habilidad y cuidado de seleccionar información por parte del investigador, es decir se va a tener una montaña de información de la cual se va a tener que seleccionar lo relevante para el trabajo investigativo (Gómez, 2016). De acuerdo con Sampieri, “el análisis de datos cualitativos el proceso esencial consiste en que recibimos datos no estructurados y los estructuramos e interpretamos” (Sampieri et al., 2014, p. 460).

Los datos cualitativos que se recolecten tienen la característica de ser: emociones, imágenes, acciones, pensamientos, experiencias, etc., son cosas que el investigador tendrá que analizar y comprender (Sampieri et al., 2014). En el presente trabajo investigativo se utilizará la técnica de la observación con la guía de observación (ANEXO 1) y el diario de campo (ANEXO 2) como instrumentos, la entrevista con la guía de la entrevista (ANEXO 4 Y 5) y el pretest (ANEXO 3) con su postest (ANEXO 7), con una lista de preguntas como instrumento. Todos estos instrumentos serán fundamentales para cumplir con los objetivos propuestos.

4.7.2. Observación

Es una de las técnicas que permite recolectar información y datos determinados. Principalmente trata de involucrarse en situaciones reales y obtener un papel activo en situaciones o eventos del fenómeno investigado. En general busca una reflexión permanente acerca de lo observado y vivenciado de una forma sistematizada, además es la técnica más utilizada para el análisis del comportamiento humano y sus grupos (Albert, 2007).

Por medio de la observación se puede determinar el contexto de los estudiantes y las dificultades que presenten en las clases. “En la investigación social o de cualquier otro tipo, la

observación y fundamentalmente los registros escritos de lo observado, se constituyen en la técnica – e instrumento básico para producir descripciones de calidad” (Martínez, p.74, 2007). La observación se realizó por medio del diario de campo y guía de observación, estos instrumentos sirvieron para detectar las principales dificultades presentadas con la habilidad de la comprensión lectora, de los estudiantes de séptimo año de EGB. Es fundamental la participación e interacción con los estudiantes y el docente, lo que facilita la identificación del problema, recolección de datos, diseño de una propuesta y el desarrollo de conclusiones y recomendaciones para investigaciones futuras relacionadas.

Uno de los instrumentos que se utilizó con la técnica de la observación participante mediante el diario de campo (ANEXO 2) en donde se llevaba registros semanales de las prácticas preprofesionales. “El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas” (Martínez, p.77, 2007). En los diarios de campo se llevó un registro organizado de acuerdo a los indicadores y dimensiones de la categorización de variables, esto con el objetivo de obtener datos precisos que ayuden a la investigación.

4.7.3. Entrevista

La entrevista es un instrumento flexible que consiente al investigador recolectar información acerca de diversos temas, es fundamental dentro “del diagnóstico pedagógico” (Calvo, 2007). “Se considera una técnica muy completa. Mientras el investigador pregunta, acumulando respuestas objetivas, es capaz de captar sus opiniones, sensaciones y estados de ánimo, enriqueciendo la información y facilitando la consecución de los objetivos propuestos” (Hernández et al., 2015, p.3). La entrevista permite ahondar en los temas dependiendo del nivel de interés e importancia del tema para el trabajo investigativo.

En la presente investigación se diseñó dos entrevistas, la primera fue de diagnóstico para conocer más acerca de las metodologías, estrategia y recursos que utiliza el docente. “En la investigación cualitativa, las primeras entrevistas son abiertas y de tipo “piloto”, y van estructurándose conforme avanza el trabajo de campo. Regularmente el propio investigador conduce las entrevistas” (Sampieri et al., 2014, p.403). La segunda entrevista está enfocada en los indicadores que se construyó en la categorización metodológica la cual tiene 3 categorías: metodologías activas, habilidad lingüística lectora y gamificación, centrándonos en el

desempeño docente. Ambas entrevistas dirigidas al docente de séptimo año de EGB de la UEVGA, con el objetivo de obtener evidencia científica de la problemática establecida.

4.7.4. Test de comprensión lectora

De acuerdo con Muniz y Fonseca los test “son los instrumentos de medida más utilizados por los psicólogos para obtener datos sobre la conducta de las personas” (2019, p.7). Los test ayudan a tomar decisiones sobre determinadas situaciones en las que influye: comportamiento físico o psicológico son de gran aporte y aunque fueron inicialmente usados en el campo de la psicología en el área educativa desde el año de 1946, y hasta la actualidad es de utilidad para resolver problemas en el aprendizaje. “Los test se convierten en aportes significativos desde el trabajo de la ciencia, en la medida en que avanzan estos estudios hacia el mejoramiento de la calidad de vida de las personas” (Figuroa, p.171, 2016).

En la presente investigación se tiene el diseño de un pretest y un postest, con el objetivo de establecer el estado de aprendizaje de los estudiantes al inicio y al final. El pretest tiene la finalidad de recolectar información sobre el nivel de lectura de los estudiantes inicialmente (ANEXO 3). El postest tiene el objetivo de conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes al realizar las actividades gamificadas (ANEXO 7). En esta investigación se diseñó los tests, uno de diagnóstico y otro, para ayudar a ver el desarrollo y mejora de la habilidad lingüística comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año de EGB.

4.7.5. Análisis documental

El análisis documental es la técnica que permite comparar varios documentos que tengan relación con un área en específico. En la presente investigación se utilizará la guía de análisis documental para analizar varios documentos educativos que ayudaron a la validez y construcción de la investigación. Cabe decir que, lo que se buscaba con estos documentos es información que vincule las 3 categorías principales: Habilidades lingüísticas: comprensión lectora, metodologías activas y gamificación.

4.8. Sujetos de investigación:

Durante la investigación se trabajó con 30 niño de séptimo año de EGB “C” de la Unidad Educativa Víctor Gerardo Aguilar. Se manifestó previamente que se tuvo la



participación de máximo 28 estudiantes y mínimo 25, siendo el resto estudiantes que asisten de forma irregular a las clases de todas las áreas.

5. Análisis de datos

El análisis de los resultados de nuestra investigación se centra en el análisis del problema, y la reflexión crítica acerca de la casusa y efectos de la problemática encontrada que, en este caso, es la falta de metodologías activas para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. La cual fue identificada mediante la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación que permitieron la recolección de datos en el séptimo de EGB paralelo “C” de la UEVGA.

Los principales resultados serán presentados según la aplicación de las técnicas e instrumentos diseñados a lo largo de la investigación. La observación, el análisis documental, la entrevista y el test son el orden en el cual serán analizados. De igual importancia, tenemos que mencionar la definición de las principales categorías de la investigación, que permitieron la construcción de los indicadores de análisis, aplicados en los instrumentos diseñados.

5.1. Análisis de la Observación

La observación participante permitió la recolección y análisis de información a través de los instrumentos: guía de observación (ANEXO 1) y diario de campo (ANEXO 2). La observación se realizó a 17 clases de Lengua y Literatura con diferentes temas relacionados al cumplimiento tanto del currículo priorizado 2021 y currículo 2016. La guía de observación diseñada en base a los indicadores de observación y reflexiones críticas, demostraron falencias en el desarrollo de la comprensión lectora. También, la relación entre metodología, lúdica y didáctica del docente demostraba que los estudiantes no sean los protagonistas de su propio aprendizaje. De la misma forma, los diarios de campo evidenciaron la falta de actividades que activen y motiven a los estudiantes a aprender mediante el juego con el uso de herramientas tecno - didácticas.

Se diagnóstico carencias en las lecturas utilizadas para la comprensión de textos, pues el único recurso utilizado por el docente fue el texto de séptimo de EGB suministrado por el Ministerio de Educación. Por lo cual, las clases de Lengua y Literatura no promovían un pensamiento lógico o desarrollo de la creatividad en los estudiantes a través de la comprensión lectora. Por otra parte, la metodología utilizada no era una estrategia de enseñanza-aprendizaje que permita el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora pues, se limitaba a ser una clase magistral en modalidad virtual. A la vez que, se debe tomar en cuenta que los

encuentros sincrónicos duraban aproximadamente entre 40 a 60 minutos. Por consiguiente, la didáctica del docente no era activa, ni tampoco estaba enfocada en las necesidades de aprendizaje de los estudiantes para motivarlos a leer.

En consecuencia, la principal raíz del problema identificado se encuentra en relación a las actividades incluidas en las planificaciones didácticas micro curriculares. No se encuentran juegos como una experiencia lúdica que motive y fomente la comprensión lectora, mediante los elementos, modelos y mecánicas del mismo. Además, consideramos que una metodología activa como lo es la gamificación y la inclusión de juegos, generarían atracción para resolver problemas a partir de la comprensión lectora. Al tener una modalidad virtual se constató de igual manera que, las TIC y TAC para desarrollar la habilidad lingüística: comprensión lectora se vio limitada a ser una herramienta tecnológica de transmisión de clases y no de los procesos que permitan un aprendizaje lúdico - didáctico y participativo en los estudiantes.

5.2. Análisis de la entrevista

Las entrevistas se van a aplicar para recolectar datos de la metodología, estrategias y recursos que utiliza el docente, así como para obtener el criterio acerca de la aplicación de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora. Como se había mencionado se diseñó y aplico dos entrevistas una de diagnóstico (ANEXO 4) y otra al final más específica y centrada en las 3 categorías: Habilidades lingüísticas: comprensión lectora, Metodologías activas y gamificación (ANEXO 5). Ambas entrevistas tenían el objetivo de recolectar información sobre las 3 categorías principales; en la primera el docente deja claro que no utiliza ninguna metodología o estrategia innovadora ni específica, debido a que, la modalidad virtual fue un imprevisto e incluso las planeaciones que corresponderían a las planificaciones micro curriculares las diseñaba en conjunto con los otros docentes del resto de paralelos de séptimo año de EGB. Manifestó que le gustaría aprender sobre el uso de recursos tecno-didácticos, así como de metodologías activas, dejando claro que es complejo capacitarse para conocer acerca de estos temas, ya sea por la cuestión económica o el tiempo.

En la segunda entrevista el docente manifestó que estaba consciente de que las metodologías, estrategias y recursos que utilizaba no eran innovadores y es limitados. Mostró mucho interés por aprender y capacitarse sobre metodologías y estrategias que fomenten el protagonismo del estudiante en sus clases. Asimismo, el docente está a favor de la propuesta

investigativa al manifestar que, la tecnología es parte de las nuevas generaciones sin embargo, consideraba que el acceso a la tecnología es limitado debido a las brechas socio económicas que existen en el país.

El docente manifestó que sus estudiantes arrastran problemas de comprensión lectora que se agravaron con la pandemia, es por esto que es fundamental que a los niños desde sus primeros años de formación se les inculque el gusto por leer con el objetivo de que mejoren su habilidad progresivamente. Además de, incluir en su didáctica metodologías activas como estrategia de enseñanza- aprendizaje y que esta a su vez facilite el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Por otra parte, tomar en cuenta al juego como experiencia lúdica, motivadora que fomente a través de sus elementos, modelos y mecánicas una gamificación para resolver problemas de la comprensión lectora.

En las entrevistas salió a relucir el interés del docente por aprender acerca de las metodologías activas y los recursos tecno didácticos. El docente hace énfasis en que, sus clases eran tradicionales en la modalidad virtual ya que, se salía de su área de conocimiento innovar con recursos tecnológicos de igual forma, el implementar una metodología que no conocía, siendo evidente que el protagonista de las clases era el docente y los estudiantes tomaban un rol inactivo. Al ser el docente consciente de que, sus metodologías y estrategias no ayudaban al desarrollo de la comprensión lectora, consideraba que nuestra propuesta con la gamificación es innovadora y creativa, además, de que se adapta perfecto a las preferencias y gustos de los estudiantes. Así, se tiene al juego como una de las mejores estrategias para enseñar y más aún si se trata de juegos interactivos en los que se puede crear avatares, cumplir misiones y subir de niveles.

5.3. Análisis de los Test

5.3.1. Análisis del test de diagnóstico

El test de diagnóstico (ANEXO 3) fue aplicado para conocer la comprensión lectora en la que se encontraban los estudiantes antes de nuestra intervención. El post test (ANEXO 7) tuvo lugar luego de la aplicación de nuestra propuesta con actividades gamificadas, con preguntas de opción múltiple y abiertas para conocer el grado de satisfacción y el aporte al desarrollo de la habilidad lingüística de los estudiantes. Los test fueron aplicados a 27

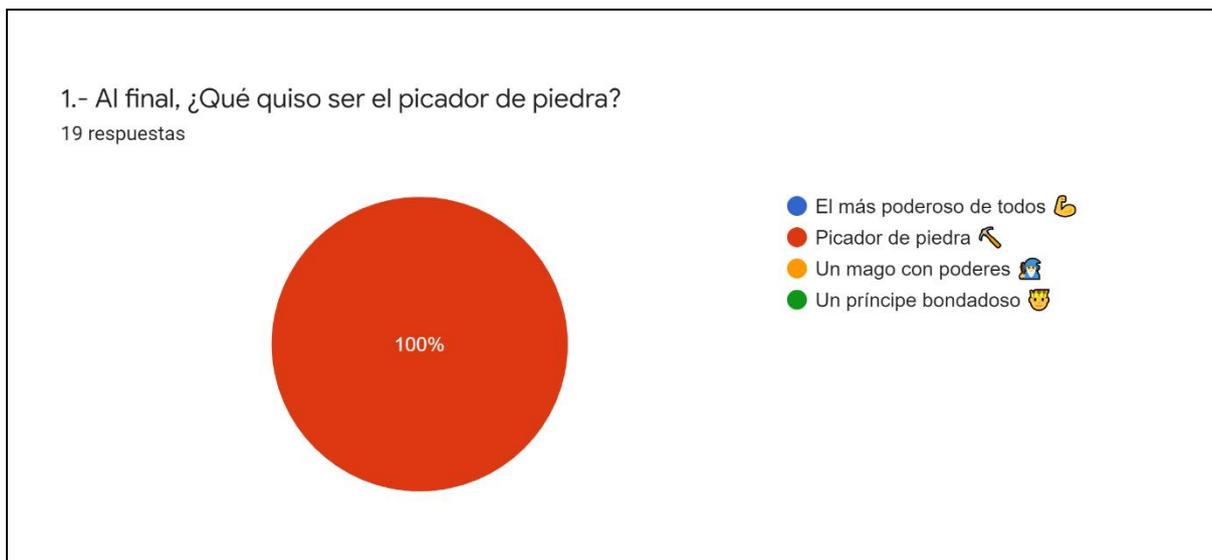


estudiantes del séptimo grado del subnivel medio de EGB, obteniendo en el primero la participación de 19 estudiantes que representa el 70 % y en el segundo test la respuesta de 25 que representa un 90 %. Recalcar que gamificar mediante juegos y la lectura de Harry Potter y la piedra filosofal, motivo a la lectura por placer y no por obligación, además de ser interactiva y generar interés, como lo demuestran sus respuestas que se presentaron en los siguientes análisis.

Dentro del test de diagnóstico se formularon 10 preguntas relacionadas a la lectura llamada: “El picador de piedra” (ANEXO 3) de la cual se obtuvo las siguientes respuestas:

Gráfico 7

Pregunta 1

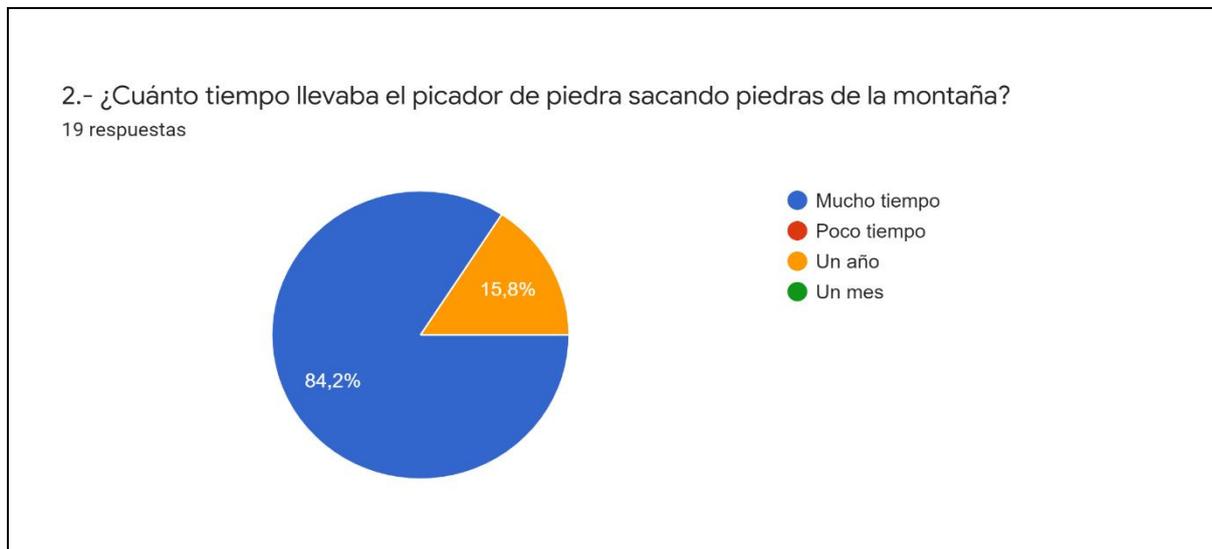


Nota. Se puede observar que todos los estudiantes respondieron de manera correcta.



Gráfico 8

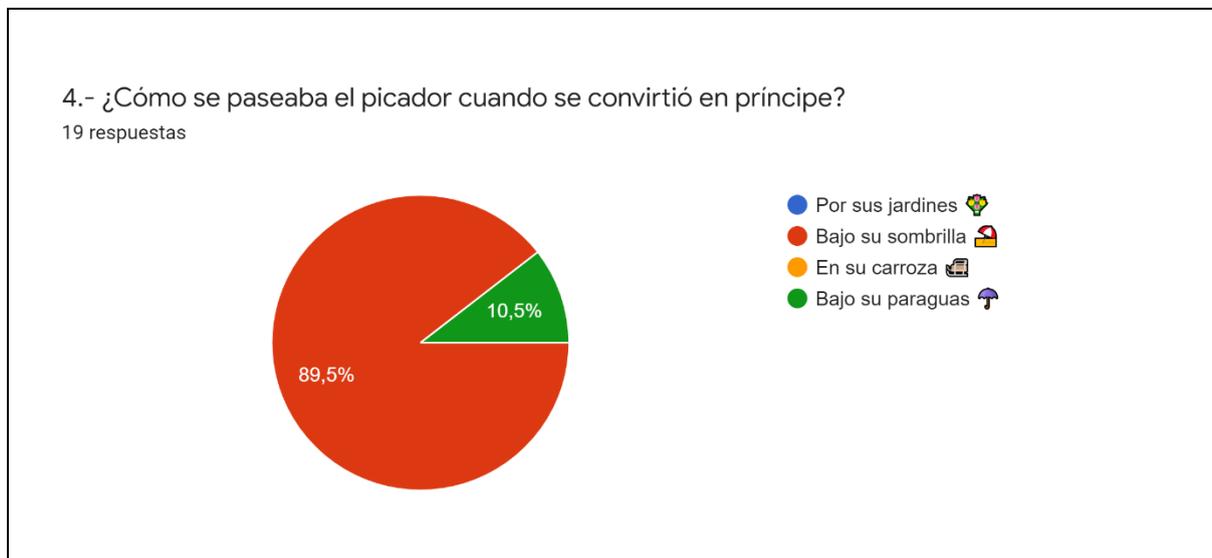
Pregunta 2



Nota. En la respuesta dos se observa que la mayoría reconoce la respuesta correcta, sin embargo, un pequeño porcentaje que equivale a tres estudiantes que no lo hacen.

Gráfico 9

Pregunta 4

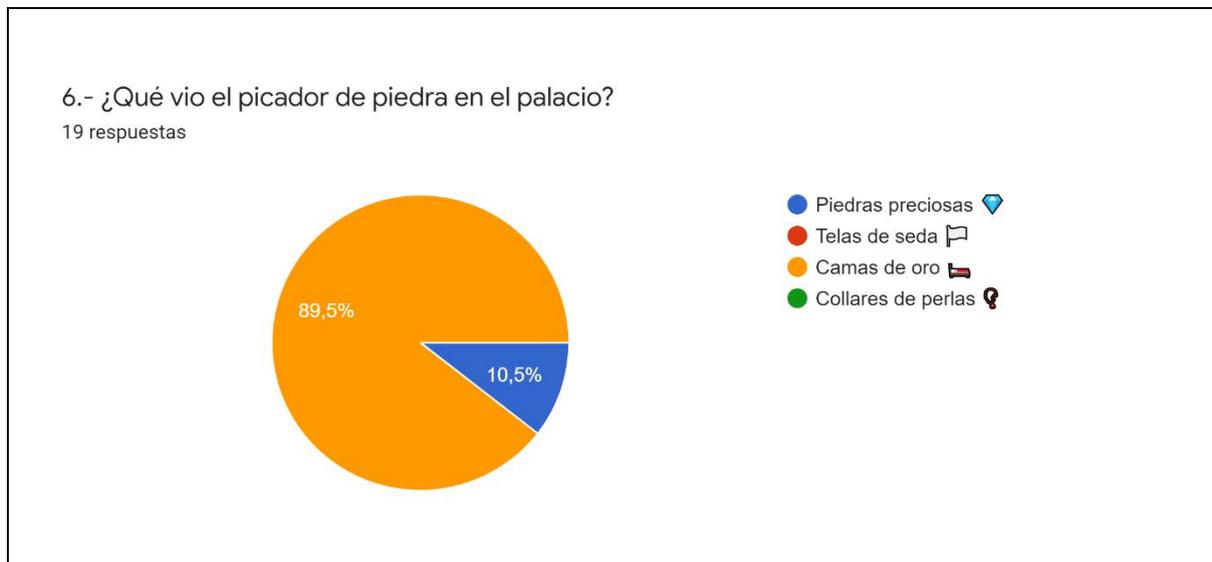


Nota. En esta pregunta tenemos un 89,5 % que responde correctamente y un 10,5 que confunde el término sombrilla y paraguas.



Gráfico 10

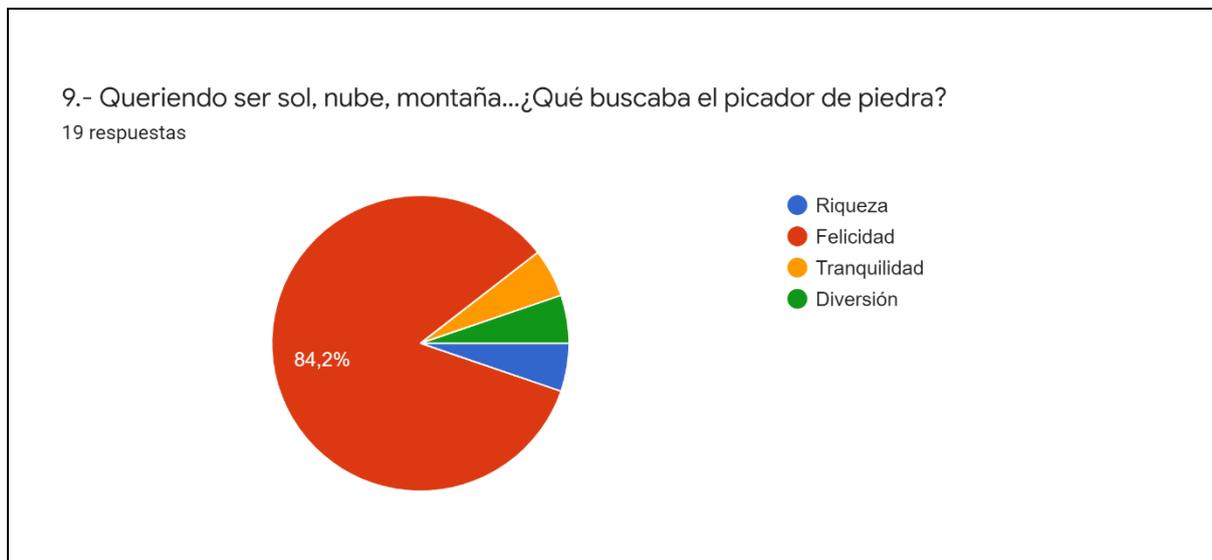
Pregunta 6



Nota. Se vuelve a observar un resultado dividido con un margen de respuestas incorrectas del 10,5 %.

Gráfico 11

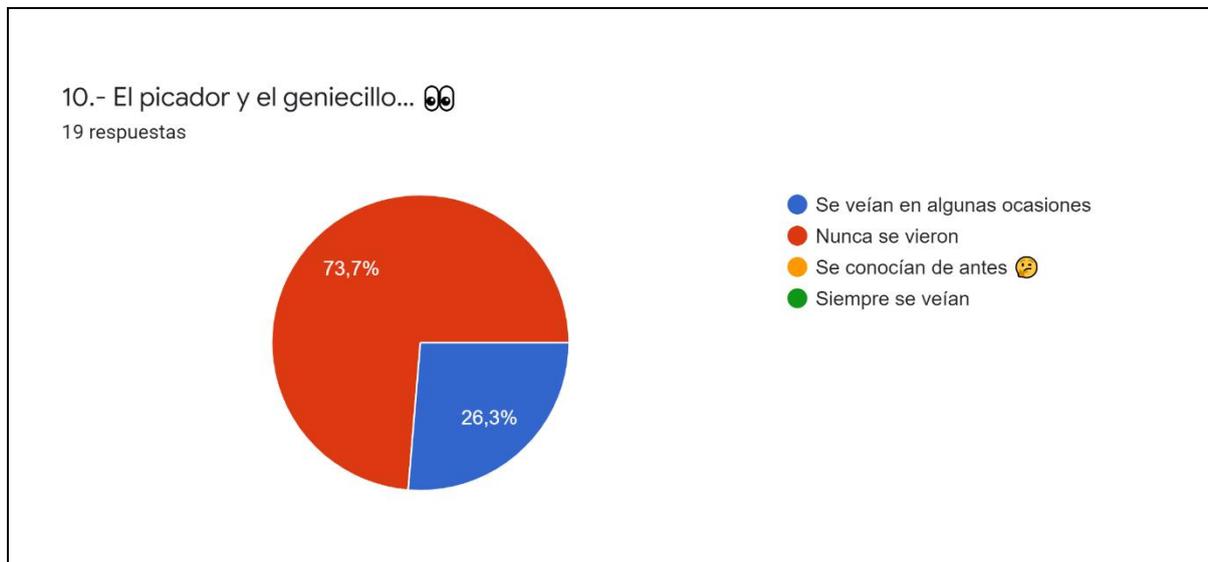
Pregunta 9



Nota. La pregunta busca que los estudiantes identifiquen el mensaje o idea principal de la lectura, pero un total de tres estudiantes no lo hacen

Gráfico 12

Pregunta 10



Nota. Con un margen de error del 26,3 que significa que 5 estudiantes no lograron inferir mediante la lectura si el personaje del geniecillo conocía al picador.

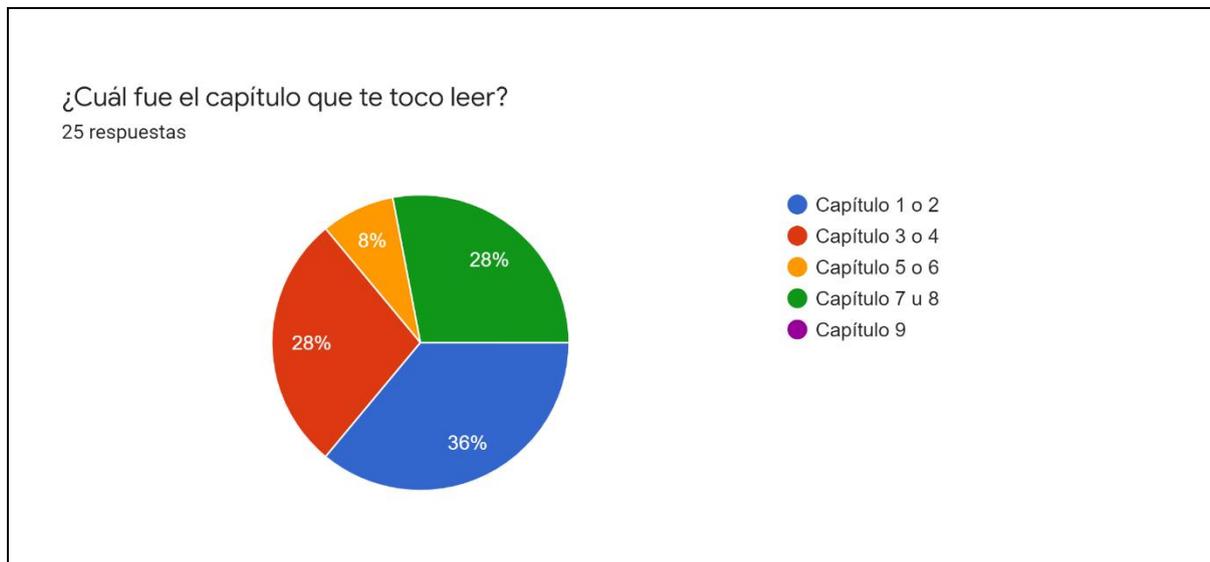
Al finalizar la revisión de los resultados del test de diagnóstico aplicado, se puede concluir que, la habilidad lingüística: comprensión lectora en los estudiantes del séptimo de EGB paralelo “C” se encuentra regular y no excelente. A excepción de cinco estudiantes que tienen dificultades para reconocer personajes, características y acciones de la lectura, lo cual por tratarse del último nivel de concreción curricular del subnivel medio es preocupante. Es importante mencionar que las preguntas abiertas orientadas a conocer la opinión de los estudiantes sobre la lectura fueron en su totalidad positiva, pues la lectura fue seleccionada específicamente para sus edades y diseñada de manera virtual para captar su atención.

5.3.2. Segundo Test

El segundo test llamado “Capa invisible” busco conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes al participar de las actividades gamificadas y su aporte al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Tomar en cuenta que el libro que se utilizó para la lectura fue Harry Potter y la piedra filosofal, considerado un clásico de la literatura universal.

Gráfico 13

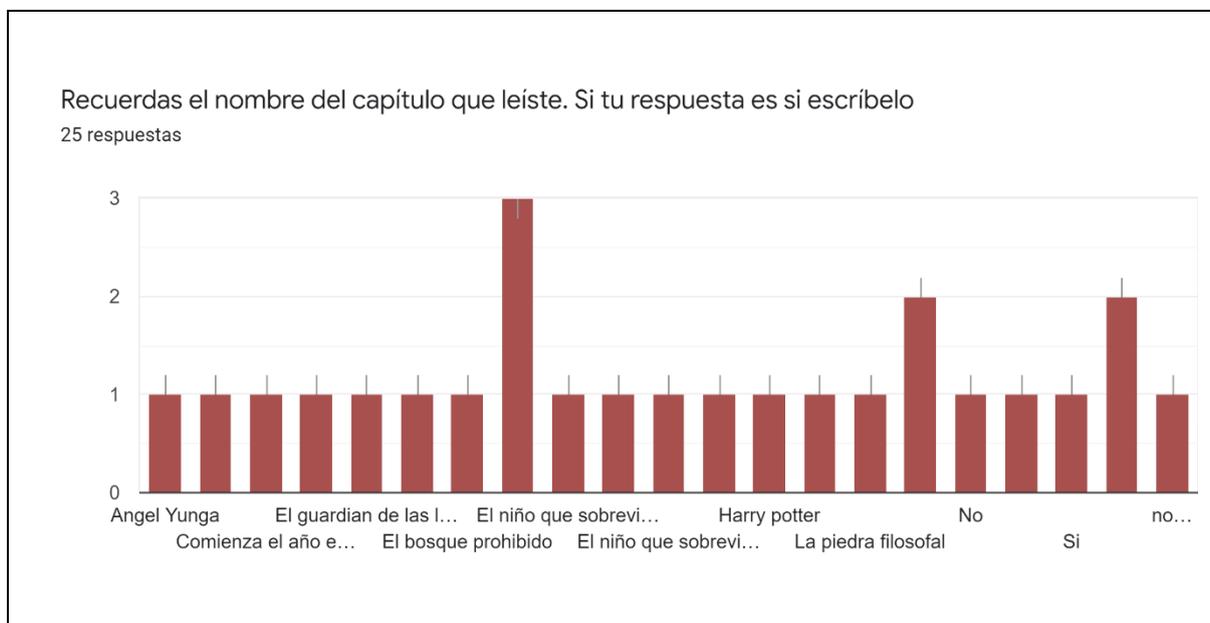
Pregunta 1



Nota. Mediante una ruleta incluida en la actividad de capa invisible, se distribuyó los capítulos resumidos del libro como se puede observar con una minoría que leyó el capítulo 5 o 6.

Gráfico 14

Pregunta 2

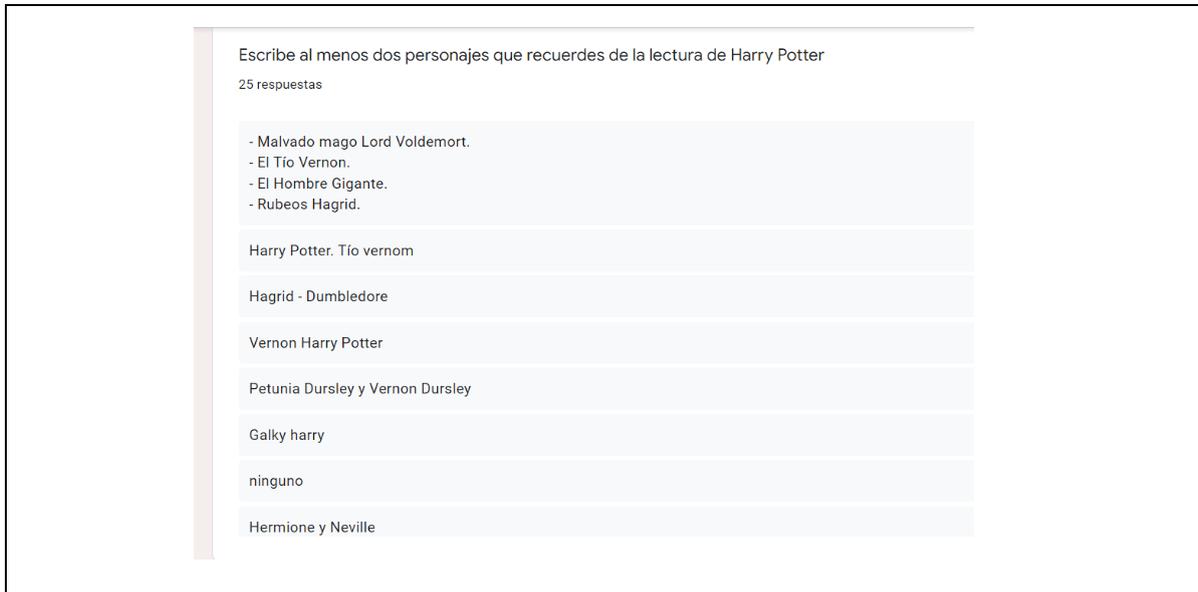


Nota. De los 25 participantes del post test sólo 5 no recuerdan el nombre del capítulo leído, uno confunde la pregunta y coloca su nombre, mientras que otro solo coloca el nombre del personaje principal del libro.



Gráfico 15

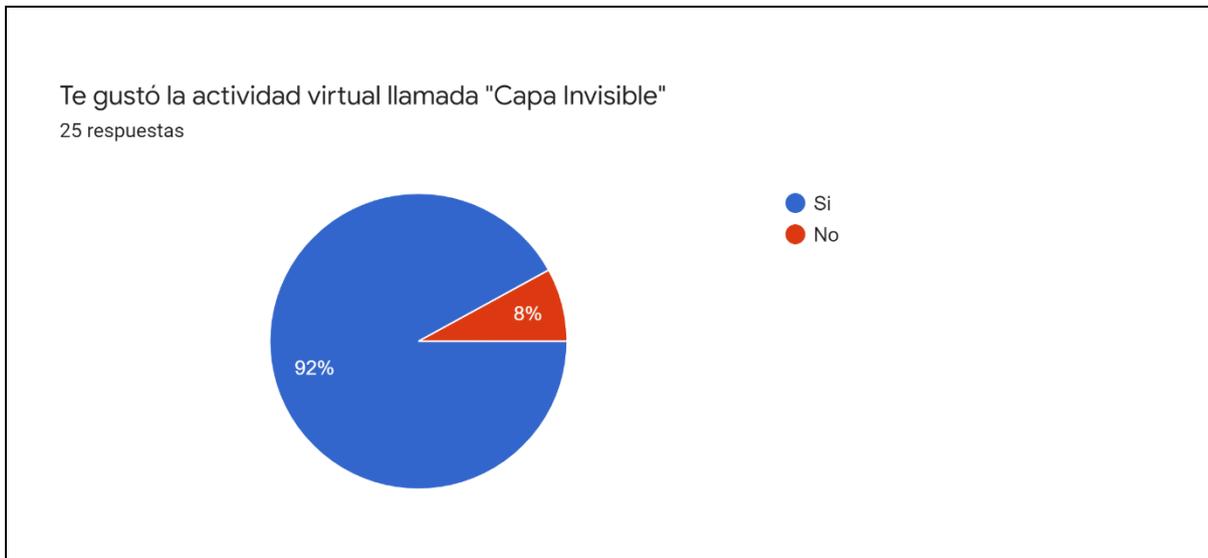
Pregunta 3



Nota. Los estudiantes identifican al menos 2 personajes de cada episodio leído, sin embargo, un estudiante no reconoce a ninguno y no los escriben correctamente.

Gráfico 16

Pregunta 4

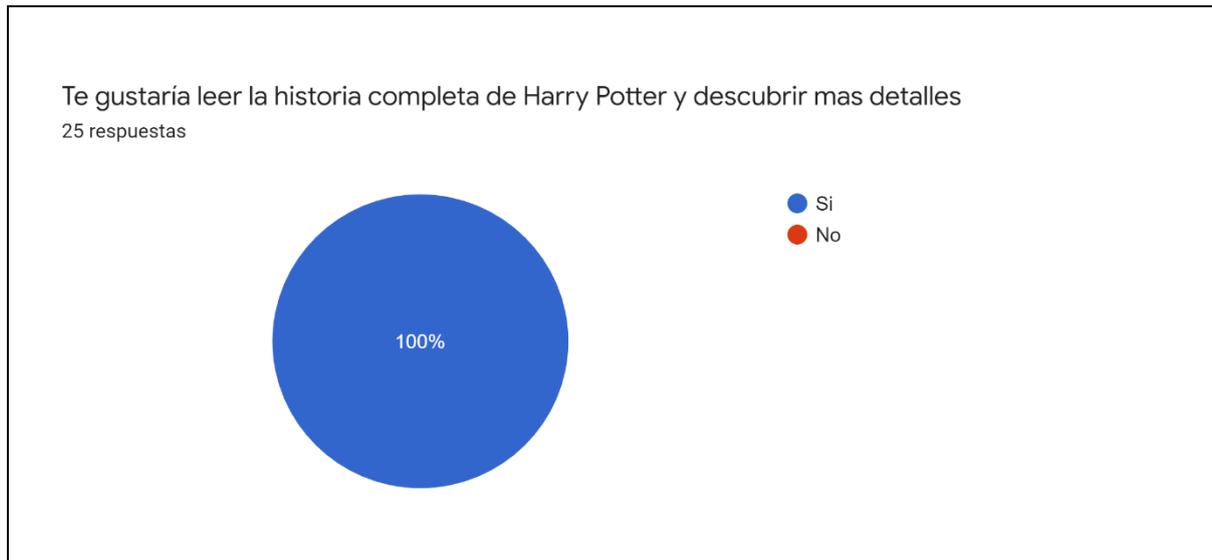


Nota. El 92 % de los estudiantes que participo de la actividad virtual afirma que le gustó y un 8% que no, se desconoce el porqué.

Gráfico 17



Pregunta 7



Nota. Podemos darnos cuenta de que, todos los participantes se motivaron a leer el libro completo de Harry Potter y la piedra filosofal lo cual es sumamente significativo, recordando que en las actividades solo se leyó fragmentos de capítulos.

Gráfico 18

Pregunta 8

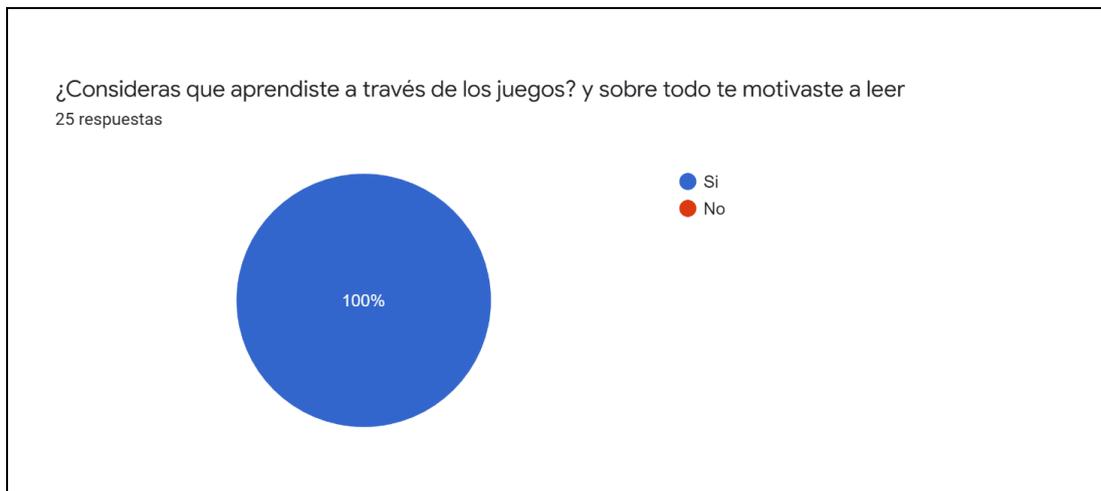


Nota. Solo 2 estudiantes no consideran la idea de leer la saga completa de Harry Potter por lo cual el resto de forma afirmativo lo hicieran, lo cual fomenta el desarrollo de la comprensión lectora



Gráfico 19

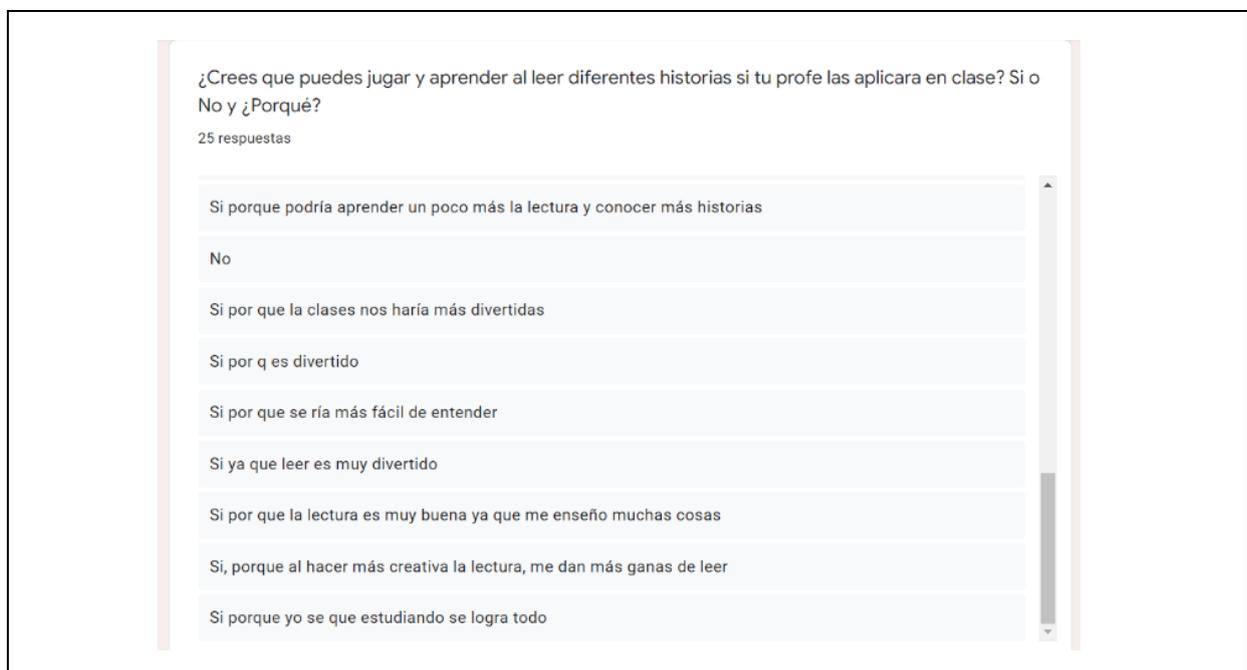
Pregunta 13



Nota. Todos afirman aprender mediante los juegos aplicados en la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora, además, de motivar principalmente la lectura

Gráfico 20

Pregunta 14





Si por que seria muy entretenido y muy divertido

Si por que nos explica bien

Si porque me es interesante

Por supuesto que sí Y por qué es un tema muy interesante

si para conocer mas sobre una hitoria y divertirnos

si porque aprendemos de su historia y nos divierte

Si por qué es un juego muy divertido

Si porque explicar muy bien

Si porque podría aprender un poco más la lectura y conocer más historias

Nota. La gran mayoría de respuestas son afirmativas y demuestran la satisfacción de los estudiantes al decir que se divirtieron, fue bien explicado y que jugaron. Un estudiante respondió que no.

Para concluir el análisis de estos instrumentos aplicados se puede afirmar que, en un principio la mayoría de los estudiantes en la primera lectura presentaron dificultad para la identificación de personajes, escenarios e inferencia de información. De la misma manera en el segundo test luego de la aplicación de nuestra propuesta gamificada, los estudiantes mostraron gran interés en participar y sobre todo continuar leyendo en un futuro, a pesar de no ser una actividad académica como tal. Es decir que se cumplió con el principal objetivo de motivar a los estudiantes a desarrollar su habilidad lingüística: comprensión lectora a través de una metodología activa como lo es la gamificación y el aprendizaje basado en juegos al leer un texto que no necesariamente está contemplado en el currículo 2016.

5.4. Análisis documental

Para el análisis documental se realizó una matriz en donde se incluyó a los 13 indicadores de la categorización metodológica con los documentos a nivel: Macro. Meso y Micro. Teniendo en el nivel macro, el Currículo 2016 y el Currículo priorizado, un documento del Ministerio de Educación para adaptarse a la modalidad virtual en la que el Ecuador estuvo desde el 16 de marzo de 2020. En el Currículo priorizado se establece que el aprendizaje de los estudiantes debe ser encaminado al cumplimiento de destrezas dejando atrás el papel

protagónico que desempeñaban las evaluaciones. Estableciéndose en el Currículo priorizado que los estudiantes deben ser protagonistas de su propio aprendizaje y volverse autónomos.

Durante la modalidad virtual los docentes se adaptaron a las nuevas disposiciones del Ministerio de Educación, no obstante, se tergiverso y malinterpretó varias de las disposiciones. El ministerio de educación manifestó que las condiciones económicas de algunos estudiantes y sus familias iba a repercutir en la frecuencia de conexión y entrega de deberes, por lo que, los docentes tenían que ser empáticos y analizar la situación para ayudar a estos estudiantes y no hacerles perder el año. A esto se le interpretó como un pase para todos los niños dejando de lado el aprendizaje significativo, no todos los docentes hicieron esto, pero si un gran porcentaje lo cual se vio reflejadas en las prácticas preprofesionales. El docente de séptimo año de EGB manifestó que, aunque intentaba hacer clases activas y dinámicas le resultaba imposible, puesto que, se salía de su capacidad y conocimiento, por ello mantenía clases tradicionales.

Hay que recordar que tanto en el Currículo 2016 como en el Currículo priorizado 2021 se pone al estudiante como el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo el docente un guía. Al ser docente el currículo se convierte en un documento esencial para el desempeño de este, ya que, es con este documento que se planifica, diseña y monitorea el progreso de los estudiantes, por lo tanto, los principios y fundamentaciones epistemológicas de estos documentos hay que integrarlos al diseño de las clases. Aunque en el currículo se establece el uso de metodologías activas se deja de lado la estrategia del Aprendizaje basado en juegos y la gamificación que resultan imprescindibles considerando las generaciones digitales y el contexto de los estudiantes. Ante este planteamiento el docente manifestaba que los estudiantes son niños que están adelantados para la edad que tiene en cuanto a gustos y preferencias, un claro ejemplo son los cuentos infantiles tradicionales que les resulta aburrido.

Uno de los indicadores de la guía de análisis (ANEXO 6) es “la comprensión lectora desde la comprensión de un texto, haciendo referencia a que “la lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la lectura de textos”. Al respecto el Currículo 2016 y el priorizado, mencionan que la comprensión de textos ayuda con el desarrollo del pensamiento crítico y lógico, por esta razón en las UE se debe “Incentivar la lectura ayuda a que los estudiantes desarrollen la comprensión lectora para tener la capacidad dirigida a resolver problemas de su cotidianidad”. Siendo fundamental “en los primeros años

el desarrollo de la habilidad lectora a través de metodologías y estrategias enfocadas en la interacción”, por esta razón el docente debe de innovar e implementar “metodologías activas como estrategia de enseñanza aprendizaje para facilitar el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora”.

Al respecto de la habilidad lingüística: comprensión lectora en los documentos de PEI y PCI de la UE Víctor Gerardo Aguilar no hay nada específico que establezca su desarrollo y potenciación. Encontrándose simplemente que se debe de implementar obras de acuerdo a las edades de los estudiantes, así como, tampoco se establece el uso de metodologías activas pese a que en el Currículo 2016 está establecido que, se debe de emplear como parte de la corriente constructivista. De igual manera en los documentos PEI y PCI de la UEVGA, tampoco se menciona al juego como estrategia, se evade totalmente la potencialidad que tiene el ABJ para motivar la lectura y comprensión de textos, mucho menos se habla de gamificación llegando a la conclusión que el PEI y PCI de la institución educativa esta desactualizado. Es evidente la falta de sincronía de los documentos a nivel Macro y Meso.

El trabajo investigativo presenta a la gamificación como solución al problema que se presentaba en séptimo año de EGB, con la habilidad lingüística: comprensión lectora. Al realizar el respectivo análisis tanto de los documentos a nivel Macro que son el Currículo 2016 y el priorizado 2021, los documentos a nivel meso que son el PEI y PCI, no se encontró evidencia de la gamificación como estrategia para implementar. Lo cual es preocupante ya que, la gamificación es una estrategia que introduce la mecánica de los juegos al ámbito educativo volviendo las clases atractivas y lúdicas, siendo factores claves del constructivismo y vuelve al estudiante protagonista activo durante todo el proceso. Los documentos a nivel macro y meso evaden la utilidad y eficacia de la estrategia del Aprendizaje basado en juegos con la gamificación, encajando perfecto con la teoría constructivista.

De igual forma en el Currículo Nacional y priorizado hacen énfasis en el uso de recursos tecnológicos para el desarrollo de capacidades comunicativas. Al respecto el currículo de Lengua y Literatura 2016 establece que:

En comunicación oral, lectura y escritura aborda destrezas específicas que integran el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para apoyar y

mejorar las capacidades de expresión oral y escrita e incentivar la curiosidad intelectual, promoviendo el trabajo autónomo y organizado. (MINEDUC, p.42, 2016)

Al estar de forma implícita en el currículo el uso de los recursos tecnológicos, para mejorar el aprendizaje de destrezas comunicativas, es tarea del docente usar TIC en las clases como herramienta de apoyo que este adecuada al contexto de sus estudiantes. En el caso particular de séptimo año de EGB “C” de la UEVGA, no llevaban PUD en su lugar tomaban el nombre de “planeación didáctica” de igual forma tampoco elaboraban planificaciones micro curriculares en su lugar llevaban fichas. Aunque, si había planificaciones éstas no eran personalizadas ni adecuadas al contexto de los estudiantes, hablando de las fichas las cuales eran las mismas para los 3 séptimos dejando fuera el factor “relación entre contexto para la resolución de problemas”. Es decir, las clases no eran personalizadas y por lo tanto se evadía el hecho de que, los estudiantes tienen que desarrollar capacidad crítica y autonomía, en el área de Lengua no se hacía uso de metodologías activas mucho menos de la gamificación. Algo que hacía el docente de séptimo era usar la tecnología como una herramienta de transmisión de clases y no como una herramienta o apoyo tecno - didáctico.

En los documentos institucionales PEI y PCI tampoco se hace mención del Aprendizaje Basado en Juegos con la gamificación. Se deja de la “el juego como experiencia lúdica motivadora y divertida fomenta la comprensión lectora a través de elementos, modelos, mecánicas”, en Lengua y Literatura hay que buscar metodologías, estrategias y recursos que motiven a los estudiantes con el objetivo de generar participación e interés en los estudiantes. En las planificaciones tampoco hay evidencia del uso de la gamificación ni de la tecnología como recurso innovador para generar en el estudiante un rol activo. La gamificación a través del juego genera motivación y atracción para resolver problemas a partir de la comprensión lectora, gamificar para comprender un texto significa basarse en la mecánica de un juego normal, como los puntos o bonos, la narrativa, los resultados inmediatos, la oportunidad de equivocarse y enseguida ver el error, en si es una experiencia de aprendizaje enriquecedora.

No se encontró evidencia del enfoque constructivista en las planificaciones, lo cual es contradictorio ya que, en los documentos institucionales si se encontró evidencia. Todos estos datos están especificados y plasmados en la guía de análisis documental (ANEXO 6). Para concluir con el análisis se va a terminar con las TAC, las cuales no se mencionan en ninguno

de los dos currículos y mucho menos en los documentos institucionales, ni planificaciones. El término TAC se introdujo para hablar de recursos tecnológicos en el ámbito educativo, asegurando que son solo herramienta de ayuda para los educadores es por esto que se debería de introducir en el currículo e implementar en las UE. Las TAC Y TIC como herramientas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje, están encaminadas a ser complementos de metodologías y estrategias, es por esta razón que se debe seleccionar cada una de acuerdo al contexto y necesidades de los estudiantes. Para el desarrollo de la presente investigación se tomó en cuenta el contexto, modalidad, necesidades y afinidades de los estudiantes, solo de esta forma se puede enseñar de forma personalizada y eficaz.

5.5. Resultados y hallazgos

Los principales hallazgos serán presentados según la definición de las principales categorías de la investigación.

Habilidades lingüísticas: comprensión lectora: Las habilidades lingüísticas son fundamentales que se desarrollen desde los primeros años de formación, puesto que, debe hacerse de forma progresiva y adecuada a la necesidad, capacidad y falencia de cada estudiante. Cabe decir que, la formación con la habilidad lingüística lectora no solo dependerá del docente también influirá la formación y estimulación de los padres en el hogar, erróneamente se cree que la educación depende de los educadores solamente, cuando en realidad es un trabajo conjunto del hogar y de la escuela, solo así el niño está en constante aprendizaje y construcción de sus propias teorías y preferencias. Aunque en el currículo 2016 y el priorizado se hace énfasis en la comprensión de textos, no se establece como tal libros o metodologías específicas para introducirlas dentro del salón de clases, se trata de forma muy general. Tampoco se da opciones para aplicar los recursos digitales en beneficio de la habilidad lingüística lectora, como ya se dijo, se lo hace de forma superficial.

El docente de séptimo “C” no aplica en sus clases métodos constructivistas y activos cuando se trata de lectura lo hacen de forma tradicional y monótona, por lo que, sus estudiantes no participan ni prestan atención. El desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora requiere de metodologías que se adapten a las necesidades de los estudiantes a su contexto y preferencias, no se puede enseñar dejando de lado la realidad educativa de los estudiantes. La

comprensión lectora requiere de incentivación, por ello se parte con textos sencillos que a la vez aporten a la educación y formación del estudiante sin ser técnicos.

Metodologías activas: Las metodologías activas como el Aprendizaje Basado en juegos y la gamificación son realmente efectivos para el proceso de enseñanza - aprendizaje en la Lengua y Literatura. Hay que destacar que la didáctica del docente debe estar enfocada en desarrollar la comprensión lectora con la identificación de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Además, se debe promover que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje así, el docente crea una relación entre contexto y resolución de problemas por medio de la capacidad de crítica y autonomía al leer críticamente.

De la misma forma, tenemos que recalcar la falta de estas metodologías activas en el Currículo 2016, al ser solo incluidas en el currículo priorizado 2021 para el área del conocimiento de Educación Física. Por lo tanto, se encontró esta carencia muy significativa para que el docente pueda diseñar estrategias lúdicas que, como el juego. En general debido a la modalidad virtual o presencial una metodología que no promueva interacción, participación y motive a los estudiantes no alcanzará a desarrollar la habilidad lingüística: comprensión lectora, además de no considerar al juego como un recurso lúdico para el aprendizaje.

Gamificación: En cuanto a la gamificación no se encontró mediante el análisis documental relación alguna con ningún documento pedagógico educativo. Tanto el PCI, PCA, Currículo 2016, Currículo priorizado 2021, incluyen una metodologías o estrategias innovadoras como la gamificación o Aprendizaje Basado en Juegos que permitan al docente en su planificación áulica utilizar herramientas y recursos. Por lo que, podemos afirmar la falta de los métodos y estrategias para construir el aprendizaje en cualquier área del conocimiento del Currículo 2016. Resaltamos que al aplicar esta metodología activa para fomentar el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora fue un éxito. Pues, se cumplió con el objetivo de motivar al estudiante y se demostró al docente el uso de recursos tecno – didácticos que llamaron su atención y felicito nuestra propuesta de actividades para la lectura de los estudiantes. En conclusión, gamificar con el uso de juegos, mecánicas y elementos característicos de estos, conforman una metodología activa que resulto nueva, creativa e innovadora tanto para el docente como para los estudiantes, quienes fueron los más beneficiados en el desarrollo de su habilidad de comprensión de textos

6. Propuesta

6.1. Título de la propuesta

Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA

6.2. Objetivo de la propuesta

Proponer la implementación de actividades con metodologías activas: Aprendizaje basado en juegos (gamificación), para el desarrollo de la habilidad lingüística de la comprensión lectora con el uso de recursos tecno didácticos.

6.3. Justificación de la propuesta

La comprensión de textos “debería estar fuertemente asociada a la comprensión lectora” (Coloma et al, 2015, p. 4). Pues, es muy importante que se genere una comprensión de lo que se lee desde los primeros años del estudiante, de tal manera que el proceso de aprendizaje al leer se adquiera mediante una decodificación fonológica, de vocabulario y gramatical. En el Currículo Nacional se establece la importancia de la comunicación e interacción entre individuos, el saber comunicarse correctamente genera satisfacción por parte de los individuos involucrados en el proceso, por lo que, se genera pautas para que los educandos desarrollen sus habilidades lingüísticas, teniendo en cuenta que todo parte del “interés, el deseo y la motivación por escribir son el motor de este proceso” (Mineduc, 2016, p.187).

En la Unidad Educativa “Víctor Gerardo Aguilar”, los estudiantes de séptimo año “C” de EGB en el área de Lengua y literatura cuenta con un docente que no resalta la importancia de las habilidades lingüísticas. Los estudiantes presentan dificultad para leer y comprender los textos, para iniciar el proceso de diagnóstico de los estudiantes se aplicó un pretest (ANEXO 3). El docente planifica sus clases junto con otros profesores del área de Lengua y Literatura, lo peculiar de estas planeaciones semanales y fichas didácticas que reemplazan a la planificación micro curricular (ANEXO 8) es que son las mismas para los tres séptimos, por lo

que se evade por completo la educación personalizada. Mediante estos documentos se logró evidenciar la falta de uso de recursos tecno - didácticos que favorezcan el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora (ANEXO 8).

El Currículo priorizado 2021 fue diseñado con base al Currículo Nacional 2016, pero este se adapta a la modalidad virtual con metodologías y estrategias que activen y motiven el desarrollo de los aprendizajes de los estudiantes. La educación abierta implica el uso de medios alternativos y flexibles, que contribuyan a la eliminación de barreras en el acceso al conocimiento, comunicación permanente, aprendizaje según los ritmos y las necesidades individuales, con una diversidad de metodologías y recursos (Begoña, 2004).

En consideración a la problemática identificada durante los periodos de prácticas desarrolladas en la unidad educativa “Víctor Gerardo Aguilar” emerge nuestro diseño de Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del 7 séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA, en el área de Lengua y Literatura con la finalidad de que las clases sean interactivas y motivadoras.

Las metodologías activas: gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos se implementarán para el área de Lengua y Literatura, enfocadas en el desarrollo de las destrezas de lectura y comprensión de textos. Se aplicarán las actividades y estrategias gamificadas 7 actividades divididas tanto para un ambiente virtual como presencial. Cada actividad tiene su respectivo objetivo. Todas estas actividades diseñadas están enfocadas a que los estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje y se motiven a leer por iniciativa propia, pues al fin y al cabo esto permitirán que resuelvan problemas de su vida diaria a futuro.

El desarrollo de las habilidades lingüísticas es diferente en cada niño ya que, se debe tener en cuenta que cada estudiante es un mundo diferente. En primaria se consolida el desarrollo de las habilidades lingüísticas, en el caso específico de la comprensión lectora el contexto en el que el estudiante es estimulado para que haga de la lectura un hábito es fundamental (Guarneros y Vega, 2014). Es aquí donde radica la importancia de organizar las clases de acuerdo con la realidad educativa de los estudiantes, la implementación de metodologías, estrategias y recursos dependerá de los contextos del salón de clases. Es por esta razón que, un docente debe diseñar las actividades con anticipación, además de usar métodos,

estrategias y recursos que, se adapten a las nuevas generaciones digitales que motiven y permitan la interacción de todos.

6.4. Contextualización de la propuesta

La presente propuesta surge en la Unidad Educativa “Víctor Gerardo Aguilar” perteneciente a la ciudad de Cuenca, provincia de Azuay de la parroquia San Sebastián. La UE labora en la modalidad presencial de jornada Matutina y vespertina; en la jornada matutina con el nivel educativo de inicial, preparatoria, básica elemental y básica media, mientras que, en la jornada vespertina funciona con básica superior y Bachillerato. La unidad educativa cuenta en total con 1433 estudiante y 62 profesores, las instalaciones de la UE son de buena estructura, dentro de sus instalaciones cuenta con laboratorio de cómputo, sin embargo este es utilizado únicamente por el colegio, cuenta con todos los servicios básicos para la comodidad de sus integrantes.

La investigación nace a partir de la necesidad de fortalecer y desarrollar la habilidad de la comprensión lectora por medio de metodologías activas con recursos tecno didácticos, con el fin de dinamizar y cambiar los roles de la clase. El docente del área de Lengua y Literatura de séptimo “C” tiene un estilo tradicional y conductista en sus clases, las planificaciones son lineales y esto se reflejaba en el proceso de enseñanza - aprendizaje, con un patrón predecible iniciando la lectura de la ficha de planeación, lectura del tema a tratar (teoría), videos de YouTube, y finalmente preguntas del tema. Para recolectar información y datos acerca de la metodologías, estrategias y recursos se le realizó una entrevista de diagnóstico (ANEXO 4) en la etapa de problematización. Fue con la discusión de resultados que se llegó a la conclusión de que, el docente no tiene conocimiento acerca de metodologías constructivistas e innovadoras y posee poco conocimiento del uso de recursos tecnológicos para el área del aprendizaje.

Teniendo en cuenta los factores previamente nombrados y especificados, se tomó la decisión de diseñar actividades con metodologías activas específicamente el Aprendizaje Basado en juegos con gamificación como protagonista. Para seleccionar la metodología, estrategias y recursos, se tomó en cuenta la guía de observación (ANEXO 1), con el contexto de los estudiantes previamente estudiado se procedió a diseñar en la plataforma Genially, 4 actividades que tienen el objetivo de fortalecer y motivar la lectura y comprensión de textos, además, de la participación y protagonismo en clase de los estudiantes. Lo que se introdujo

fueron lecturas interactivas de la saga de “Harry Potter”, específicamente del primer libro con capítulos resumidos con el objetivo de que sea atractivo.

6.5. Diseño de las actividades gamificadas

El diseño de las actividades gamificadas para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora están fundamentadas en base: destrezas, metodologías, elementos, objetivos y recursos propios de las 7 actividades propuestas, tanto para lo virtual como lo presencial. Estas actividades se dividieron de la siguiente manera: 4 actividades para la modalidad virtual y los 3 restantes para la presencialidad. Capa invisible es el nombre de las actividades virtuales diseñadas en la plataforma Genially acompañada de otras páginas web: creartuavatar.com, padlet, app-sorteos.com. Todas fueron integradas en un proceso gamificado con sus respectivos elementos y mecánicas de juego.

Lo que se busca con esta propuesta innovadora es que, los estudiantes adquieran a través de la participación, interacción y motivación del juego el desarrollo de la comprensión lectora. Es decir que, los estudiantes sean protagonistas en estas actividades y puedan: leer, comprender y reflexionar sobre unas las historias de la literatura universal de ficción más fascinantes que existen hoy en día como lo son los libros de la saga de “Harry Potter”. Para nuestras actividades se tomó en cuenta al primer libro de esta saga que es Harry Potter y la piedra filosofal, debido a la extensión del libro y el tiempo que toma diseñar y aplicar las actividades, por tal motivo se tomaron como referencia lecturas resumidas del libro.

Las destrezas y objetivos relacionados con nuestra propuesta son tomados del currículo nacional de educación específicamente la destreza:

- **LL.3.3.8.** Leer con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.)
- **LL.3.3.11.** Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. (MINEDUC, 2016, p. 690)

La primera destreza es una de las deseables del currículo mientras que, la segunda es una básica imprescindible. Por tanto, al encontrarnos en el último nivel de concreción curricular

que es el séptimo año de EGB no es necesaria su desagregación y su cumplimiento a través de las metodologías activas de gamificación cumplen con el objetivo de aprendizaje.

6.6. Presentación de las actividades gamificadas

Las actividades de esta propuesta fueron organizadas para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectura. Son 4 diseñadas en la plataforma Genially mediante mecánicas y elementos propios de la gamificación, así como también, el Aprendizaje Basado en Juegos para estudiantes del séptimo C de EGB. La propuesta tecno didáctica de la gamificación combina los siguientes elementos y mecánicas: Objetivos, elementos del juego, acciones, recompensas, retroalimentación, progreso, narrativa, sorpresa, reglas, restricción de tiempo, estatus. A continuación, se muestran cada una de las actividades diseñadas.

Capa invisible

Objetivo: Mejorar el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora en los estudiantes del 7mo de EGB de la UEVGA

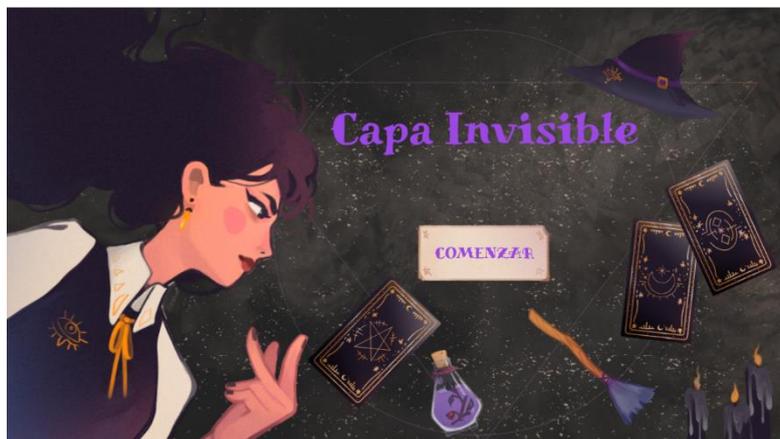
Acciones: Se dividirá en 4 actividades para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Que a su vez servirán para gamificar el aprendizaje y lograr q los estudiantes se motiven a leer.

Evaluación: La evaluación de la lectura seleccionada se realizará mediante un quiz en la plataforma Genially, misma que evaluará cada avance de los estudiantes y servirá para ganar puntos extras.

Recursos: Plataformas virtuales como Genially, Crear tu avatar, Padlet, libros digitales, Quizizz, etc.

Gráfico 21

Capa invisible



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Actividad 1: Creación de avatares

Objetivo de la actividad: Fomentar el juego como experiencia lúdica motivadora y divertida para la comprensión lectora a través de elementos, modelos, mecánicas para conseguir sus puntos, bonificaciones y lecturas, etc.

Evaluación: Responder al Kahoot con preguntas sobre la actividad de creación de avatares

Descripción de la actividad:

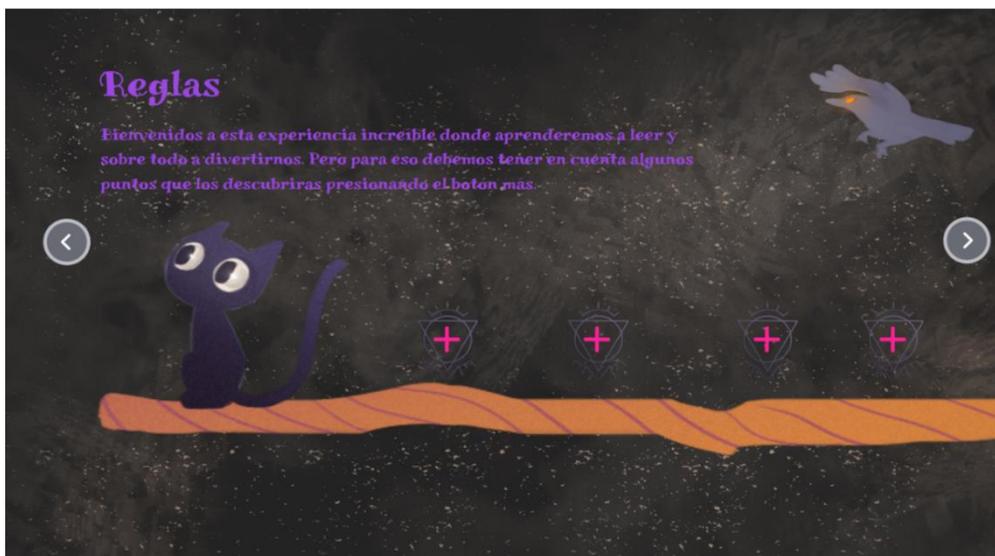
- Para iniciar la actividad se les presentarán reglas y acuerdos que se deben cumplir
- Luego se realizan preguntas exploratorias: ¿Conoces lo que es un avatar? ¿Qué es un seudónimo? ¿Has leído los libros de Harry Potter? ¿Has visto alguna película? ¿Que fue primero el libro o la película?
- Cada estudiante deberá ingresar a <https://www.creartuavatar.com/>
- Una vez dentro de la página deberán su género y comenzar a editar su avatar
- Los avatares pueden ser como el estudiante desee, podrán elegir color y forma de piel, cara, ojos, pelo, ropa, fondo, boca, nariz, etc.
- Ya finalizado el proceso de edición de su avatar, cada estudiante deberá descargarlo y colocar su nombre



- El nombre puede ser el real o un seudónimo que no se repita con los demás
- Al avanzar deberán colgar su avatar en un padlet donde se registra su avance
- Al finalizar los estudiantes deben ingresar al Kahoot evaluativo link:
https://kahoot.it/challenge/05536547?challenge-id=bb6bb2a5-78a1-4e38-b15a-3f92a19097fc_1648264151374

Gráfico 22

Reglas de capa



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia invisible.

Gráfico 23

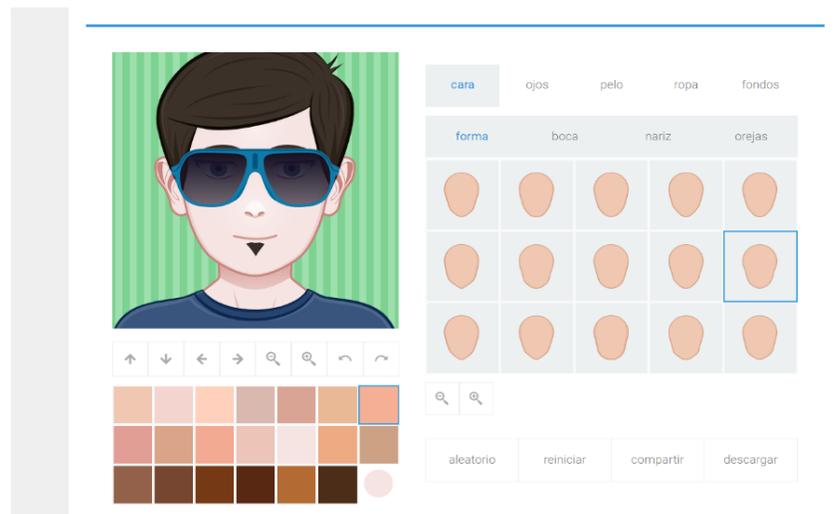
Avatares capa invisible



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 24

Diseño de avatar



Nota. Gráfico de un avatar diseñado. Elaboración propia.

Gráfico 25

Link para avatares



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 26

Padlet para avatares



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.



- Al finalizar los estudiantes deben ingresar al Kahoot evaluativo link:
https://kahoot.it/challenge/05536547?challenge-id=bb6bb2a5-78a1-4e38-b15a-3f92a19097fc_1648264151374

Gráfico 27

Kahoot evaluativo



Nota. Quiz evaluativo. Elaboración propia

Actividad 2: ¿Qué vamos a leer? (Harry Potter y la piedra filosofal)

Objetivo de la actividad: Incentivar a los estudiantes mediante metodologías activas como estrategia de enseñanza aprendizaje para facilitar el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora y leer uno de los libros de la saga más atractivas de los últimos tiempos como lo es Harry Potter. Recalcando que leerán fragmentos cortos que los incentivarán a buscar la lectura completa para leerla por iniciativa propia.

Evaluación: Quiz con preguntas relacionadas a la comprensión lectora de los capítulos que correspondan a cada estudiante, identificación de personajes, idea principal, escenarios o acciones.

Recursos: Genially, padlet, Google, Quizizz)



Descripción de la actividad:

- La lectura será entregada de manera digital, la misma que consta de 9 capítulos descriptivos y resumidos de la lectura original
- A cada estudiante se le designará un capítulo que lo deberá leer de manera individual
- Tendrán 15 minutos para la lectura
- La elección de cada capítulo se lo hará a través de una ruleta
- Deberán identificar los personajes que aparecen en el mismo
- Mientras todos realizan sus lecturas, se puede realizar una lectura de cualquier capítulo al azar para controlar el desempeño de los estudiantes.
- Por último, tendrán que responder al quiz sobre las lecturas en el siguiente link:
<https://quizizz.com/join/quiz/623e46ae5a27d7001fd7b197/start?studentShare=true>

Gráfico 28

Libro Harry Potter y la piedra filosofal



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Recursos: Crear tu avatar, zoom, padlet, Genially, Kahoot

Gráfico 29

Lecturas de capa invisible



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 30

Índice de capítulos



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 31

Lectura del capítulo 4



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 32

Sorteo de capítulos



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.



Gráfico 33

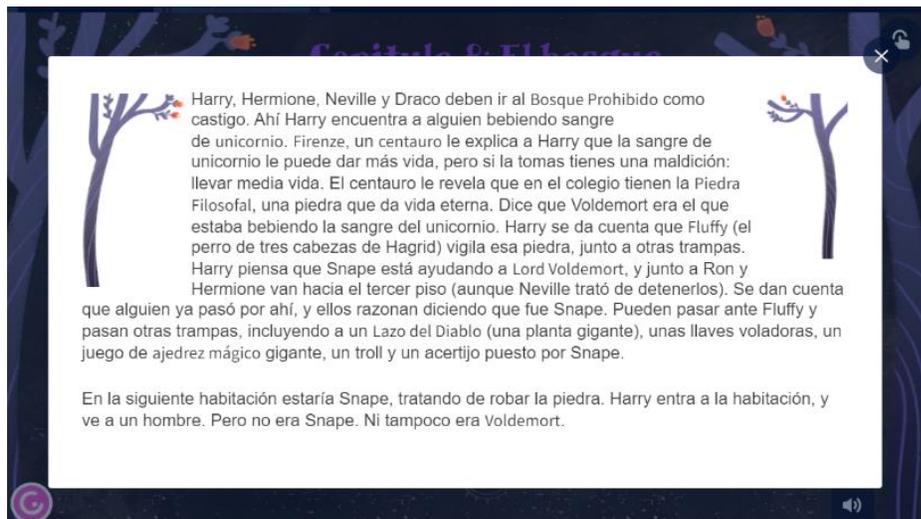
Lectura del capítulo 9



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 34

Lectura del capítulo 8

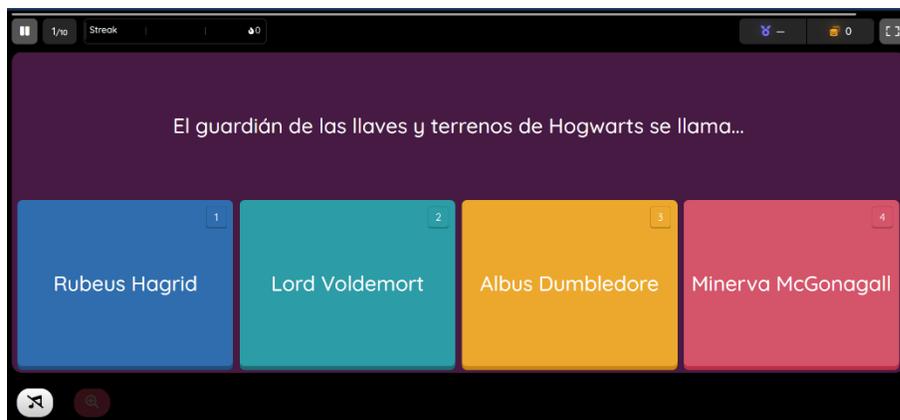


Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia



Gráfico 35

Quiz de evaluación 1



Nota. Gráfico del quiz sobre Harry Potter. Elaboración propia.

Gráfico 36

Conclusión de lecturas



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Actividad 3: ¡Investiga, aprende y gana!

Objetivo de la actividad: Comprender un texto mediante misiones, incentivo de puntos, narrativa y retroalimentación para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Evaluación: Quiz de preguntas de todas las misiones con los datos investigados y leídos por los estudiantes

Recursos: Genially, quizziz, padlet, Harry Potter y la piedra filosofal

Descripción de la actividad:

- Existen 5 misiones de investigación que se les presentará a los estudiantes, con preguntas a responder
- Cada estudiante deberá elegir que misión realizar al azar, recalcando que las cinco tienen diferentes puntajes debido al grado de complejidad
- La primera misión trata sobre datos más relevantes acerca de ¿Quién es escribió la saga de Harry Potter? Otorga 100pts
- La segunda misión deberá dar respuesta a la pregunta ¿Cuántos libros pertenecen a la saga de Harry Potter y el nombre de cada uno de ellos con sus respectivas fechas de publicación? Otorga 200pts
- La tercera misión será averiguar las casas mágicas de la escuela Hogwarts y presentar los escudos y características de cada casa. Otorga 200pts
- La cuarta misión es presentar una investigación sobre la adaptación cinematográfica de la saga Harry Potter ¿Cuántas películas son? actores principales (el trio de oro) y sus papeles. Otorga 500 pts.
- La quinta misión será presentar ¿Cuántos libros, guías o contenidos relacionados a la saga de Harry Potter existen presentar mínimo tres? Otorga 500 pts.
- Los puntos serán registrados en el avatar de cada estudiante creado anteriormente en el padlet.
- Por último, responderán un quiz con toda la información leída para las misiones en el siguiente link:

<https://quizizz.com/join/quiz/623e6a6e383c6b001d745daa/start?studentShare=true>

Gráfico 37

Menú de misiones



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en genially. Elaboración propia.

Gráfico 38

Sombreros de misiones



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.



Gráfico 39

Misión uno



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 40

Misión 2



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 41

Misión 3



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia

Gráfico 42

Misión 4



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.



Gráfico 43

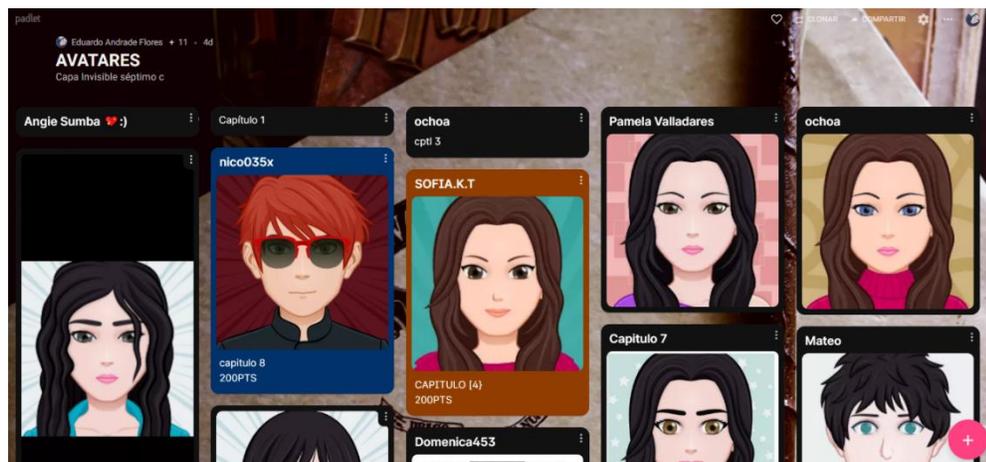
Misión 5



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 44

Registro de puntos ganados



Nota. Gráfico de la puntuación con los avatares. Elaboración propia.



Gráfico 45

Quiz de evaluación 2



Nota. Gráfico de las preguntas del quiz evaluativo. Elaboración propia.

Actividad 4: Magia y Hechicería

Objetivo de la actividad: Evaluar a través del juego la motivación y atracción para resolver problemas a partir de la comprensión lectora

Recursos: Genially

Descripción de la actividad:

- Por último, los estudiantes deben ingresar al quiz diseñado
- Aquí se encontrarán 9 preguntas con opción múltiple
- Deberán contestar cada pregunta de forma correcta para poder avanzar
- Una vez finalizado se graduarán de la escuela Hogwarts

Gráfico 46

Quiz final



Nota. Gráfico del quiz capa invisible diseñado en genially. Elaboración propia.

Gráfico 47

Menú para jugar



Nota. Gráfico de la actividad capa invisible diseñada en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 48

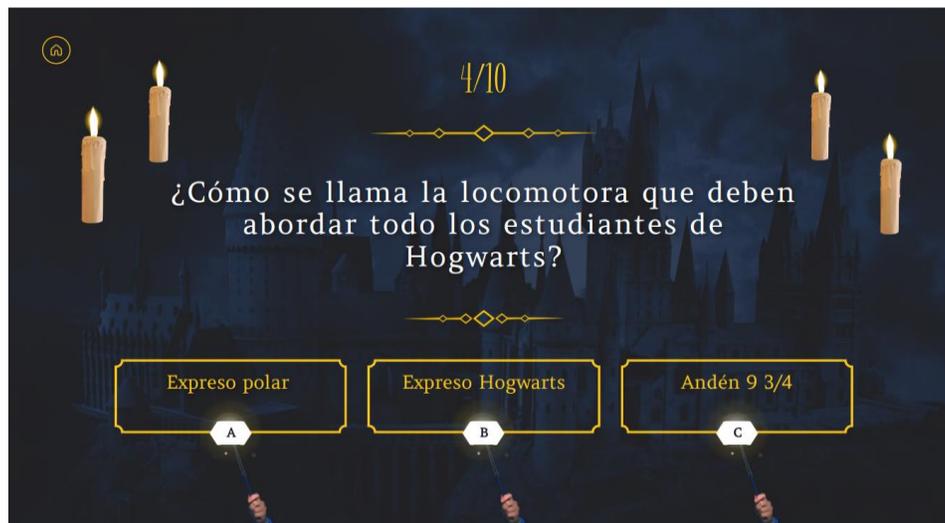
Pregunta uno quiz final



Nota. Gráfico del quiz capa invisible diseñado en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 49

Pregunta cuatro quiz final



Nota. Gráfico del quiz capa invisible diseñado en Genially. Elaboración propia.

Gráfico 50

Fin del quiz



Nota. Gráfico del quiz capa invisible diseñado en Genially. Elaboración propia.

Actividades desarrolladas para la modalidad presencial

Para la modalidad presencial se diseñó 3 actividades con la estrategia del Aprendizaje Basado en juegos. La primera actividad fue un monopolio tematizado de Harry Potter, la segunda actividad fue un parchís con una trivia de preguntas y finalmente la tercera actividad fue el juego de mesa “Adivina quién”, todas estas actividades se vincularon con la lectura del primero libro de Harry Potter “La piedra Filosofal”, la cual fue trabajada anteriormente con Genially. Se seleccionó esta lectura con el objetivo de que los niños se interesen por la lectura y desarrollen una lectura comprensiva y dejen de lado la lectura mecánica u obligatoria.

Monopolio de Harry Potter

Objetivo: Mejorar el desarrollo de la habilidad lingüística comprensión lectora en los estudiantes del 7mo de EGB de la UEVGA

Acciones: Esta actividad se desarrollará de manera grupal para consolidar la lectura previamente desarrollada.

Evaluación: La evaluación se desarrollará por medio de Kahoot.

Recursos: tablero de monopolio, tarjetas, billetes didácticos, dados, lecturas, Kahoot y fichas.

Instrucciones de la actividad

1. Formar grupos
2. Asignar un juez que a su vez desempeñara el papel de banco
3. Colocar el tablero sobre los pupitres.
4. Repartir la lectura de “Harry Potter y la piedra filosofal”
5. Explicar a los estudiantes que el juez será encargado de cobrar, pagar, recompensar y penalizar según se presente el caso, a aquellos que respondan las preguntas de las tarjetas de pociones y hechizos.
6. Cada jugador elegirá una pieza para jugar
7. Cada jugador recibe 1500\$ divididos de la siguiente forma:
2 x 500, 2 x 100, 2 x 50, 6 x 20, 5 x 10, 5 x 5, y 5 x 1

1. Finalmente se cronometra la actividad y se explica que de cada grupo sale un integrante, el cual debe ser el que más dinero y bienes tenga en su poder.
2. Al final se realiza una trivia de preguntas a los representantes de cada grupo.

Gráfico 51

Tablero de monopolio de Harry Potter



Nota. El siguiente grafico es tablero de monopolio de Harry Potter. Adaptada de Anais Voz Mediano, 2021 (<https://anaisvozmediano.com/monopoly/>).

El juego inicio luego de formar los grupos y entregarle a cada estudiante los billetes, tablero y tarjetas ver (ANEXO 8), para consultar los materiales diseñados y utilizados durante la actividad. Finalmente, todos los estudiantes empezarán a jugar y en caso de tener dificultad recurrirán al juez o a su vez el docente. Por último, para evaluar la actividad responderán una trivía de preguntas en Kahoot.

link: https://kahoot.it/challenge/09305207?challenge-id=bb6bb2a5-78a1-4e38-b15a-3f92a19097fc_1648266791463

Pin: 09305207

Gráfico 52

Quiz de evaluación 2

¿Consideras que el juego de monopolio te ayudo a aprender cosas nuevas?



11

<input type="radio"/> No	<input type="radio"/> Tal vez
<input type="radio"/> Sí, me ayudo a conocer cosas nuevas	<input type="radio"/> No me gusta jugar monopolio

Nota. Gráfico de Kahoot. Elaboración propia.

Gráfico 53

Estudiantes de séptimo “C” jugando el monopolio de Harry Potter.



Nota. El siguiente gráfico muestra a los estudiantes jugando y contestando las preguntas del juego.
Elaboración propia

Parchís

Objetivo: Generar mediante el juego motivación y atracción para resolver problemas a partir de la comprensión lectora y que lean para contestar correctamente a las preguntas finales.

Acciones: Esta actividad se desarrollará de manera grupal para consolidar la lectura previamente desarrollada.

Evaluación: La evaluación se desarrollará por medio de Kahoot.

Recursos: Tablero de parchís, lecturas, fichas, dados y hoja de preguntas.

Reglas del juego

1. Cada usuario tira un dado del 1 al 6
2. Se puede salir de la casa con un 5
3. Si salen dobles hay como tirar los dados nuevamente
4. Si se cae en una casilla donde hay otra ficha, se mata la ficha
5. Las casillas con estrella son seguras
6. Si te comes a un oponente, cuentas 20, pero al comerte una pieza deber leer un fragmento para contestar la pregunta si aciertas avanzas 20, si te equivocas avanzas únicamente 10
7. Al llegar a meter las piezas debes leer y contestar, si contestas correctamente metes la pieza sin ningún problema caso contrario retrocedes 10 casillas
8. Gana quien consiga meter el primero todas sus fichas en la casilla central

El juego inicio al entregarle el tablero de parchís a los estudiantes junto con los dados y piezas ver (ANEXO 10). Si los estudiantes presentaban dificultad con el juego piden ayuda y asistencia al docente. Finalmente se realizó una evaluación mediante Kahoot.

Link: https://kahoot.it/challenge/08908863?challenge-id=bb6bb2a5-78a1-4e38-b15a-3f92a19097fc_1648267759704

Pin: 08908863



Gráfico 54

Quiz de evaluación 2



Nota. Gráfico de Kahoot. Elaboración propia.

Gráfico 55

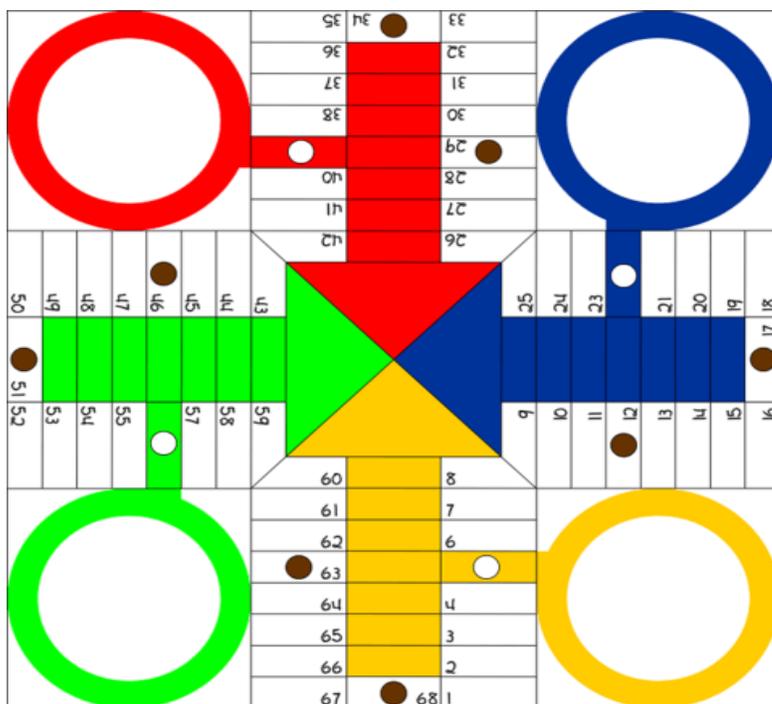
Estudiantes de séptimo "C" jugando parchís con la trivia de Harry Potter.



Nota. Elaboración propia.

Gráfico 56

Tablero de Parchís



Nota. El siguiente tablero de parchís fue utilizado en séptimo año “C”. Adaptada de Supercoloring, s.f. (<http://www.supercoloring.com/es/manualidades-de-papel/tablero-imprimible-de-parchis>).

6.7. Conclusiones de la propuesta

De este modo, concluye nuestra propuesta gamificada para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora con 7 actividades tanto para modalidad virtual y presencial. Para mayor claridad y precisión de los resultados, se los ha desarrollado por categoría que estarán descritos a continuación.

Habilidad Lingüística: Comprensión lectora

El diseño de esta propuesta tiene el objetivo principal de aportar al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora y motivar a los estudiantes a leer a través de, el Aprendizaje Basado en juegos y los elementos que lo conforman. El desarrollo de la comprensión lectora debe desarrollarse desde los primeros años, es precisamente este punto el cual fue una incidencia en séptimo año, ya que, el docente manifestó que los estudiantes tenían problemas de comprensión

de textos y mala entonación desde los años anteriores. Al haber descubierto la raíz del problema se decidió aplicar metodologías activas con el fin de dinamizar y activar las clases, puesto que, se parte del interés para promover un hábito o aprendizaje.

Metodologías Activas

El uso de metodologías activas en séptimo año de EGB dio buenos resultados, tanto en el área de aprendizaje por destrezas y contenidos, como con la participación y valores al desarrollar las actividades. Los estudiantes estaban acostumbrados a las clases tradicionales y monótonas del docente por lo que, participan muy poco durante las clases, al escuchar leer un texto o fragmento los estudiantes de inmediata mostraban actitudes de: cansancio, desinterés y aburrimiento; lo que hacía que, se realicen otras actividades o no pongan atención. Al desarrollar actividades con metodologías activas se pudo observar que, los estudiantes al inicio por curiosidad estaban atentos para ver cuáles eran las nuevas actividades por lo que, de inmediato surgieron preguntas y su actitud empezó a cambiar. La implementación de la estrategia del aprendizaje basado en juegos con la gamificación es el resultado de la integración del contexto de los estudiantes y la necesidad de implementar las TIC y TAC por medio de recursos tecno didácticos que, complementen las metodologías activas.

Gamificación

Mediante la aplicación de las actividades se evidencio que, trabajar con metodologías activas al gamificar una lectura llamativa para los estudiantes interactúan, participan, juegan y aprenden. Sin embargo, consideramos que el acceso a recursos tecnológicos como un computador o teléfono inteligente es una brecha educativa que, influyo en la aplicación de nuestras actividades, pero por otra parte nos incentivó a pensar en utilizar tanto herramientas tecno- didácticas como juegos de mesa que cumplan con nuestro objetivo de motivar a la lectura. La Gamificación es una estrategia que le permite al docente diseñar un mediante elementos y mecánicas un juego, así se cambia la idea de que, un video juego es únicamente para el ocio, con objetivos de aprendizajes claros y las destrezas adecuadas se puede lograr hacer de las clases espacios de aprendizaje y entretenimiento. La implementación de los juegos de mesa ayudo a que los estudiantes entiendan que tanto los juegos virtuales como los físicos, pueden ser utilizados para aprender, al final en el pretest se evidencio el éxito de las actividades propuestas (ANEXO 7).



7. Valoración por especialistas

La presente propuesta fue enviada a especialistas con experiencia en el área de conocimiento de la Lengua y Literatura tanto, del MINEDUC como de Educación Superior. Esta consulta fue realizada a través, de una rúbrica de valoración, construida a partir de los indicadores de evaluación de nuestra definición de las principales categorías de la investigación. En general, se buscó que los especialistas expongan su criterio sobre la propuesta de actividades gamificadas para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora.

Gráfico 57

Rúbrica para valoración de la propuesta

Valoración de actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora

Propuesta: Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA

Objetivo: Valorar las actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora fundamentadas en las metodologías activas para estudiantes del séptimo de EGB de la UEVGA

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores y Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Estimado especialistas: sometemos a su valoración de expertos nuestros aportes al área de Lengua y Literatura para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Mediante metodologías activas: gamificación y Aprendizaje basado en juegos, agradecemos su participación.

Indicadores de valoración	Factibilidad (1 – 5)	Pertinencia (1 – 5)	Innovación (1 – 5)	Observaciones
La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.				
Las metodologías activas empleadas como una estrategia de enseñanza aprendizaje facilitaron el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora				
Es el estudiante protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora.				



Se refleja en las actividades el desarrollo de la capacidad crítica y la autonomía a través del proceso de la comprensión lectora				
Los juegos empleados son una experiencia lúdica motivadora y divertida que fomenta la comprensión lectora a través de sus elementos, modelos y mecánicas.				
Las TIC y TAC como recurso tecno didáctico para gamificar y desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora				
Aporta la aplicación de las metodologías activas ABJ: Gamificación al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora				

Nombres del especialista:

Cédula:

Firma:

7.1. Especialistas consultados

Los especialistas que participaron de esta valoración fueron un total de 6 docentes (ANEXO 9) con experiencia tanto en la asignatura de Lengua y Literatura como en el área de Investigación Educativa y recursos tecnológicos. Se les envió la propuesta completa con las actividades gamificadas y la respectiva rúbrica de valoración. La misma que consto de 7 indicadores de valoración según las categorías definidas para nuestra investigación y con tres columnas: factibilidad, pertinencia e innovación, que pueden ser valoradas en una escala del 1 al 5, teniendo al 1 como muy malo y 5 como excelente. Asimismo, se encuentra un apartado de observaciones para que los validadores puedan aportar con criterios, recomendaciones o reflexiones.

Tabla 3

Clasificación de especialistas para valoración

Nombres del especialista	Área de especialidad	Unidad Educativa/ Institución de educación superior a la que pertenece
Lcdo. Christian Aguilar	Lengua y Literatura	Unidad Educativa particular “Buena Esperanza”
Lcdo. Christian Chuva	Educación General Básica	Unidad Educativa particular “Unitec Discovery”
Lcda. Anita Villón	Lengua y Literatura	Unidad Educativa “Intercultural Bilingüe Cacique Tumbala”
PhD. Efstathios Stefos	Investigación Educativa	Universidad Nacional de Educación UNAE

PhD. Miguel Orozco	Investigación Educativa	Universidad Nacional de Educación UNAE
PhD. Santiago Donoso	Investigación Educativa	Universidad Nacional de Educación UNAE

En el posterior análisis de las valoraciones realizadas, podemos afirmar que todos coinciden con una propuesta excelente en cuanto a las actividades gamificadas para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Además, las observaciones realizadas a ciertos aspectos como considerar el tiempo de preparación para la gamificación del aprendizaje, debido a que, el tiempo de los docentes no son infinitos. Por otra parte, se recomendó que para futuras investigaciones relacionadas al tema de estudio se aplique en más contextos educativos, así como también se resaltó la originalidad de integrar la gamificación y ser motivante para el desarrollo de la habilidad lingüística (ANEXO 10).

Finalmente, se obtuvieron recomendaciones relacionadas al texto utilizado en relación a su extensión y que se podría aumentar el grado de complejidad. Otro comentario hace referencia a integrar actividades que permitan al estudiante a desarrollar la metacognición a partir del uso de TIC y TAC (ANEXO 10). En suma, queda claro que las metodologías activas: Gamificación y ABJ empleadas en las actividades para el desarrollo de la comprensión lectora fortalecieron esta habilidad lingüística y por medio de las dinámicas y mecánicas del juego los estudiantes se involucraron en el proceso de enseñanza – aprendizaje según las valoraciones realizadas.



8. Conclusiones

- Se realizó una investigación exhaustiva acerca de las tres primeras categorías metodológicas: Habilidades lingüísticas, metodologías activas y gamificación. Se indago para plasmar en el documento ideas de autores e investigadores que sigan el enfoque constructivista e innovador, con investigaciones que contengan datos científicos y avalados, es por ello que, todas las fuentes son de revistas, repositorios y lugares avalados científicamente. Fue la última categoría, la gamificación la que causo dificultad al momento de realizar la investigación, esto debido a que, la gamificación es relativamente nueva apareció en el 2003 pero no fue hasta el 2010 que se introdujo al ámbito educativo, de igual forma sigue siendo nuevo y considerado innovación educativa. Con la aplicación de la propuesta se pudo evidenciar que los estudiantes responden de forma positiva a las herramientas tecnológicas, al diseñar y programar un juego con los pasos de la gamificación se logró que los estudiantes que no participaban se involucren, así como se mejoró pronunciación y motivación para generar un hábito lector.
- Según el diagnóstico realizado a través de técnicas e instrumentos de investigación al encontrarnos en un ambiente virtual, las herramientas o plataformas que fomenten la interacción, participación y motivación de los estudiantes en los procesos de enseñanza – aprendizaje resulta fundamental. Al identificar la carencia del mismo resultado en el diseño de una propuesta de actividades que solventen esta problemática a través de la gamificación tanto para la virtualidad como la presencialidad.
- El diseño de actividades resulto un reto, principalmente en la selección del texto o libros a leer, pues se buscaba que la lectura atraiga y motive a los estudiantes. La elegida fue el primer libro de una de las sagas de fantasía más leídas en el mundo. Si bien, el libro tiene una extensión considerable se procedió a elegir capítulos resumidos del mismo como muestras para la lectura de los estudiantes. Para la utilización de las mecánicas y elementos de la gamificación se buscaron plataformas de acceso libre y fácil diseño, la utilizada fue Genially por su amplio formato de presentaciones que, además, son intuitivas para programar. En la aplicación se pudo constatar la efectividad para que los estudiantes participen, lean y jueguen. De hecho, el ABJ se lo incluyo como actividad de evaluación



para la comprensión de textos. Las actividades diseñadas con el aprendizaje basado en juegos se diseñaron con el objetivo de demostrar que los juegos tradicionales que están dirigidos al ocio pueden ser utilizados para aprender. Al implementar actividades virtuales con presenciales se logró que los estudiantes se interesen, al jugar en el salón de clases, también se evidenció un trabajo colaborativo debido a que, solo 15 estudiantes participaron de forma virtual y fueron ellos mismos quienes compartieron, lo aprendido con el juego “Capa invisible” con aquellos que no estuvieron.

- Se realizó la respectiva validación a expertos, tomando en cuenta las principales áreas de impacto para la investigación siendo: Lengua y Literatura, Recursos tecnológicos e investigación educativa. En total se realizaron 6 validaciones de expertos, 3 de docentes de Educación básica y 3 de docentes de educación superior, para esto se le facilitó a cada experto la propuesta y una rubrica que está estructurada de acuerdo a los principales indicadores de categorización metodológica. Las observaciones recibidas fueron principalmente de los docentes de las Unidades Educativas, quienes mencionaron lo atractiva de la propuesta y su factibilidad siempre y cuando sea contextualizada. Por otra parte, los especialistas en investigación educativa reconocieron que la propuesta es acertada, sin embargo, la innovación queda corta debido a la falta de aplicación en más Unidades Educativas del sistema educativo.



9. Recomendaciones

- Se recomienda adaptar y socializar la propuesta en comunidades de aprendizaje y sean los docentes quienes le adapten a sus necesidades y requerimientos. Es una propuesta que esta diseñada para el subnivel medio de Educación General Básica, se debe tomar en cuenta que el uso de la tecnología en muchas ocasiones se impone ante las brechas socio económicas, sin embargo se puede cambiar y que se adapte a la realidad educativa. Como investigadores educativos esperamos contribuir a utilizar metodologías que pongan al estudiante como el centro del proceso educativos esperando que el aprendizaje sea significativo y ambas partes salgan beneficiadas, tanto estudiantes como docente.

10. Referencias bibliográficas

- Albert, M. (2007). *La investigación Educativa: Claves teóricas*. McGraw Hill; Interamericana de España, S.A.U.
- Aldana, G. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria. [Tesis de posgrado, Universidad de Santander]. Facultad Ciencias de la Educación. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6124>
- Ander, E. (1999). *Hacia una pedagogía autogestionaria*. Argentina: Editorial Magisterio del Río de la Plata.
- Alvarado, L., y García, M., (2008). Características más relevantes del paradigma sociocrítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 9 (2),187-202. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011>
- Audelo, C. (2016). La investigación cualitativa y consumo humano. [http://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/2535/3.%20EC%20-%20Lic.%20Cesar%20Audelo%20Lara%20\(09-11-2016\).pdf?sequence=1](http://repositorio.iberopuebla.mx/bitstream/handle/20.500.11777/2535/3.%20EC%20-%20Lic.%20Cesar%20Audelo%20Lara%20(09-11-2016).pdf?sequence=1)
- Bassa, D. (2021). Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante herramientas de gamificación en estudiantes de primer grado de básica primaria. tecnológicos [Tesis de posgrado, Universidad de Santander]. Facultad Ciencias de la Educación. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6361>

- Batista, J., y Romero, M. (2007). Habilidades comunicativas del líder en universidades privadas y su relación con la programación neurolingüística. *Laurus*, 13 (25), 36-64. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111479003>
- Batistello, P., y Pereira, A. T. C. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Arquitectura y Urbanismo*, 40(2), 31-42.
- Begoña, M. (2004). Educación y nuevas tecnologías. Educación a Distancia y Educación Virtual. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (9),209-222. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65200912>
- Betancur, M., Rico, L., y Rivero, F. (2018). La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. Facultad de Educación. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12020/1/BetancurMarleny_2018_LiteraturaInfantilGamificacion.pdf
- Blasco, A., y Allueva, P. (2010). La meta comprensión en relación a la comprensión lectora. *Revista Internacional de Psicología del Desarrollo y de la Educación*, 3 (1),721-730. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832326076>
- Caballeros, M C., Sazo, E., y Gálvez, J. (2014). El aprendizaje de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad: experiencias exitosas de Guatemala. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 48 (2),212-222. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28437146008>
- Cajamarca, D., Sucuzhañay, J., Pizarro, E., Andrade, E., y Portella, J. (2022). Micro ambientes de aprendizaje para potenciar las habilidades lingüísticas. *Revista INTEREDU*, 2 (5), 201-239. <http://dx.doi.org/10.32735/S2735-652320210005103>
- Calvo, C. (2007). *Técnicas e instrumentos de diagnóstico en educación*. Aljibe.

- Cárdenas, I., y Cáceres, M. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), 25-31. <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA>
- Carrillo, D., y Gallo, L. (2012). El teatro como estrategia didáctica para incentivar la lectura [Tesis de pregrado, Universidad Libre]. Facultad Ciencias de la Educación Licenciatura en Educación Básica con énfasis en humanidades e idiomas. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8154/DEFINITIVO%2006-12-12.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (2003). *Enseñar Lengua*. Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Cattaneo, R., Bedini, M., Coliard, J., y Medina, G. (2020). *Filosofía, universidad y república*. A 100 años de la Reforma Universitaria y 50 años del mayo francés · FHUC. 1-494. <https://www.fhuc.unl.edu.ar/institucional/wp-content/uploads/sites/3/2018/08/Actas-JOCOINFI-Filosof%C3%ADa-universidad-y-rep%C3%BAblica.pdf#page=156>
- Cazau, P. (2004). Categorización y Operacionalización. *Investigación Educativa, Duranguense*, 3, 5-12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2880797>
- Coloma, J., Sotomayor, C., Barbieri, Z., y Silva, M. (2015). Comprensión lectora, habilidades lingüísticas y decodificación en escolares con TEL. *Revista de Investigación en Logopedia*, 5 (1) 1-17. <https://revistas.ucm.es/index.php/RLOG/article/view/58617>
- Correa, X., Pacurucu, L., y Olivo, D. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico-reflexiva. *South Florida Journal of Development*, 2(2), 2562-2575. <https://southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/view/369>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.

De los Reyes Aragón, C., Lewis, S., y Peña, M. (2008). Estudio de prevalencia de dificultades de lectura en niños escolarizados de 7 años de Barranquilla (Colombia). *Psicología desde el Caribe*, (22),37-49. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21311866004>

Dewey, J. y Dewey, E. (1962). *Schools of tomorrow*, New York: Dutton.

Díaz, S., Mendoza, V., y Porra, C. (2011). Una guía para la elaboración de estudios de caso. *Razón y Palabra*, (75). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199518706040>

Domínguez, D, y Pérez, M. (2009). Internet y el hábito de la lectura en los universitarios. *Innovación Educativa*, 9 (49),11-17. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179414968003>

Elliot, J. (2005). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Ediciones Morata, S. L.

Figueroa, C. (2016). Los test se convierten en aportes significativos desde el trabajo de la ciencia, en la medida en que avanzan estos estudios hacia el mejoramiento de la calidad de vida de las personas. *Revista Interacción*, 14, 157-173. [portalderevistas,+153-169\(2\).pdf](portalderevistas,+153-169(2).pdf)

Gamification World. (15 de julio de 2015). Nick Pelling, the father of Gamification [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Y7bHyHR9ysQ>

Gil, D., León, D., y Morales, M. (2017). Los paradigmas de investigación educativa, desde una perspectiva crítica. *Revista Conrado*, 13(58), 72-74. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/476>

Granados, J., López, R., Avello, R., Luna, D., Luna, E., y Luna, W. (2014). Las tecnologías de la información y las comunicaciones, las del aprendizaje y del conocimiento y las tecnologías para el empoderamiento y la participación como instrumentos de apoyo al docente de la



- universidad del siglo XXI. *MediSur*, 12 (1), 289-294.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180032233017>
- Gómez, I. (2018). Gamificación y tecnologías como recursos y estrategias innovadores para la enseñanza y aprendizaje de la historia. *Educação & Formação*, 3 (8), 3-16.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7146580>
- Gómez, J. (2011). Comprensión lectora y rendimiento escolar: una ruta para mejorar la comunicación. *comuni@ccion: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2 (2),27-36. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449845038003>
- Guarneros, E., y Vega, L. (2014). Habilidades lingüísticas orales y escritas para la lectura y escritura en niños preescolares. *Avances en psicología latinoamericana*, 32 (1), 21-35.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4798423>
- Hernández, M., Martínez, C., Martín, N., y Sánchez, L. (2015). La entrevista.
http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf
- Herrán, A. (2008), Metodología didáctica en Educación Secundaria: Una perspectiva desde la Didáctica General. Madrid: Mc Graw-Hill.
- Hoyos, A., y Gallego, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (51),23-45.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194252398003>
- Inchausti, G., y Sperb, T. (2009). Lectura Comprensiva: Un Estudio de Intervención. *Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology*, 43 (1),12-21.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28411918002>
- Ijalba, E., y Cairo E. (2002). Modelos de doble ruta en la lectura. *Revista Cubana de Psicología*, 3 (19), 201-204. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rcp/v19n3/02.pdf>

Jaramillo, P. (2005). Uso de tecnologías de información en el aula. ¿qué saben hacer los niños con los computadores y la información? *Revistas de estudios Sociales*, 20, 27-44.
<http://www.scielo.org.co/pdf/res/n20/n20a03.pdf>

Jiménez, B. (2014). Aprender a enseñar lengua y literatura: Learning by doing. XI Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar, 824-831.
https://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/3726/x_jiiu_2014_824.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Johnson, R. y Johnson, D. (2000). Active Learning: Cooperation in the College Classroom. doi: 10.5926/arepj1962.47.0_29

Kim, B. (2015). Understanding Gamification. *Library Technology Reports*, 51(2), 29-35.
<https://journals.ala.org/ltr/issue/download/502/252>

Llorens, F., Gallego, F., Villagrà, C., Compañ, P., Satorre, R. y Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEPRITA*, 4(1), 25-32.

Llorens, R. (2015). La comprensión lectora en Educación Primaria: importancia e influencia en los resultados académicos [Tesis de pregrado, Universidad Internacional de la Rioja]. Facultad Educación.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3411/LLORENS%20ESTEVE%2C%20RUBEN.pdf>

López, A. (2020). El rey de internet y los nativos digitales. *Revista de estudios de Juventud*, (108), 124-142.
http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista108_completa_0.pdf

Márquez, E. (2009). La perspectiva Epistemológica Cualitativa en la formación de docentes en investigación educativa. *Revista de Investigación*, (66),13-35.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140381001>

- Medeiros, C., Bandeira, C., Dos Santos., y Campos, P. (2019). Propuestas de metodologías activas utilizando tecnologías digitales y herramientas metacognitivas para auxiliar en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Paradigma*, 11 (1), 204-220. <https://revistas.upel.edu.ve/index.php/paradigma/article/view/8605>
- Medina, M., y Verdejo, A. (2020), Validez y confiabilidad en la evaluación del aprendizaje mediante las metodologías activas. *Alteridad revista de educación*, 15 (2). 270-284. <https://www.redalyc.org/journal/4677/467763400011/html/>
- Melo, M. (2021). ¡Atrévete a gamificar una lección! Innovación de la experiencia de enseñanza-aprendizaje.
- Ministerio de Educación. (2016). Curriculum de Lengua y literatura para Educación General Básica. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/Curriculov2.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). Manual para la implementación y evaluación de los estándares de calidad educativa. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/12/Manual-para-la-implementacion-de-los-estandares-de-calidad-educativa.pdf>
- Muntaner, J., Pinya, C., Mut,B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: Un estudio de casos. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 24(1), 96-114. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/60713/8846-38600-3-PB.pdf?sequence>
- Muniz, J., y Fonseca, E. (2019). Diez pasos para la construcción de un test. *Psicothema*, 31 (1), 7-16. <https://www.psicothema.com/pdf/4508.pdf>
- Muñoz, C., Ferreira, S., Sánchez, P., Santander, S., Pérez, M., y Valenzuela, J. (2012). Características psicométricas de una escala para caracterizar la motivación por la lectura académica. *Revista electrónica de investigación educativa*, 14(2), 118-132.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412012000200009&lng=es&tlng=es

Observatorio de Innovación Educativa. (2016). EduTrends Gamificación. <https://observatorio.itesm.mx/edutrendsgamificacion>

Ortiz, G., y Cervantes, M. (2015). La formación científica en los primeros años de escolaridad. *Panorama*, 9 (17), 10-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5585223>

Ortiz, A. (2015). La concepción de Maturana acerca de la conducta y el lenguaje humano. *CES Psicología*, 8 (2), 182-199. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=423542417011>

Peña, A. (2021). La gamificación como estrategia didáctica inclusiva para atender a la diversidad en las clases de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Alborada del año lectivo 2020-2021 [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/123456789/1706>

Pérez, E. (2009). La perspectiva Epistemológica Cualitativa en la formación de docentes en investigación educativa. *Revista de Investigación*, 33 (66), 1-9. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142009000100002

Pernía, H., y Méndez, G. (2018). Estrategias de comprensión lectora: experiencia en educación primaria. *Revista Educere*, 22 (71), 107-115. <https://www.redalyc.org/journal/356/35656002009/html/>

Pilamonta, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursos tecnológicos [Tesis de posgrado, Universidad de Israel]. Facultad Ciencias de la Educación. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2737>

Quero, S., y Ruíz, M. (2001). Diseño de software educativo para incentivar la lectura y escritura de la lengua indígena en los niños wayuu. *Revista de Ciencias Humanas y Educación*, 17



(36), 68-65.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=incentivar+la+lectura&oq=incentivar

Rodríguez, G., Gil, J., y García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. ALJIBE

Ruedas M, Ríos, M., y Nieves F. (2009). Epistemología de la investigación cualitativa. *Educere*, 13 (46),627-635. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35613218008>

Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. <https://www.uca.ac.cr/wpcontent/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Sánchez, C. (2002). La escuela, el fracaso escolar y la lectura. *Educere*, 6 (19),258-267. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601903>

Sánchez, E. (2008). Las tecnologías de información y comunicación (tic) desde una perspectiva social. *Revista Electrónica Educare*,8, 155-162. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114584020>

Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria*, 13(1), 102-122. doi: <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

Sánchez I., y Francesc, J. (2015). Gamificación. *Educación en la Sociedad del Conocimiento*, 16 (2),13-15. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554758002>

Serna, H., y Diaz, A. (2013). *Metodologías Activas del Aprendizaje*. Fondo Editorial Catedra María Cano

Soriano, M. (2001). *La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo*. Universidad de Zaragoza. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209932.pdf>

- Sudarshan, G. (2013). The art of Gamification. <http://gamifyforthewin.com/2012/11/the-art-of-gamification/>
- Stark, H., Snow, P., Eadie, P., Goldfeld, S. (2016). Language and reading instruction in early years' classrooms: the knowledge and self-rated ability of Australian teachers. *Epub*, 66(1), 28-54. [10.1007/s11881-015-0112-0](https://doi.org/10.1007/s11881-015-0112-0)
- Valarezo, J., y Santos, O. (2019). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en formación docente. *Conrado*, 15(68), 180-186. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000300180
- Valdez, I., Molina, M., y Iglesias, A. (2019). Las habilidades comunicativas en los estudiantes de la carrera estudios socioculturales, impacto social en los nuevos tiempos. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/01/habilidades-comunicativas-estudiantes.html>
- Valdivia, R. I. L. (2010). Las metodologías activas y el foro presencial: su contribución al desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 10(1), 1-18 <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713068008.pdf>
- Vallés, A. (2005). Comprensión lectora y procesos psicológicos. *Liberabit*, 11(11), 41-48. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100007
- Vergara, A. (2020). Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Facultad Ciencias de la Educación. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17396/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



Vivar, C., McQueen, A., Whyte, D., y Canga A. (2013). Primeros pasos en la investigación cualitativa: desarrollo de una propuesta de investigación. *Index de Enfermería*, 22(4), 222-227. <https://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962013000300007>

Werbach, K., & Dan, H. (2012). How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press

Yu-kai, C. (2013). Gamification Design: 4 Phases of a Player's Journey. <http://yukaichou.com/gamification-examples/experience-phases-game/>

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. Canada: O'Reilly Media

11. Anexos

Anexo 1. Guía de observación a clase de Lengua y Literatura

Objetivo:

Recopilar información acerca de Metodologías activas para la gamificación del aprendizaje de la habilidad lingüística: comprensión lectora en estudiantes del Séptimo grado de EGB de la UEVGA

Autores:

Luis Eduardo Andrade Flores, Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Categorías de observación	Indicadores de observación y análisis	Reflexiones Críticas
Metodologías activas para el desarrollo de habilidades lingüísticas subnivel medio de EGB	El estudiante protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora.	Durante las clases de Lengua y literatura se pudo observar que el docente se mostraba entusiasta lo que hacía que los estudiantes participen y opinen, no obstante, las clases se volvían tradicionales debido a que la atención de los educandos duraba muy poco tiempo esto queda en evidencia cuando se ponían a realizar otras actividades como conversar o dormirse, cabe decir que casi todos los estudiantes prendían sus cámaras y es por esta razón que se podía observar si atendían a clases.



		<p>Metodología activa para desarrollar la comprensión lectora enfocada en la didáctica del docente y en la identificación de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>El docente no utiliza ninguna metodología ni estrategias específica para las clases de Lengua y Literatura, así como tampoco se evidenció el fortalecimiento o desarrollo de la habilidad lingüística de la lectura. Lo que hacía el docente para las clases de Lengua es poner videos de YouTube mientras daba lectura a una planificación que se usaba en los 3 paralelos de Séptimo de la Unidad Educativa Octavio Palacios.</p>
		<p>Relación entre contexto y resolución de problemas, desarrollo de la capacidad crítica, la autonomía a través del proceso de comprensión lectora.</p>	<p>Como ya se menciona en el indicador anterior el docente usaba una planificación que era para tres paralelos, algo que captó nuestra atención debido a que la educación debe ser personalizada y adecuada a las necesidades y realidades de los estudiantes del salón de clases. Se planifica, diseña y enseña de acuerdo al contexto y necesidades.</p>
Habilidades Comprensión lectora	Lingüísticas:	<p>La comprensión lectora desde la comprensión de un texto.</p>	<p>En las clases de lengua se daba lectura al texto y diapositivas expuestas por el docente. Algo</p>



		que se considera necesario en el área de lengua y literatura es la motivación para leer fuera del horario escolar con la finalidad de auto educarse y mejorar el proceso de lectura.
	Incentivar la lectura ayuda a que los estudiantes desarrollen la comprensión lectora para tener la capacidad dirigida a resolver problemas de su cotidianidad.	Lo que quedó en evidencia era la forma mecánica de leer de los estudiantes, ya que al finalizar el docente le realizaba preguntas al estudiante que leyó, pero este no lograba contestar debido a que realiza la lectura sin un proceso de comprensión y reflexión.
	La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.	El en el momento que los estudiantes no lograban responder, el explicaba que la lectura debe ser realizada de forma: pausada y reflexiva, no se debe leer mecánicamente.
	Es esencial en los primeros años el desarrollo de la habilidad lectora a través de metodologías y estrategias enfocadas en la interacción.	En las clases existían niños que leían muy bien sin trabarse, con buena entonación y pronunciación. Algo que es evidente que existió motivación para leer desde los primeros años, es recomendable que los niños desde que



		aprenden a leer practiquen la lectura con el objetivo de que mejoren de forma progresiva.
Gamificación	<p>El juego como experiencia lúdica motivadora y divertida fomenta la comprensión lectora a través de elementos, modelos, mecánicas.</p> <p>La gamificación a través del juego genera motivación y atracción para resolver problemas a partir de la comprensión lectora</p> <p>Gamificar para comprender un texto significa tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc. Para enriquecer la experiencia de aprendizaje</p>	<p>Lo que se planteo desde el inicio es la implementación de una metodología y estrategia que fomente la participación de los estudiantes, con la finalidad de mejorar la habilidad lingüística lectora. Primero se analizo el contexto y realidad de séptimo año y así se procedió ha seleccionado el ABJ con la gamificación, tomando como ventaja la modalidad virtual. Por medio de la gamificación y el ABJ se puede lograr que los estudiantes fortalezcan la habilidad lingüística lectora aprovechando su habilidad para manejar el internet y los dispositivos móviles.</p>

Anexo 2. Diario de campo 1 Etapa de problematización

Objetivo: Registrar información relevante acerca de la problemática investigada relacionada con Metodologías activas para la gamificación del aprendizaje de la habilidad lingüística: comprensión lectora en estudiantes del Séptimo grado de EGB de la UEVGA

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores, Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Etapa de problematización: Practicas preprofesionales 2021

Datos informativos			
Fecha de semana de PP:	17 de mayo de 2021	Institución Educativa:	Víctor Gerardo Aguilar
Año de Educación Básica:	7mo	Rector:	
Hora de Inicio de PP:	8 am	Hora de fin de PP:	12 am
Estudiante practicante 1:	Estefanía Pizarro	Grado: 7mo	Paralelo: C
Estudiante practicante 2:	Eduardo Andrade	Tutor académico:	PhD. Odalys Fraga
Fecha de entrega:	21 de mayo	Tutor profesional:	Lcdo. Fernando Duran

Problematización	Se desarrollo la estructura del protocolo de titulación, aquí se estableció el título, introducción, problematización y objetivos. Estableciéndose como problema principal la habilidad lingüística: lectora, llegando a resolver que la solución es la implementación de metodologías activas específicamente la gamificación, y aprendizaje basado en juegos con la utilización de recursos tecnológicos con la finalidad de reforzar las debilidades de los estudiantes.
Comunidad de aprendizaje	En la tercera semana de prácticas el docente manifestó la conformidad en las prácticas y extendió su ayuda para lo que necesitamos de igual forma, se logró establecer acuerdos para una clase demostrativa con elementos de una metodología activa. Se demostró nuevamente el trato afectuoso y cálido del docente con sus estudiantes.



Practica Preprofesional							
Dia	Fecha	Categoría	Dimensiones	Actividades	Indicadores de análisis	Reflexión y Observación crítica	Tiempo Empleado
Lunes	17/05/21	Habilidades lingüísticas: comprensión lectora Metodologías activas Gamificación	Dimensión pedagógico didáctico Dimensión áulica y social Dimensión organizativa y de diseño	Redacción del modelo de intervención	La comprensión lectora desde la comprensión de un texto.	Se realizo el trabajo de estructurar y redactar nuestro protocolo del trabajo de titulación que consta de la definición del tema, construcción de la introducción, planteamiento del problema y justificación. Nos planteamos los objetivos de nuestro protocolo y trabajamos también en nuestro	360 minutos



						portafolio para evidenciar nuestro trabajo.	
Martes	18/05/21	Habilidades lingüísticas: comprensión lectora Metodologías activas Gamificación	Dimensión pedagógico didáctico	Acompañamiento pedagógico, clase de zoom	Metodologías activas como estrategia de enseñanza para facilitar el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	Iniciamos el día con acompañamiento en la clase de Lengua y Literatura del profe Fernando, con actividades de gamificación con los niños y niñas, que disfrutaron mucho al igual que el docente.	50 minutos
Martes	18/05/21	Habilidades lingüísticas: comprensión lectora Metodologías activas Gamificación	Dimensión organizativa y de diseño	Reunión Docente - pareja pedagógica	Metodología activa para desarrollar la comprensión lectora enfocada en la didáctica del docente y en la identificación de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.	Luego terminada la clase como todas las semanas, tuvimos una reunión para preparar los materiales de la siguiente clase. También se le informo al licenciado y se solicitó apoyo para una entrevista relacionada a la didáctica y sus experiencias en la Lengua y Literatura en el séptimo año.	20 minutos
Viernes	21/05/21	Habilidades lingüísticas:	Dimensión pedagógico didáctico	Diseño de entrevista como instrumento para el trabajo de titulación	El estudiante protagonista de su propio aprendizaje	La entrevista va dirigida al tutor profesional, con el objetivo de evidenciar la	120 minutos



		<p>comprensión lectora</p> <p>Gamificación</p>	<p>Dimensión organizativa y de diseño</p>		<p>en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora. El juego como experiencia lúdica motivadora y divertida fomenta la comprensión lectora a través de elementos, modelos, mecánicas.</p>	<p>didáctica de la lengua, contenidos y desarrollo de destrezas, y desde nuestra intervención completar esos aspectos de la enseñanza – aprendizaje.</p>	
Viernes	21/05/21	<p>Metodologías activas</p> <p>Gamificación</p>	<p>Dimensión pedagógico didáctico</p> <p>Dimensión organizativa y de diseño</p>	<p>Planificación de actividades de refuerzo para la siguiente clase</p>	<p>Metodología activa para desarrollar la comprensión lectora enfocada en la didáctica del docente y en la identificación de las necesidades de aprendizaje</p>	<p>Con las fichas pedagógicas que nos facilita el docente cada semana, buscamos materiales digitales para apoyar en uno de los tres momentos de la clase, siempre enfocados en gamificación y recursos virtuales.</p>	<p>120 minutos</p>



	MIN, HORAS:	TOTAL,	990 minutos/ 16 horas y 50 minutos
	Aprendizajes y Conclusiones		
	Firmas		
	 _____ Estefania Pizarro	 _____ Eduardo Andrade	
	Pareja pedagógica practicante		

Anexo 3. Pretest

Objetivo: Obtener información acerca de la problemática investigada relacionada con Metodologías activas para la gamificación del aprendizaje de la habilidad lingüística: comprensión lectora en estudiantes del Séptimo grado de EGB de la UEVGA

Aplicado por: Luis Eduardo Andrade Flores; Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Test de lectura comprensiva

Objetivo: Obtener información acerca de la problemática investigada relacionada con Metodologías activas para la gamificación del aprendizaje de la habilidad lingüística: comprensión lectora en estudiantes del Séptimo grado de EGB de la UEVGA

Autor: Junta de Andalucía

Aplicado por: Luis Eduardo Andrade Flores, Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Ahora vas a contestar en este test a una serie de preguntas sobre el texto que vas a leer. Cada pregunta ofrece cuatro respuestas posibles: tienes que marcar la respuesta que consideres correcta. Diviértete con la lectura! XD

 tefypizarro1996@gmail.com (no se comparten)
[Cambiar cuenta](#)



*Obligatorio

 El picador de piedra 

El picador de piedra.

Érase una vez un picador de piedra que, desde hacía años y años, picaba y picaba una montaña para sacar piedras. En esa misma montaña, también vivía un geniecillo travieso que, de vez en cuando, concedía deseos a la gente. ¡Pero no lo sabía el picador de piedra!

El picador de piedra vivía contento, hasta que, un día, fue a entregar unas piedras al palacio de un príncipe riquísimo. Al ver las camas de oro, los criados y las sombrillas que protegían al príncipe del sol, el picador de piedra suspiró:

— ¡Ah...! Si yo fuera un príncipe, ¡qué feliz sería!

La voz del genio le respondió:

— Tu deseo ha sido escuchado. ¡Serás un príncipe y serás feliz!



El picador de piedra

El picador de piedra.

Érase una vez un picador de piedra que, desde hacía años y años, picaba y picaba una montaña para sacar piedras. En esa misma montaña, también vivía un geniecillo travieso que, de vez en cuando, concedía deseos a la gente. ¡Pero no lo sabía el picador de piedra!

El picador de piedra vivía contento, hasta que, un día, fue a entregar unas piedras al palacio de un príncipe riquísimo. Al ver las camas de oro, los criados y las sombrillas que protegían al príncipe del sol, el picador de piedra suspiró:

— ¡Ah...! Si yo fuera un príncipe, ¡qué feliz sería!

La voz del genio le respondió:

— Tu deseo ha sido escuchado. ¡Serás un príncipe y serás feliz!

Y de repente... ¡el picador de piedra se transformó en un príncipe! Tenía un palacio precioso y se paseaba muy contento por todas partes bajo su sombrilla.

Hasta que, un día, se dio cuenta de que el sol secaba la hierba e incluso traspasaba su sombrilla. Eso le extrañó mucho y dijo:

— ¿Cómo? ¿El Sol es más poderoso que yo? ¡Ah...! Si yo fuera el sol, ¡qué feliz sería!

La voz del genio le respondió:

— Tu deseo ha sido escuchado. Serás el sol y serás feliz.

Y de repente... ¡el picador de piedra se convirtió en sol!

Muy contento de ser tan poderoso, lanzaba tanto calor sobre la tierra que la reseca completamente. Hasta que, un día, una nube se puso delante del sol y lo tapó. Eso lo enfadó mucho y dijo:

— ¿Cómo? ¿Una nube es más poderosa que yo? ¡Ah...! Si yo fuera una nube, ¡qué feliz sería!

La voz del genio le respondió:

— Tu deseo ha sido escuchado. Serás una nube y serás feliz.

Entonces el picador de piedra se convirtió en nube. Muy contento, tapó al sol y desparramó lluvia y más lluvia. Los ríos se desbordaron y el agua arrancó los árboles, pero la montaña no se movió ni un poquito. Al verla, el picador de piedra gritó muy enfadado:



— ¿Cómo? ¿La montaña es más poderosa que yo? ¡Ah...! Si yo fuera una montaña, ¡qué feliz sería!

La voz del genio le respondió:

— Tu deseo ha sido escuchado. Serás una montaña y serás feliz.

Y el picador de piedra se convirtió en una montaña. Y ahí se quedó, muy orgulloso, sin moverse. Hasta que, un día, oyó un ruidito muy molesto: "toc, toc, toc". Era el ruidito que hacía otro picador de piedra. Y, después, se oyó el ruido de una gran piedra que rodaba por la montaña. El picador de piedra, muy inquieto, exclamó:

— ¿Cómo? ¿Un simple hombrecillo es más poderoso que yo? ¡Ah...! Si yo fuera un picador de piedra, ¡qué feliz sería!

Entonces, la voz del genio dijo por última vez:

—Tu deseo ha sido escuchado. ¡Serás un picador de piedra y serás verdaderamente feliz!

1.- Al final, ¿Qué quiso ser el picador de piedra? *

- El más poderoso de todos 🤪
- Picador de piedra 🛠️
- Un mago con poderes 🧙



1.- Al final, ¿Qué quiso ser el picador de piedra? *

- El más poderoso de todos 💪
- Picador de piedra 🛠️
- Un mago con poderes 🧙
- Un príncipe bondadoso 🤝

2.- ¿Cuánto tiempo llevaba el picador de piedra sacando piedras de la montaña? *

- Mucho tiempo
- Poco tiempo
- Un año
- Un mes

3.- ¿Qué pasó cuando caía la lluvia de la nube? *

- Que la montaña desapareció
- Que los ríos se desbordaron
- Que los caminos se inundaron
- Que la tierra se embarró



4.- ¿Cómo se paseaba el picador cuando se convirtió en príncipe? *

- Por sus jardines 🌻
- Bajo su sombrilla 🌂
- En su carroza 🚗
- Bajo su paraguas ☔

5.- ¿Para qué picaba el picador de piedra la montaña? *

- Para encontrar oro
- Para hacer un túnel
- Para sacar piedras y venderlas
- Para convertir la montaña en una escultura gigante

6.- ¿Qué vio el picador de piedra en el palacio? *

- Piedras preciosas 💎
- Telas de seda 🏴
- Camas de oro 🛏
- Collares de perlas 📿



7.- Además del picador de piedra ¿Quién vivía en la montaña? *

- Un genio
- Un príncipe
- Un enano
- Un duende

8.- ¿Qué hacía el sol? *

- Quemaba a la gente 🔥
- Resecaba la tierra 🪴
- Iluminaba la tierra 💡☀️
- Provocaba lluvias ☁️

9.- Queriendo ser sol, nube, montaña... ¿Qué buscaba el picador de piedra? *

- Riqueza
- Felicidad
- Tranquilidad
- Diversión

^^



10.- El picador y el geniecillo... 👁️ 👁️ *

- Se veían en algunas ocasiones
- Nunca se vieron
- Se conocían de antes 😞
- Siempre se veían

¿Qué fue lo que mas te gusto de esta historia del picador de piedra? *

Tu respuesta

Para ti ¿Cuál fue la idea principal de este texto? *

Tu respuesta

Nombre y Apellido *

Tu respuesta

Enviar

Borrar formulario



Anexo 4. Entrevista al docente en la etapa de problematización

Etapa de problematización: prueba empírica

Entrevista al docente de básica media

(SÉPTIMO AÑO DE BÁSICA)

Objetivo:

Recopilar información acerca de Metodologías activas para la gamificación del aprendizaje de la habilidad lingüística: comprensión lectora en estudiantes del Séptimo grado de EGB de la UEVGA.

Estimado docente solicitamos comedidamente su valioso aporte para el desarrollo de esta entrevista, que contribuirá a esta investigación educativa que se desarrolla en el noveno ciclo de EGB con fines investigativos.

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores, Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Preguntas:

Datos generales

1. ¿Cuánto tiempo lleva laborando como docente?
2. ¿Cuánto tiempo lleva en la Unidad educativa VGA?
3. ¿En qué áreas del conocimiento a impartido clases: ¿Matemática, Lengua y Literatura, Estudios Sociales, Ciencias Naturales, etc.?

Herramientas y recursos tecnológicos

4. Para Ud. ¿Es importante el uso de las TIC Y TAC en la educación?
5. ¿Qué recursos y herramientas tecnológicas utiliza en sus clases a menudo?
6. ¿Conoce páginas web, plataformas y otros recursos tecnológicos que le sirvan de apoyo en sus clases?

Conocimientos acerca de metodologías de enseñanza-aprendizaje

7. ¿Qué metodologías utiliza para sus clases?
8. ¿Conoce Ud, las metodologías activas? y ¿en qué consisten?
9. ¿Conoce el método de gamificación?
10. ¿Qué opina acerca de los métodos de ABP Y ABJ?

Percepción sobre el aprendizaje de los niños y niñas

11. Considera que los estudiantes están motivados durante las clases de Lengua y la Literatura.
12. En sus clases da preferencia al trabajo colaborativo o grupal.
13. ¿Considera que la falta de recursos y situaciones socio económicas de los y las estudiantes, son limitantes para la aplicación de metodologías innovadoras como la gamificación?
14. ¿Qué recomienda en estos casos?

La importancia de las habilidades lingüísticas: comprensión lectora y expresión escrita

15. ¿Considera que las destrezas propuestas en el currículo ecuatoriano cumplen con el objetivo de que los niños lean y escriban correctamente?
16. ¿Considera que leer y escribir es importante para la vida del estudiante?

Gestión escolar

17. ¿En cuanto a su labor como planificador de clases actualmente, lo realiza de manera grupal con otros docentes?
18. ¿Cómo se concibe la planificación a nivel macro en la Unidad Educativa?

Recomendaciones:

19. ¿Qué recomendaciones nos da, en relación a la aplicación de metodologías activas con el uso de herramientas tecnológicas?
20. ¿Cómo docentes en formación consideran que estaremos preparados para los retos educativos del siglo XXI?

Anexo 5. Entrevista final al docente

Etapa de análisis metodológico

Objetivo: Recopilar información acerca de Metodologías activas para la gamificación del aprendizaje de la habilidad lingüística: comprensión lectora en estudiantes del Séptimo grado de EGB de la UEVGA.

Estimado docente solicitamos comedidamente su valioso aporte para el desarrollo de esta entrevista, que contribuirá a esta investigación educativa que se desarrolla en el noveno ciclo de EGB con fines investigativos.

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores, Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

1. ¿Para Ud. es el estudiante el protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora?
2. ¿Cómo Ud. define las metodologías activas para el desarrollo de la habilidad lingüística comprensión lectora desde el enfoque de la didáctica que Ud. utiliza?
3. ¿La concepción metodológica para el desarrollo de la habilidad lingüística comprensión lectora está centrada en las necesidades de aprendizaje de los estudiantes enfocada?
4. La metodología activa que Ud. aplica propicia una relación entre contexto y resolución de problemas, para el desarrollo de la capacidad crítica, la autonomía a través del proceso de comprensión lectora. ¿Puede situar un ejemplo?
5. Cree Ud. ¿Qué Es necesario incentivar la comprensión de un texto para el desarrollo de la habilidad de la comprensión lectora?
6. Caracterice las actividades propuestas a sus estudiantes para el desarrollo de la comprensión lectora dirigida a incentivar la interacción con recursos didácticos-lúdicos



7. Para Ud, el juego es considerado un elemento lúdico que fomenta el aprendizaje de la comprensión lectora a través de sus modelos y mecánicas
8. ¿Utiliza en su didáctica la gamificación para desarrollar la comprensión lectora en sus estudiantes?
9. Pudiera expresar sus criterios acerca de la utilización de la gamificación en el área de la lengua y literatura para resolver problemas a partir de la comprensión lectora
10. En el contexto de la educación virtual el uso de recursos tecno-didácticos facilita la gamificación del proceso de comprensión lectora. Emita su juicio crítico al respecto.

Anexo 6. Guía de Análisis documental

Objetivo: Analizar en documentos pedagógicos, curriculares y didácticos las Metodologías activas para la gamificación del aprendizaje de la **habilidad lingüística:** comprensión lectora en estudiantes del Séptimo grado de EGB de la UEVGA.

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores, Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Indicadores de análisis documental	Documentos Macro Currículo MINEDUC 2016 Currículo Priorizado MINEDUC 2020	Documentos Meso Proyecto educativo Institucional PEI Proyecto curricular institucional PCI	Documentos Micro Planificaciones didácticas de lengua y literatura
Categoría: Habilidades lingüísticas: comprensión lectora	CP: La lectura toma un rol fundamental como fuente de información y estudio. Es el pilar esencial para el crecimiento intelectual y humano C: Las diversas estructuras lingüísticas de los textos orales poseen ritmo, rima y sonoridad. Su memorización facilita el desarrollo de la fluidez lectora y la predicción, dos elementos fundamentales para el desarrollo de la comprensión de textos. A la vez, dichas estructuras contribuyen a enriquecer el vocabulario, las imágenes mentales, la expresividad, el tono y la pronunciación.	PEI: La necesidad del desarrollo de sus habilidades y destrezas como los aprendizajes cognitivos actitudinales que sirven de apoyo para aplicarlos en su vida diaria, en la resolución de problemáticas que se les presenten PCI: Se estipula en el PCI que se debe tomar lecturas a los niños de séptimo todos los días para estimular el desarrollo de la habilidad lectora	En la planificación del docente no se usan metodologías ni estrategias específicas para desarrollar la habilidad lectora, únicamente esta la lectura de textos que se la hace con el libro de Lengua y Literatura del ministerio de educación
La comprensión lectora desde la comprensión de un texto	CP: La comprensión de textos contribuye al desarrollo de destrezas de pensamiento como la inferencia, el análisis y la síntesis. C: El principal propósito de este bloque es formar personas usuarias de la lectura que la disfruten y la practiquen de manera	PEI: La biblioteca está cerrada todo el tiempo, no está a la disponibilidad de los estudiantes porque no hay quien atienda.	En las planificaciones del docente no se evidenciaba la lectura de textos variados acordes a las edades de los estudiantes



	autónoma. Enfrenta su enseñanza desde dos aspectos: la comprensión de textos y el uso de recursos.	PCI: Lograr el gusto por la lectura A través de textos y obras acordes a su edad	
La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.	CP: A través de la lectura se aprenden habilidades cognitivas superiores como la reflexión, el espíritu crítico, el pensamiento complejo, la conciencia, la creatividad y la construcción de nuevos conocimientos. C: LL.3.3.4. Autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adicionales.	PEI: En la Fiesta de la Lectura, realizada el 21 de noviembre de 2016 los estudiantes de Educación General Básica donaron algunos libros que no constan en el inventario de la biblioteca PCI: Favorecer la implicación activa de los estudiantes con micro proyectos en los que se integren los conocimientos de diversas áreas con búsquedas, comentarios, reflexiones, innovaciones, exposiciones orales de manera innovadora, individual o cooperativamente.	No aplica
Incentivar la lectura ayuda a que los estudiantes desarrollen la comprensión lectora para tener la capacidad dirigida a resolver problemas de su cotidianidad.	CP: Las competencias comunicacionales hacen referencia a las habilidades de comprensión y producción de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa. C: LL.3.3.5. Valorar los aspectos de forma y el contenido de un texto, a partir de criterios preestablecidos	PEI: Entre otros aspectos y ámbitos del contexto educativo de aprendizaje que aborda el actual modelo educativo pedagógico constructivista que se centra en el ser humano que aprende para la vida, resolver problemas y sobre todo que se convierte en ente productivo, útil a la sociedad que aporte al progreso y desarrollo de su cantón, provincia y país. PCI:	No aplica
Es esencial en los primeros años el desarrollo de la	CP: En las definiciones expresadas en los párrafos anteriores, se evidencia la	PEI: De acuerdo a la metodología de Enseñanza-Aprendizaje constructivista y	No aplica



<p>habilidad lectora a través de metodologías y estrategias enfocadas en la interacción.</p>	<p>necesidad de aplicar las metodologías activas que incidan en las programaciones didácticas, las mismas que se elaboran en las instituciones educativas para los niveles de educación obligatoria, C: Por lo tanto, para el desarrollo de la competencia de comunicación oral en sí, este tipo de literatura contribuye a desarrollar múltiples habilidades lingüísticas en los estudiantes, mediante el juego verbal, el humor, la creatividad y el ingenio.</p>	<p>socio cultural que adoptamos en la Unidad educativa “Víctor Gerardo Aguilar”, los docentes desempeñamos el rol de mediadores, siendo modelos de la práctica de valores para los estudiantes y responsables de proporcionarles un ambiente escolar de seguridad, estimulador y autentico, con la utilización de recursos apropiados y estrategias activas e innovadoras que contribuyan y promuevan la interacción social, la interculturalidad y el desarrollo de proyectos innovadores para la búsqueda de soluciones a los problemas actuales de la vida real. PCI:</p>	
<p>Categoría: Metodologías activas para el desarrollo de habilidades lingüísticas subnivel medio de EGB</p>	<p>CP: Las metodologías activas permiten colocar al estudiante en el centro de los aprendizajes, motivan además la curiosidad, la investigación, la generosidad intelectual y mejoran la comunicación entre los miembros de la comunidad educativa. C: Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la</p>	<p>PEI: Estrategias activas e innovadoras que contribuyan y promuevan la interacción social, la interculturalidad y el desarrollo de proyectos innovadores para la búsqueda de soluciones a los problemas actuales de la vida real. PCI:</p>	<p>No aplica</p>



	investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión.		
Metodologías activas como estrategia de enseñanza aprendizaje para facilitar el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	<p>CP: Es importante destacar el papel fundamental que juega la lectura en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes; por ello, las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas que giren en torno a la lectura, como herramienta para desarrollar la capacidad intelectual, explorar el mundo e incorporar nuevos puntos de vista y conocimientos de toda índole</p> <p>C: El análisis de las relaciones explícitas entre dos o más textos, la identificación de las diferencias entre distintos tipos de texto y la elaboración de inferencias fundamentales permiten que los estudiantes de este subnivel adquieran la capacidad de comprender la estructura básica y los objetivos de los distintos textos seleccionados</p>	<p>PEI: Estrategias activas e innovadoras que contribuyan y promuevan la interacción social, la interculturalidad y el desarrollo de proyectos innovadores para la búsqueda de soluciones a los problemas actuales de la vida real.</p> <p>PCI:</p>	No aplica
El estudiante protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora.	<p>CP: Asimismo, las instituciones educativas desarrollarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes, favoreciendo su autonomía, la capacidad de aprender por sí mismos. Además, se promoverá el trabajo cooperativo cuando sea posible.</p>	<p>PEI: De acuerdo a la metodología de Enseñanza - Aprendizaje constructivista y socio cultural que adoptamos en la Unidad educativa “Victor Gerardo Aguilar”, los docentes desempeñamos el rol de mediadores, siendo modelos de la práctica de valores para los estudiantes y responsables de proporcionarles un</p>	No aplica



	<p>C: Es necesario que los estudiantes opten por diversos textos, según criterios específicos, para satisfacer sus intereses y necesidades lectoras.</p>	<p>ambiente escolar de seguridad, estimulador y auténtico, con la utilización de recursos apropiados y estrategias activas e innovadoras que contribuyan y promuevan la interacción social, la interculturalidad y el desarrollo de proyectos innovadores para la búsqueda de soluciones a los problemas actuales de la vida real.</p> <p>PCI:</p>	
<p>Metodología activa para desarrollar la comprensión lectora enfocada en la didáctica del docente y en la identificación de las necesidades de aprendizaje de los estudiantes</p>	<p> </p> <p>C: 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>	<p>PEI: Según Piaget (1950) el enfoque constructivista puede crearse en un espacio favorable al aprendizaje, donde cada alumno construye su conocimiento con el resto del grupo, para el cual el docente debe considerar que cada estudiante aprende de diferentes maneras requiriendo estrategias metodológicas pertinentes que estimulan potencialidades y recursos</p> <p>PCI:</p>	<p>No aplica</p>
<p>Relación entre contexto y resolución de problemas, desarrollo de la capacidad crítica, la autonomía a través del proceso de comprensión lectora.</p>	<p>CP: Las Destrezas con Criterios de Desempeño (DCD) de las asignaturas que forman parte del Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales preparan a los niños, niñas y adolescentes para desenvolverse en la cotidianidad de forma eficaz y</p>	<p>PEI: No aplica PCI: No aplica</p>	<p>No aplica</p>



	<p>deben ser desarrolladas considerando su importancia en el contexto actual.</p> <p>C: Otro propósito fundamental de este currículo, en el ámbito de la lectura, es formar personas capaces de utilizar los diversos recursos y fuentes de información disponibles en la actualidad, con énfasis en las bibliotecas y el acceso a la web. Se identifican destrezas esenciales que se espera que los estudiantes desarrollen, para aprovechar dichos recursos y ser capaces de identificar, seleccionar, recoger, organizar y analizar información, progresando en autonomía y capacidad para valorar críticamente las fuentes consultadas.</p>		
<p>Categoría: Gamificación</p>	<p>CP: No aplica</p> <p>C: Con respecto a la enseñanza de la Literatura, los textos literarios son abordados en un proceso gradual, desde cuatro perspectivas: 1) como disfrute y placer en juegos de palabras, adivinanzas, amorfinos, trabalenguas, etc.;</p>	<p>PEI: no aplica PCI: no aplica</p>	
<p>El juego como experiencia lúdica motivadora y divertida fomenta la comprensión lectora a través de elementos, modelos, mecánicas.</p>	<p>CP: No aplica C: no aplica</p>	<p>PEI: no aplica PCI: no aplica</p>	



<p>La gamificación a través del juego genera motivación y atracción para resolver problemas a partir de la comprensión lectora</p>	<p>CP: no aplica C: no aplica</p>	<p>PEI: no aplica PCI: no aplica</p>	
<p>Gamificar para comprender un texto significa tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc. Para enriquecer la experiencia de aprendizaje</p>	<p>CP: no aplica C: no aplica</p>	<p>PEI: no aplica PCI: no aplica</p>	
<p>Tecnologías de la información y la comunicación como recurso para gamificar y desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora.</p>	<p>CP: Las competencias digitales se definen como un conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan el uso responsable de los dispositivos digitales, de las aplicaciones tecnológicas para la comunicación y de las redes para, de esta forma, acceder a la información y llevar a cabo una gestión adecuada de estos dispositivos. C: LL.3.3.6. Acceder a bibliotecas y recursos digitales en la web, identificando las fuentes consultadas</p>	<p>PEI: Tecnologías para uso de la comunidad educativa, que facilite la gestión educativa mediante la generación en línea de registros académicos, el incremento de Tecnologías para uso de la comunidad educativa, que facilite la gestión educativa mediante la generación en línea de registros académicos, el incremento de competencias profesionales en los docentes y el fomento del uso de la tecnología en el aprendizaje. PCI: No aplica</p>	<p>No aplica</p>



<p>Las TAC Y TIC como herramientas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje.</p>	<p>CP: Por otra parte, tenemos las competencias avanzadas, las cuales permiten la utilización de las TIC de manera útil y transformacional, como la inteligencia artificial (IA), el aprendizaje automático y el análisis “Big Data” (de grandes datos), entre otros. C: O.LL.3.7. Usar los recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás</p>	<p>PEI: No aplica PCI: No aplica</p>	<p>No aplica</p>
---	---	--	------------------

Anexo 7. Posttest

Harry Potter

Test Capa Invisible

Objetivo: Conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes al realizar las actividades gamificadas
Mago o maga déjanos aquí tus respuestas y tu experiencia con esta actividad de lectura, recuerda leer con atención

 tefypizarro1996@gmail.com (no se comparten) 
[Cambiar cuenta](#)

***Obligatorio**

Ingresar tu nombre y apellido *

Tu respuesta

¿Cuál fue el capítulo que te tocó leer? *

Capítulo 1 o 2

Capítulo 3 o 4



¿Cuál fue el capítulo que te tocó leer? *

- Capítulo 1 o 2
- Capítulo 3 o 4
- Capítulo 5 o 6
- Capítulo 7 u 8
- Capítulo 9

Recuerdas el nombre del capítulo que leíste. Si tu respuesta es si escríbelo *

Tu respuesta _____

Escribe al menos dos personajes que recuerdes de la lectura de Harry Potter *

Tu respuesta _____

Te gustó la actividad virtual llamada "Capa Invisible" *

- Si
- No



¿Qué fue lo que más te gusto? *

Tu respuesta

¿Qué libro fue el utilizado en las actividades de capa invisible? *

- Harry Potter y el cáliz de fuego
- Harry Potter y la orden del fénix
- Harry Potter y la cámara secreta
- Harry Potter y la piedra filosofal

Te gustaría leer la historia completa de Harry Potter y descubrir mas detalles *

- Si
- No

¿Crees en el futuro que vas a leer todos los 7 libros de la saga de Harry Potter? *

- Si
- No



Te sentiste motivado durante la actividad virtual *

- Si
- No

Cuéntanos que recomendaciones nos darías para hacer mas entretenida la actividad de lectura *

Tu respuesta

En la actividad presencial recuerdas el nombre de los juegos *

- Parchís y Jenga
- Monopolio y Damas chinas
- Monopolio y Parchís

Te gustó jugar con tus compañeros *

- Si
- No



Te gustó jugar con tus compañeros *

Si

No

¿Consideras que aprendiste a través de los juegos? y sobre todo te motivaste a leer *

Si

No

¿Crees que puedes jugar y aprender al leer diferentes historias si tu profe las aplicara en clase? Si o No y ¿Porqué? *

Tu respuesta

Enviar

Página 1 de 1

Borrar formulario

Anexo 8. Planeación y ficha didácticas

	UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR GERARDO AGUILAR”	AÑO LECTIVO 2020-2021
---	--	----------------------------------

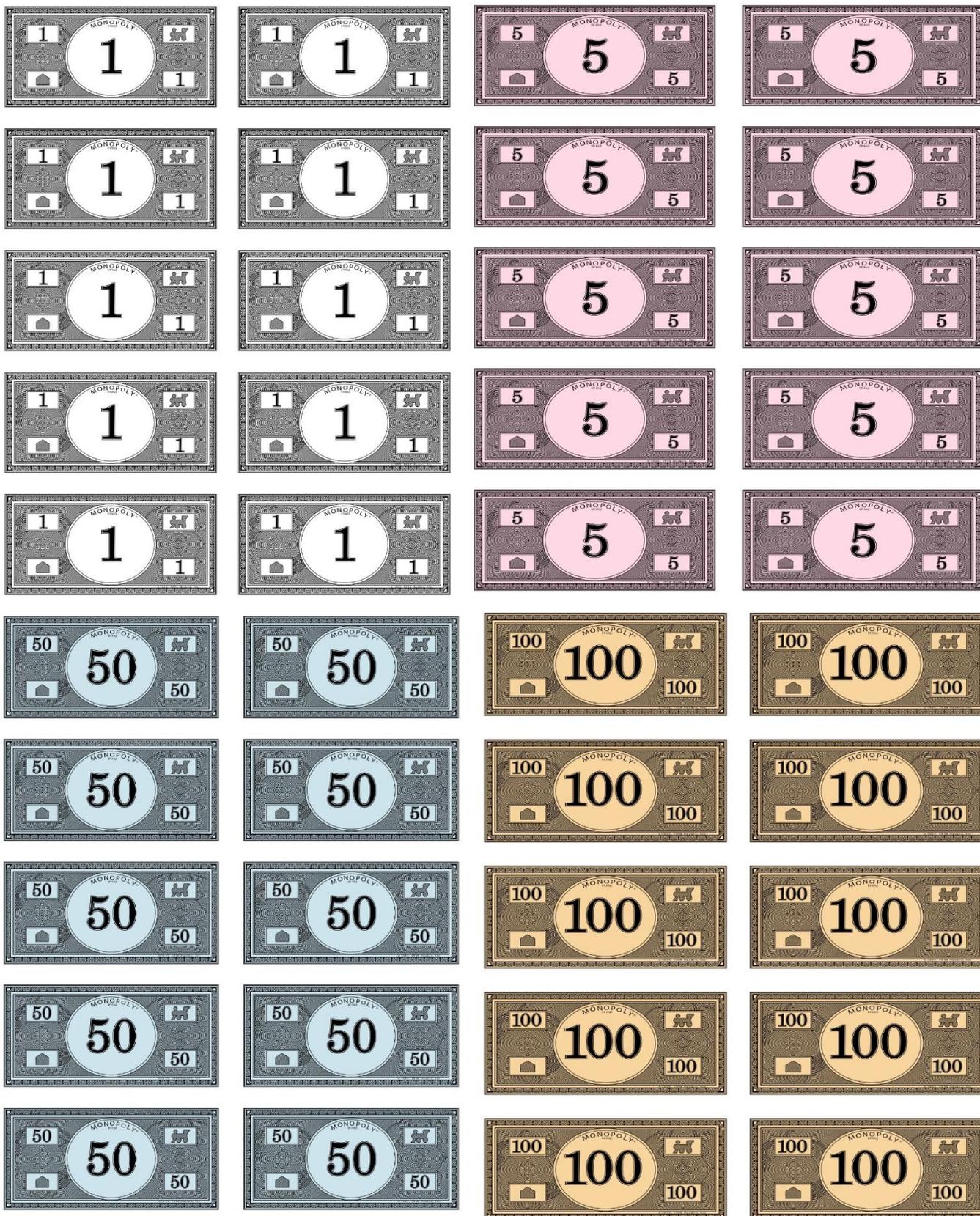
PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA SEMANAL

QUIMESTRE: 2		PARCIAL: Primer		
DOCENTE/S Lic. Fernando Durán				
MODALIDAD: Tutorial Virtual				
JORNADA: Matutina				
AÑO DE BÁSICA: Séptimo		PARALELO/S: C		
SEMANA: 14		FECHA INICIAL: 10-05 -2021	FECHA 14-05 - 2021	
Objetivo de aprendizaje: Los estudiantes comprenderán que Ecuador es parte de un mundo megadiverso y pluricultural, contribuyendo a la construcción y cuidado de una sociedad humana más justa y equitativa mediante una comunicación asertiva en su entorno cercano y lejano.				
Valores: Solución de conflictos, pensamiento crítico, habilidad de comunicación, toma de decisiones.				
MATERIA	DESTREZA	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	INDICADOR DE EVALUACIÓN	CRITERIO DE EVALUACIÓN
LENGUA Y LITERATURA.		<p>ANTICIPACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Compartir la información a través de los grupos de WhatsApp para que los estudiantes puedan realizar las actividades. <p>CONSTRUCCIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollar las actividades propuestas por la maestra. Enviar link de acuerdo al tema para su comprensión Observar el video con el tema motivo de estudio Expresar verbalmente Leo y sigo las instrucciones <p>CONSOLIDACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dar seguimiento a la evaluación mediante WhatsApp o correo e inquietudes en las clases virtuales. <p>Resolver preguntas e inquietudes de los estudiantes vía WhatsApp y en los encuentros virtuales.</p>	ILL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (I.2., I.4.)	CE.LL.3.3. Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara, contrasta sus fuentes, realiza inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas, valora sus contenidos y aspectos de forma a partir de criterios establecidos, reconoce el punto de vista, las motivaciones y los argumentos del autor al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión.

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE O DOCENTES Lic. Fernando Durán	DELEGADO COMISIÓN TÉCNICO PEDAGÓGICA DEL NIVEL MEDIO. Tcnlg. Gladys Criollo.	VICERRECTOR MATUTINO MST: WILSON FARFÁN DUMA
Fecha: 06- 05 - 2021	Fecha: 30 - 04- 2021	Fecha:30- 04 - 2021

Anexo 9. Componentes y piezas de monopolio

Billetes del juego de monopolio





Hechizo
¿Cuántos libros pertenecen a la saga de Harry Potter?

Hechizo
¿Dónde viven los Dursley?

Hechizo
¿Dónde dormía Harry? antes de recibir sus cartas?

Hechizo
¿Cómo se llama la locomotora que debían abordar todos los estudiantes de Hogwarts?

Hechizo
¿Draco Malfoy pertenece a?

Hechizo
¿Harry, Hermione y Ron a que casa de Hogwarts pertenecen?

Hechizo
Se libera del pago de impuestos a quien sepa los nombres de los protagonistas de Harry Potter

Hechizo
Usted hereda una deuda de 100 \$ si no sabe como se llama la casa en la que esta Harry Potter

Hechizo
Vó a la casa de Hagrid si pasas por Azkaban no puedes salir.
¡Si lo logras recibe 50 \$!

Hechizo
¿Quién escribió Harry Potter?

Hechizo
¿Quién escribió Harry Potter?

Hechizo
¿Cuáles son las casas mágicas de la escuela Hogwarts?

Pociones
¿Si sabes quien es el señor misterioso?
Recibe 100 \$

Pociones
¿Tu poción multi jugos te convierte en gato?
Regrecado 3 castillos

Pociones
¿Cúyo animal lleva las cartas en el mundo mágico?
Si te lo sabes recibe 100 \$



<p>Pociones</p> <p><i>Puedes escapar de Azkaban</i></p> <p><i>(Guárdala e véndela)</i></p>	<p>Pociones</p> <p><i>Gana 100 \$ si sabes que es "Azkaban"</i></p>
<p>Pociones</p> <p><i>Avanza hasta el periódico más cercano.</i></p>	<p>Pociones</p> <p><i>¿Acabas de ganar la copa de Quidditch?</i></p> <p><i>Recibe 100 \$</i></p>
<p>Pociones</p> <p><i>¿Sabes que es la opción multi jugos?</i></p> <p><i>Recibe 50 \$</i></p>	<p>Pociones</p> <p><i>¿Sabes de que se trata el deporte de Quidditch?</i></p> <p><i>Recibe 50 \$</i></p>

<p>HIPOTECADO</p> <p>TRASLADOR</p> <p>100\$</p> <p>Para deshipotecar, paga la cantidad superior más el 10% (110\$)</p>	<p>HIPOTECADO</p> <p>RED FLU</p> <p>100\$</p> <p>Para deshipotecar, paga la cantidad superior más el 10% (110\$)</p>	<p>HIPOTECADO</p> <p>PALO DE ESCOBA</p> <p>100\$</p> <p>Para deshipotecar, paga la cantidad superior más el 10% (110\$)</p>	<p>HIPOTECADO</p> <p>HOGWART'S EXPRESS</p> <p>100\$</p> <p>Para deshipotecar, paga la cantidad superior más el 10% (110\$)</p>
<p>HIPOTECADO</p> <p>CABEZA DE PUERCO</p> <p>30\$</p> <p>Para deshipotecar, paga la cantidad superior más el 10% (33\$)</p>	<p>HIPOTECADO</p> <p>LAS TRES ESCOBAS</p> <p>30\$</p> <p>Para deshipotecar, paga la cantidad superior más el 10% (33\$)</p>	<p>HIPOTECADO</p> <p>EL PROFETA</p> <p>75\$</p> <p>Para deshipotecar, paga la cantidad superior más el 10% (83\$)</p>	<p>HIPOTECADO</p> <p>EL QUISQUILLOSO</p> <p>75\$</p> <p>Para deshipotecar, paga la cantidad superior más el 10% (83\$)</p>



HOGWART'S EXPRESS

Renta: 25\$
Si posees 2 transportes: 50\$
Si posees 3 transportes: 100\$
Si posees 4 transportes: 200 \$

Valor de hipoteca: 100\$



PALO DE ESCOBA

Renta: 25\$
Si posees 2 transportes: 50\$
Si posees 3 transportes: 100\$
Si posees 4 transportes: 200 \$

Valor de hipoteca: 100\$



RED FLU

Renta: 25\$
Si posees 2 transportes: 50\$
Si posees 3 transportes: 100\$
Si posees 4 transportes: 200 \$

Valor de hipoteca: 100\$



TRASLADOR

Renta: 25\$
Si posees 2 transportes: 50\$
Si posees 3 transportes: 100\$
Si posees 4 transportes: 200 \$

Valor de hipoteca: 100\$



EL QUISQUILLOSO

Si posees 1 periódico, la renta es 4 veces lo que digan los dados.
Si posees los dos periódicos la renta es 10 veces lo que digan los dados.

Valor de hipoteca: 75\$



EL PROFETA

Si posees 1 periódico, la renta es 4 veces lo que digan los dados.
Si posees los dos periódicos la renta es 10 veces lo que digan los dados.

Valor de hipoteca: 75\$

**TÍTULO DE PROPIEDAD
LAS TRES ESCOBAS**

Renta 4\$

Con 1 casa: 20\$
Con 2 casas: 60\$
Con 3 casas: 180\$
Con 4 casas: 320\$
Con HOTEL: 450\$

Valor de la hipoteca: 30\$
Cada casa: 50\$

Cada hotel: 50\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
CABEZA DE PUERCO**

Renta 2\$

Con 1 casa: 10\$
Con 2 casas: 30\$
Con 3 casas: 90\$
Con 4 casas: 160\$
Con HOTEL: 250\$

Valor de la hipoteca: 30\$
Cada casa: 50\$

Cada hotel: 50\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
LA MADRIGUERA**

Renta 8\$

Con 1 casa: 40\$
Con 2 casas: 100\$
Con 3 casas: 300\$
Con 4 casas: 450\$
Con HOTEL: 600\$

Valor de la hipoteca: 60\$
Cada casa: 50\$

Cada hotel: 50\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
N° 12 GRIMMAULD PLACE**

Renta 6\$

Con 1 casa: 30\$
Con 2 casas: 90\$
Con 3 casas: 270\$
Con 4 casas: 400\$
Con HOTEL: 550\$

Valor de la hipoteca: 50\$
Cada casa: 50\$

Cada hotel: 50\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
CUARTO BAJO LAS ESCALERAS
PRIVET DRIVE N° 4**

Renta 6\$

Con 1 casa: 30\$
Con 2 casas: 90\$
Con 3 casas: 270\$
Con 4 casas: 400\$
Con HOTEL: 550\$

Valor de la hipoteca: 50\$
Cada casa: 50\$

Cada hotel: 50\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
EMPORIO DE LA LECHUZA**

Renta 12\$

Con 1 casa: 60\$
Con 2 casas: 180\$
Con 3 casas: 500\$
Con 4 casas: 700\$
Con HOTEL: 900\$

Valor de la hipoteca: 80\$
Cada casa: 100\$

Cada hotel: 100\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
ARTÍCULOS DE CALIDAD
PARA QUIDDITCH**

Renta 10\$

Con 1 casa: 50\$
Con 2 casas: 150\$
Con 3 casas: 450\$
Con 4 casas: 625\$
Con HOTEL: 750\$

Valor de la hipoteca: 70\$
Cada casa: 100\$

Cada hotel: 100\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
SORTILEGIOS WEASLEY**

Renta 10\$

Con 1 casa: 50\$
Con 2 casas: 150\$
Con 3 casas: 450\$
Con 4 casas: 625\$
Con HOTEL: 750\$

Valor de la hipoteca: 70\$
Cada casa: 100\$

Cada hotel: 100\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
EL CALDERO CHORREANTE**

Renta 16\$

Con 1 casa: 80\$
Con 2 casas: 220\$
Con 3 casas: 600\$
Con 4 casas: 800\$
Con HOTEL: 1000\$

Valor de la hipoteca: 100\$
Cada casa: 100\$

Cada hotel: 100\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
GRINGOTTS**

Renta 14\$

Con 1 casa: 70\$
Con 2 casas: 200\$
Con 3 casas: 550\$
Con 4 casas: 750\$
Con HOTEL: 950\$

Valor de la hipoteca: 90\$
Cada casa: 100\$

Cada hotel: 100\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
TIENDA DE VARITAS
OLLIVANDERS**

Renta 14\$

Con 1 casa: 70\$
Con 2 casas: 200\$
Con 3 casas: 550\$
Con 4 casas: 750\$
Con HOTEL: 950\$

Valor de la hipoteca: 90\$
Cada casa: 100\$

Cada hotel: 100\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.



HIPOTECADO

**OFICINA CONTRA EL USO
INDEBIDO DE LA MAGIA
110\$**

Para deshipotecar,
paga la cantidad superior
más el 10%
(121\$)

HIPOTECADO

**OFICINA DE AURORES
110\$**

Para deshipotecar,
paga la cantidad superior
más el 10%
(121\$)

HIPOTECADO

**OFICINA CONTRA EL USO
INCORRECTO DE
ARTEFACTOS MUGGLES
120\$**

Para deshipotecar,
paga la cantidad superior
más el 10%
(132\$)

HIPOTECADO

**DEPT. DE CONTROL DE
CRIATURAS MÁGICAS
130\$**

Para deshipotecar,
paga la cantidad superior
más el 10%
(143\$)

HIPOTECADO

**DEPT. DE ACCIDENTES Y
CATÁSTROFES MÁGICAS
130\$**

Para deshipotecar,
paga la cantidad superior
más el 10%
(143\$)

HIPOTECADO

**DEPT. DE MISTERIOS
140\$**

Para deshipotecar,
paga la cantidad superior
más el 10%
(154\$)

HIPOTECADO

**CABAÑA DE HAGRID
150\$**

Para deshipotecar,
paga la cantidad superior
más el 10%
(165\$)

HIPOTECADO

**SALA DE LOS MENESTERES
150\$**

Para deshipotecar,
paga la cantidad superior
más el 10%
(165\$)

HIPOTECADO

**TORRE DE GRYFFINDOR
160\$**

Para deshipotecar,
paga la cantidad superior
más el 10%
(176\$)

**TÍTULO DE PROPIEDAD
OFICINA CONTRA EL USO INCO-
RRECTO DE ARTEFACTOS MUGGLES**

Renta 20\$

Con 1 casa: 100\$
Con 2 casas: 300\$
Con 3 casas: 750\$
Con 4 casas: 1300\$
Con HOTEL: 925\$

Valor de la hipoteca: 120\$

Cada casa: 150\$

Cada hotel: 150\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
OFICINA DE AURORES**

Renta 18\$

Con 1 casa: 90\$
Con 2 casas: 250\$
Con 3 casas: 700\$
Con 4 casas: 875\$
Con HOTEL: 1050\$

Valor de la hipoteca: 110\$

Cada casa: 150\$

Cada hotel: 150\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
OFICINA CONTRA EL USO
INDEBIDO DE LA MAGIA**

Renta 50\$

Con 1 casa: 90\$
Con 2 casas: 250\$
Con 3 casas: 700\$
Con 4 casas: 875\$
Con HOTEL: 1050\$

Valor de la hipoteca: 110\$

Cada casa: 150\$

Cada hotel: 150\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
DEPT. DE MISTERIOS**

Renta 24\$

Con 1 casa: 120\$
Con 2 casas: 360\$
Con 3 casas: 850\$
Con 4 casas: 1025\$
Con HOTEL: 1200\$

Valor de la hipoteca: 140\$

Cada casa: 150\$

Cada hotel: 150\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
DEPT. DE ACCIDENTES Y
CATÁSTROFES MÁGICAS**

Renta 22\$

Con 1 casa: 110\$
Con 2 casas: 330\$
Con 3 casas: 800\$
Con 4 casas: 975\$
Con HOTEL: 1150\$

Valor de la hipoteca: 130\$

Cada casa: 150\$

Cada hotel: 150\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
DEPT. DE CONTROL DE
CRIATURAS MÁGICAS**

Renta 22\$

Con 1 casa: 110\$
Con 2 casas: 330\$
Con 3 casas: 800\$
Con 4 casas: 975\$
Con HOTEL: 1150\$

Valor de la hipoteca: 130\$

Cada casa: 150\$

Cada hotel: 150\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
TORRE DE GRYFFINDOR**

Renta 28\$

Con 1 casa: 150\$
Con 2 casas: 450\$
Con 3 casas: 1000\$
Con 4 casas: 1200\$
Con HOTEL: 1400\$

Valor de la hipoteca: 160\$

Cada casa: 200\$

Cada hotel: 200\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
SALA DE LOS MENESTERES**

Renta 26\$

Con 1 casa: 130\$
Con 2 casas: 390\$
Con 3 casas: 900\$
Con 4 casas: 1100\$
Con HOTEL: 1276\$

Valor de la hipoteca: 150\$

Cada casa: 200\$

Cada hotel: 200\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

**TÍTULO DE PROPIEDAD
CABAÑA DE HAGRID**

Renta 26\$

Con 1 casa: 130\$
Con 2 casas: 390\$
Con 3 casas: 900\$
Con 4 casas: 1100\$
Con HOTEL: 1276\$

Valor de la hipoteca: 150\$

Cada casa: 200\$

Cada hotel: 200\$ + 4 casas

Si un jugador posee todas las del mismo color, la renta se duplica.

Anexo 10. Rúbrica de Valoración

Valoraciones de especialistas

Valoración de actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora

Propuesta: Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA

Objetivo: Valorar las actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora fundamentadas en las metodologías activas para estudiantes del séptimo de EGB de la UEVGA

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores y Estefanía Abigail Pizarro Rodriguez

Estimados especialistas: sometemos a su valoración de expertos nuestros aportes al área de Lengua y Literatura para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Mediante metodologías activas: gamificación y Aprendizaje basado en juegos, agradecemos su participación.

Indicadores de valoración	Factibilidad (1 – 5)	Pertinencia (1 – 5)	Innovación (1 – 5)	Observaciones
La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.	5	5	5	Se recomienda emplear textos cortos e incrementar la complejidad, de acuerdo al progreso de los estudiantes.
Las metodologías activas empleadas como una estrategia de enseñanza aprendizaje facilitaron el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	5	La implementación de estrategias basadas en el ABJ y la gamificación genera mayor sinergia entre los actores del proceso de aprendizaje.
Es el estudiante protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora.	4	5	5	Las metodologías activas se enfocan en el desarrollo de las competencias a partir de la participación activa del estudiante en la construcción del conocimiento.

Se refleja en las actividades el desarrollo de la capacidad crítica y la autonomía a través del proceso de la comprensión lectora	5	5	5	Sin duda, las dinámicas planteadas permiten que los estudiantes desarrollen sus competencias lingüísticas a partir de la autonomía e interacción con las mecánicas juego.
Los juegos empleados son una experiencia lúdica motivadora y divertida que fomenta la comprensión lectora a través de sus elementos, modelos y mecánicas.	5	5	5	La interacción del estudiante con los contenidos a partir de la gamificación (dinámica y mecánica) permite que el aprendizaje trascienda el ámbito cognitivo al emocional.
Las TIC y TAC como recurso tecno didáctico para gamificar y desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora	5	5	5	Se recomienda integrar actividades permitan al estudiante desarrollar la metacognición a partir de la implementación de las TIC y TAC.
Aporta la aplicación de las metodologías activas ABJ: Gamificación al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	4	4	4	El planteamiento de actividades concretas empleando herramientas digitales vinculadas con los principios del ABJ y la gamificación permiten fortalecer las competencias lectoras.

Nombres del especialista: Lcda. Anita Villón

Cédula: 0940076888

Firma:



Valoración de actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora

Propuesta: Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA

Objetivo: Valorar las actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora fundamentadas en las metodologías activas para estudiantes del séptimo de EGB de la UEVGA

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores y Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Estimados especialistas: sometemos a su valoración de expertos nuestros aportes al área de Lengua y Literatura para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Mediante metodologías activas: gamificación y Aprendizaje basado en juegos, agradecemos su participación.

Indicadores de valoración	Factibilidad (1 – 5)	Pertinencia (1 – 5)	Innovación (1 – 5)	Observaciones
La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.	4	4	5	Las lecturas propuestas se adecuan al estudiante en sus distintos niveles de desarrollo en cuanto a su creatividad y pensamiento lógico.
Las metodologías activas empleadas como una estrategia de enseñanza aprendizaje facilitaron el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	4	Se debe considerar el tiempo de preparación de dicha metodología, sin caer en la utopía del tiempo infinito del docente. El ABJ propuesto, ayuda directamente como metodología activa al desarrollo de la comprensión lectora como una macro destreza fundamental.

Es el estudiante protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora.	5	5	5	Al utilizar metodologías activas, más si estas están relacionadas al interés del estudiante, este se convierte en el principal actor en el proceso de desarrollo de la habilidad lectora.
Se refleja en las actividades el desarrollo de la capacidad crítica y la autonomía a través del proceso de la comprensión lectora	5	5	4	El desenvolvimiento autónomo del estudiante se ve relacionado directamente con su interés presente en la actividad, si esta es acorde a la realidad, el alumno buscará formas individuales y particulares de cumplir con dichas tareas.
Los juegos empleados son una experiencia lúdica motivadora y divertida que fomenta la comprensión lectora a través de sus elementos, modelos y mecánicas.	4	4	5	Las mecánicas de juego responden directamente a fomentar la comprensión lectora desde una visión lúdica, lo que genera un aprendizaje significativo en el estudiante.
Las TIC y TAC como recurso tecno didáctico para gamificar y desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora	5	5	5	Tomar en consideración el ajuste a los distintos contextos educativos, en lo posible, amplificar el trabajo en futuras investigaciones que abarquen un mayor conglomerado de situaciones en donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje.

Aporta la aplicación de las metodologías activas ABJ: Gamificación al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	4	4	5	Al considerar al proceso de aprendizaje como un ente vivo y en constante cambio es lógico pensar en que este debe ser ajustado a la realidad de la sociedad en la que se desarrolla, esto es, responder directamente a los avances tecno didácticos, tal y como lo hace este trabajo.
---	---	---	---	---

Nombres del especialista: Lcdo. Christian Chuva

Cédula: 0105912562

Firma:

Valoración de actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora

Propuesta: Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA

Objetivo: Valorar las actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora fundamentadas en las metodologías activas para estudiantes del séptimo de EGB de la UEVGA

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores y Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Estimados especialistas: sometemos a su valoración de expertos nuestros aportes al área de Lengua y Literatura para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Mediante metodologías activas: gamificación y Aprendizaje basado en juegos, agradecemos su participación.

Indicadores de valoración	Factibilidad (1 – 5)	Pertinencia (1 – 5)	Innovación (1 – 5)	Observaciones
La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.	5	5	5	
Las metodologías activas empleadas como una estrategia de enseñanza aprendizaje facilitaron el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	5	
Es el estudiante protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora.	5	5	5	

Se refleja en las actividades el desarrollo de la capacidad crítica y la autonomía a través del proceso de la comprensión lectora	5	5	5	
Los juegos empleados son una experiencia lúdica motivadora y divertida que fomenta la comprensión lectora a través de sus elementos, modelos y mecánicas.	5	5	5	
Las TIC y TAC como recurso tecno didáctico para gamificar y desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora	5	5	5	
Aporta la aplicación de las metodologías activas ABJ: Gamificación al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	5	

Nombres del especialista: Lcdo. Christian Aguilar.

Cédula: 0105869324

Firma:



Valoración de actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora

Propuesta: Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA

Objetivo: Valorar las actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora fundamentadas en las metodologías activas para estudiantes del séptimo de EGB de la UEVGA

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores y Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Estimados especialistas: sometemos a su valoración de expertos nuestros aportes al área de Lengua y Literatura para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Mediante metodologías activas: gamificación y Aprendizaje basado en juegos, agradecemos su participación.

Indicadores de valoración	Factibilidad (1 – 5)	Pertinencia (1 – 5)	Innovación (1 – 5)	Observaciones
La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.	5	5	5	
Las metodologías activas empleadas como una estrategia de enseñanza aprendizaje facilitaron el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	5	
Es el estudiante protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora.	5	5	5	

Se refleja en las actividades el desarrollo de la capacidad crítica y la autonomía a través del proceso de la comprensión lectora	5	5	5	
Los juegos empleados son una experiencia lúdica motivadora y divertida que fomenta la comprensión lectora a través de sus elementos, modelos y mecánicas.	5	5	5	
Las TIC y TAC como recurso tecno didáctico para gamificar y desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora	5	5	5	
Aporta la aplicación de las metodologías activas ABJ: Gamificación al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	5	

Nombres del especialista: PhD Efstathios Stefos

Cédula: 1757466683

Firma:



Valoración de actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora

Propuesta: Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA

Objetivo: Valorar las actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora fundamentadas en las metodologías activas para estudiantes del séptimo de EGB de la UEVGA

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores y Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Estimados especialistas: sometemos a su valoración de expertos nuestros aportes al área de Lengua y Literatura para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Mediante metodologías activas: gamificación y Aprendizaje basado en juegos, agradecemos su participación.

Indicadores de valoración	Factibilidad (1 – 5)	Pertinencia (1 – 5)	Innovación (1 – 5)	Observaciones
La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.	5	5	4	Bastante original, en especial, la parte de integrar gamificación, pero no me parece una innovación educativa, porque le faltan otros componentes.
Las metodologías activas empleadas como una estrategia de enseñanza aprendizaje facilitaron el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	4	Me parece muy motivante, por lo que, para muchos estudiantes puede ser un elemento clave en el desarrollo de la comprensión lectora.
Es el estudiante protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora.	5	5	4	Me parece muy pertinente para el desarrollo de la habilidad.

Se refleja en las actividades el desarrollo de la capacidad crítica y la autonomía a través del proceso de la comprensión lectora	5	5	4	Me parece que favorece en muy buena medida el desarrollo de la autonomía.
Los juegos empleados son una experiencia lúdica motivadora y divertida que fomenta la comprensión lectora a través de sus elementos, modelos y mecánicas.	5	5	4	Me parece muy motivadora
Las TIC y TAC como recurso tecno didáctico para gamificar y desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora	5	5	4	Por supuesto.
Aporta la aplicación de las metodologías activas ABJ: Gamificación al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	4	

Nombres del especialista: Ph.D. Miguel Alejandro Orozco Malo

Cédula: 151998333

Firma:





Valoración de actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora

Propuesta: Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA

Objetivo: Valorar las actividades para la gamificación de la habilidad lingüística: comprensión lectora fundamentadas en las metodologías activas para estudiantes del séptimo de EGB de la UEVGA

Autores: Luis Eduardo Andrade Flores y Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

Estimados especialistas: sometemos a su valoración de expertos nuestros aportes al área de Lengua y Literatura para el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora. Mediante metodologías activas: gamificación y Aprendizaje basado en juegos, agradecemos su participación.

Indicadores de valoración	Factibilidad (1 – 5)	Pertinencia (1 – 5)	Innovación (1 – 5)	Observaciones
La lectura promueve un pensamiento lógico, desarrolla la creatividad y la expresión a través de la comprensión lectora.	5	5	NA	
Las metodologías activas empleadas como una estrategia de enseñanza aprendizaje facilitaron el desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	5	
Es el estudiante protagonista de su propio aprendizaje en el proceso del desarrollo de la habilidad lectora.	5	5	NA	



Se refleja en las actividades el desarrollo de la capacidad crítica y la autonomía a través del proceso de la comprensión lectora	5	5	NA	
Los juegos empleados son una experiencia lúdica motivadora y divertida que fomenta la comprensión lectora a través de sus elementos, modelos y mecánicas.	5	5	5	
Las TIC y TAC como recurso tecno didáctico para gamificar y desarrollar la habilidad lingüística de la comprensión lectora	5	5	5	
Aporta la aplicación de las metodologías activas ABJ: Gamificación al desarrollo de la habilidad lingüística: comprensión lectora	5	5	5	

Nombres del especialista: PhD. Santiago Donoso

Cédula: 1714549902

Firma:



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura

Yo, Dra. Odalys Fraga Luque con C.I. 1756478119), tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado "Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA" perteneciente a los estudiantes: (Luis Eduardo Andrade Flores con C.I. 0105272751 y Estefania Abigail Pizarro Rodríguez con C.I. 0105125587). Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 2 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 11 de abril de 2022

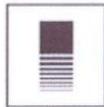


Firma de eIdentificación por:

**ODALYS
FRAGA**

PhD. Odalys Fraga Luque

C.I: 1756478119



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

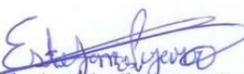
Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura

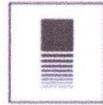
Yo, Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 14 de abril de 2022


Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

C.I: 0105125587



CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura

Yo, Luis Eduardo Andrade Flores, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021-2022 de la UEVGA", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 14 de abril de 2022

Luis Eduardo Andrade Flores

C.I: 0105272751



CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

[Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura |

Yo, Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021- 2022 de la UEVGA", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

[Azogues, 14 de abril de 2022

Estefanía Abigail Pizarro Rodríguez

C.I: 0105125587 |



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua y Literatura

Yo, Luis Eduardo Andrade Flores, autor del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial "Metodologías activas para la gamificación de la habilidad lingüística comprensión lectora: un estudio de caso en estudiantes del séptimo de EGB 2021-2022 de la UEVGA", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 14 de abril de 2022

Luis Eduardo Andrade Flores

C.I: 0105272751