



**La percepción del alumnado en el uso de la aplicación de la gamificación en el
acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora**

Alison Geraldo y Andrea Godoy

Universidad de las Américas

2023

Trabajo de titulación para optar al grado de magister en educación con mención en innovación

para el aprendizaje

Profesor: Dr. Antonio Castillo Paredes

Resumen

La lectura es fundamental para el desarrollo cognitivo y académico del estudiantado, fortaleciendo habilidades de comprensión y análisis. El uso de la gamificación como acompañamiento en la lectura proporciona un enfoque lúdico que motiva el interés y la participación, fomentando un ambiente educativo interactivo y estimulante. El objetivo de este proyecto fue analizar la percepción del alumnado en el uso de la aplicación de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora. En el estudio participaron 17 estudiantes de sexto año básico, respondiendo a una encuesta de diez preguntas con opciones variadas. Para evaluar la efectividad de la gamificación, se aplicaron dos fichas de comprensión lectora con textos de complejidad similar. La primera se llevó a cabo de manera convencional, mientras que la segunda integró la gamificación a través de la plataforma Plickers, permitiendo una comparación detallada de los resultados obtenidos en diferentes contextos y estrategias educativas. Los resultados muestran que el alumnado valora de manera positiva la integración de la gamificación en las clases, destacando un aumento en el interés y la motivación durante las actividades escolares. Sin embargo, se observa una necesidad de explorar otras estrategias de enseñanza y aplicarlas más frecuentemente. Finalmente, el proyecto analizó la percepción del estudiantado sobre el uso de la gamificación en la comprensión lectora, obteniendo respuestas mayoritariamente positivas.

Palabras clave: lectura, comprensión lectora, gamificación, motivación, Plickers, estrategias de enseñanza.

Descripción del problema o introducción

La lectura es una actividad esencial para la formación del ser humano, ya que, promueve el crecimiento intelectual, emocional y social de las personas, proporcionando un medio para explorar el mundo y enriquecer la vida en múltiples aspectos. Esta supone “un aprendizaje amplio, multidimensional, que requiere la movilización de capacidades cognitivas, afectivas y de inserción social” (Solé, 2012, p. 59). Su papel en la formación del ser humano es esencial, es decir, contribuye a la expansión de la mente y el desarrollo integral de las personas.

Desde hace tiempo, saber leer ha sido de gran importancia para la sociedad (Durango, 2017). Lamentablemente existen diversos estudios, como por ejemplo el Estudio de Lectura y Comportamientos Culturales en Chile (2011), este estudio, realizado por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile (CNCA), reveló que un 51% de los chilenos no lee ningún tipo de libro y que la cifra de libros leídos al año por persona era aproximadamente de 1,3. También el Estudio de Hábitos de Lectura en Chile (2018), realizado por la Cámara Chilena del Libro y la Universidad Central de Chile, este estudio destacó que el 45% de la población chilena nunca compra un libro, y solo el 32% de los encuestados afirmó haber leído un libro en el último año, además de la Encuesta de Calidad de Vida y Percepción de Problemas en Chile (2020), esta encuesta realizada por una empresa de investigación de mercado y opinión pública Cadem, reveló que el 42% de los chilenos no lee libros mientras que solo el 20% afirmó leer al menos uno al año, es decir, lo anterior indica que existe escaso hábito de lectura y dificultades asociadas a esta habilidad, puesto que leer, inclusive, va más allá de decodificar.

El Estudio Regional Comparativo y Explicativo 2019 (ERCE 2019) es el último de cuatro evaluaciones realizadas en la región desde 1997. A diferencia de otros estudios internacionales como Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes, en inglés Programme for

International Student Assessment (PISA) , el Estudio Internacional de Tendencias en Matemáticas y Ciencias, en inglés Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) y la Asociación Internacional para la Evaluación del Rendimiento Educativo, en inglés International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA) y el (ERCE 2019) se destaca por su enfoque en un análisis detallado de los documentos curriculares de los países participantes en las áreas y grados evaluados. Esto permite una medición contextualizada y precisa. UNESCO/OREALC (2021)

Con respecto a Chile, según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, en inglés Organisation for Economic Co-operation and Development (OCDE) el 50% de los chilenos comprende lo que lee. Leer exige decodificar, pero también comprender, en la medida en que se trata de un proceso constructivo e integrador que se produce en la interacción entre el lector, el texto y el contexto (Alliende y Condemarín, 2002). Los datos de la Encuesta de Comportamiento Lector (CNCA, 2014) permiten abordar las prácticas de la población en cuanto a frecuencia y preferencias lectoras. Una primera aproximación corresponde al lugar que ocupa la lectura entre las actividades que se realizan en el tiempo libre. En Los Lagos, «ver televisión» es la principal actividad realizada por los encuestados durante su tiempo libre (67%), proporción similar al promedio nacional (63%). Por su parte, «leer libros» es señalada por un 12% de los encuestados, y se ubica en el octavo lugar de preferencias. A nivel nacional, la lectura de libros está en la séptima posición y es mencionada por el 16% de los encuestados. En la región destacan, además, actividades como «practicar algún deporte» (34%) y «pasear al aire libre» (27%), las que se encuentran por sobre el nivel nacional.

Otro componente importante en la detección de la problemática son las bajas calificaciones que se evidencian en las evaluaciones de lectura domiciliaria sugeridas por el Mineduc. La

comprensión de un texto “implica extraer información, inferir o interpretar aspectos que no están expresamente dichos, y evaluarlo críticamente” Ministerio de Educación (2012).

A raíz de esto, se detecta la necesidad de enseñar estrategias de comprensión lectora con respecto a los contenidos curriculares entregados por las bases curriculares, en donde los objetivos integran la comprensión de la lectura de manera aislada en las diferentes unidades. Según Solé (2011), para adquirir la competencia lectora existen diversas estrategias que el lector va incorporando a medida que va haciéndose experto.

Cuando se logra comprender un texto, se está haciendo uso de esas competencias y, al usarlas, el lector las va integrando. Además consideramos fundamental proyectar un ajuste a las evaluaciones realizadas por las y los docentes del establecimiento evaluando proponer evaluaciones diversificadas para las lecturas, y que estas dejen de ser domiciliarias, así el rol del docente adquiera relevancia y sirva de guía para el alumnado en el proceso de la lectura, entregando allí las estrategias necesarias para comprender lo leído y en paralelo la persona docente pueda monitorear este aprendizaje y conseguir evidencias para la evaluación. Los estudiantes aprenden, mejor o peor, lo que se les enseña, y se muestran competentes en aquello que acostumbran a realizar. Pero no aprenden lo que no se les enseña y por lo tanto no tienen el mismo éxito ante problemas de aprendizaje para los que cuentan con poca o nula experiencia, y para los que deberían utilizar estrategias específicas que permitan intensificar la comprensión (Solé, 2012)

Pernía y Méndez (2018), dentro del contexto educativo, observan casos en que el profesorado tiene estrategias poco innovadoras, como desarrollar las típicas lecturas extensas de libros que no llaman la atención del estudiante.

A partir de la problemática, se deberá aprender y aplicar las estrategias de comprensión lectora como guía para llegar a comprender lo que se lee y se propone que estas estrategias se

integren de manera transversal en la asignatura de lenguaje y lengua y literatura. Además, se sugiere la incorporación de la gamificación como una herramienta importante para motivar al estudiantado y apoyarlos en los nuevos desafíos en el proceso de comprensión lectora.

El juego constituye una de las formas más importantes en que el alumnado es capaz de reconocer el entorno y se relacionan socialmente, a través del juego los niños toman un papel activo en la toma de decisiones y control de sus experiencias. El juego tiene características importantes en el desarrollo puesto que es divertido, interactivo, iterativo y social. Se trata de un modo de descubrir y aprender además de favorecer la interacción social y comunicativa (Delgado, 2011). El juego ha sido estudiado por muchos investigadores, Piaget define que “el juego forma parte del desarrollo cognitivo de los niños ya que a través de él representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva del individuo” Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica”. Según Vigotsky, como se citó en Simbaña-Haro et al. (2022) plantea que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, como un fenómeno social. Ambas perspectivas teóricas dan a entender que el juego es fundamental en el desarrollo de la infancia, ya sea desde una mirada cultural y social (Vigotsky) como lógico y racional (Piaget).

Desde la importancia del juego en el desarrollo y el aprendizaje comienza a ganar terreno el concepto de gamificación, la cual es una técnica pedagógica en donde se toman elementos del juego como la acumulación de puntos, avanzar en niveles, obtener premios y recompensas, realizar misiones y desafíos y se conjugan con la enseñanza de un contenido curricular. Foncubierta y Rodríguez (2014) exponen que es “Una técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo

elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, entre otros) y/o pensamiento (retos, competición) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula”. Esta técnica permite diseñar al profesorado actividades tanto análogas como digitales, manteniendo esta estructura de juego de manera dirigida por medio de reglas. La participación activa, la atención y la motivación del alumnado se vería aumentada dado que el juego es una práctica innata en ellos.

Como vivimos en una sociedad digitalizada, todavía existen espacios educativos más tradicionales por lo que el concepto de gamificación se puede confundir con el concepto de juego serio. Podemos definir el juego serio como un juego creado con el objetivo de enseñar, mientras que la gamificación, si bien persigue el mismo objetivo, no necesita un juego propiamente tal, sino que toma el sistema de puntuación y recompensa en la creación y aplicación de actividades educativas. Deterding et al. (2011) definen la gamificación como el uso de elementos del diseño de juegos, en contextos que no son juegos. Esto lo diferencia de los juegos serios y de los diseños para interacciones lúdicas. La gamificación aplica elementos y conceptos propios de los juegos, para lograr comportamientos deseados, resolver problemas o fomentar el aprendizaje. Es la entrega de contenido, con un propósito diferente al entretenimiento puro, usando pensamiento basado en juegos y mecanismos (Kapp, 2012).

Como educadores tenemos la misión de buscar estrategias acordes a los tiempos actuales que brinden motivación al estudiantado para adquirir nuevos aprendizajes, entre ellos el desarrollo del proceso lector, el cual es fundamental desde la edad preescolar. Comprendemos que la importancia de asimilar información tiene que ver con los diferentes niveles del desarrollo, en las primeras etapas de la infancia el aprendizaje es más concreto, pero a medida que vamos creciendo

el aprendizaje se torna más abstracto, o lógico como lo define Piaget. Otros autores han profundizado en este concepto,

“El razonamiento lógico es eminentemente deductivo, incluso algunos autores lo definen como tal, mediante este razonamiento se van infiriendo o asegurando nuevas proposiciones a partir de proposiciones conocidas, para lo cual se usan determinadas reglas establecidas o demostradas. [...] el uso del razonamiento lógico permite de forma general analizar y encausar muchas de las situaciones que nos presentan en la vida diaria (Oliveros, 2002, p. 126).

Es posible que esto también suceda con el aprendizaje de la lectoescritura. Aprender a leer es un factor valioso para el éxito laboral, y en ello influyen la educación y el contexto social y cultural que tenga la persona desde sus primeras etapas de vida (González, 2019). En un inicio la enseñanza de la lectura es más concreta, más pausada, en primera instancia se realiza la asociación fonema-grafema manipulando, modelando, asociando. Pero una vez adquirido este proceso la lectura se transforma en un aprendizaje complejo dado que para leer es necesario comprender semánticamente, crear interpretaciones mentales de lo leído lo que va asociado a las experiencias de cada lector, para posteriormente entregarle un sentido a lo leído. La comprensión lectora es un proceso complejo que supone la interpretación de palabras con relación a un contexto significativo, comienza con el reconocimiento visual de los símbolos y la asociación de estos con las palabras, para pasar a la relación de estas con las ideas (Hoyos-Flores & Gallego, 2017).

Es por esto que para entender lo que leemos, es importante adquirir previamente conocimientos previos, conceptos semánticos, habilidades de predicción e inferencia, estas últimas implican la utilización de un pensamiento abstracto que no es innato, por lo que es importante que como profesorado podamos enseñar a realizar asociaciones, extraer información específica, realizar predicciones e inferencias, así como también invitarlos a reflexionar a partir de un escrito.

En resumen, el planteamiento del problema se centra en la baja competencia lectora en la escuela Claudio Arrau y propone abordarla a través de la enseñanza de estrategias de comprensión lectora, diversificar las técnicas de enseñanza y la implementación de la gamificación como parte de la solución.

Considerando la realidad en la escuela Claudio Arrau, en donde se desarrollará la innovación, los resultados en la prueba estandarizada (SIMCE) se encuentra bajo lo esperado académicamente, esta situación se evidencia igualmente por los resultados del Diagnostico Integral de Aprendizajes (DIA), la que de acuerdo a la Agencia de calidad de la educación es una herramienta evaluativa de uso voluntario diseñada para el uso interno de los equipos directivos y docentes, y que permite monitorear el aprendizaje de las y los estudiantes en el área socioemocional y el área académica en tres diferentes momentos del año escolar. Esta evaluación diagnóstica permite obtener información relevante sobre las diferentes habilidades del conocimiento, y en donde las habilidades de comprensión lectora, realización de inferencias y los análisis posteriores a la lectura se observan descendidos en los estudiantes, evidenciando la necesidad de abordar estas habilidades desde inicios del año escolar. Estos antecedentes nos permiten reflexionar sobre las metodologías empleadas, las cuales al parecer no responden a las necesidades actuales de nuestros niños, niñas y adolescentes dado que entendemos que la motivación impacta en el aprendizaje de los educandos y que esta se propicia con actividades que resulten de sus intereses. “Los adolescentes son capaces de percibir, tanto en su entorno familiar como en la escuela, un contexto favorable de motivación” (Deci & Ryan, 2008).

En la escuela observamos que los procesos de aprendizaje están basados en la memorización y en el desarrollo de habilidades del pensamiento de orden inferior, lo cual no propone un desafío para el estudiante, lo que a largo plazo puede ser desmotivador.

Los antecedentes socioculturales y de contexto también aportan información, Cifuentes (2017) Plantea que todos los eventos ocurridos alrededor de donde se da el acto educativo interfieren notablemente para el logro o desviación de las finalidades propuestas en las instituciones educativas. Dado el panorama y la importancia del contexto, nos parece importante mencionar que el porcentaje de vulnerabilidad en el establecimiento sobrepasa el 90%, sumado a aquello, los padres y apoderados de los estudiantes tienen una escolaridad promedio de 8° año básico, en ocasiones incluso menos, si consideramos la gran cantidad de estudiantes que son cuidados por adultos mayores gran parte del día, estos antecedentes también nos indican la necesidad de mejorar y diversificar nuestras prácticas pedagógicas entregando nuevas herramientas a los estudiantes que le permitan explorar y acceder al aprendizaje de diferentes maneras. Para poder comprender de mejor manera las necesidades del estudiantado, el objetivo general de la intervención es: Analizar la percepción de los estudiantes en el uso de la aplicación de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora.

Revisión de la literatura

La integración de la gamificación en el desarrollo de la habilidad de comprensión lectora representa una propuesta innovadora que busca mejorar la motivación y percepción de los estudiantes. Para fundamentar esta iniciativa, se explorarán teorías y evidencias relacionadas con la gamificación, estrategias de enseñanza, y la interacción de estas con la comprensión lectora.

Un estudio más detallado de rendimientos y aptitudes obtenidos por diferentes grupos de alumnos al momento de comparar estrategias docentes tradicionales con otros en los que se utiliza gamificación en el aula son los realizados por Álvaro-Tordesillas et al. (2020) y Huang et al. (2020), en ambos casos se observa que el alumnado de los grupos experimentales experimenta una

mejoría en los resultados y en la habilidad para resolver problemas, así como una motivación mucho mayor por el aprendizaje de la materia correspondiente.

García Lázaro (2019) realizó un análisis integral del juego en educación, centrándose en su implementación y evaluación en términos de motivación y aprendizaje. La gamificación, entendida como la integración de elementos de juego en un contexto no lúdico, ha ganado atención en el campo de la educación como una estrategia innovadora para mejorar la participación de los estudiantes y el rendimiento académico. Uno de los aspectos centrales de los investigadores fue la motivación de los estudiantes. La gamificación se presenta como un medio para estimular la motivación intrínseca, porque la introducción de elementos de juego como recompensas, desafíos y competencias pueden estimular el interés y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En el contexto pedagógico, el cambio de paradigma en las formas de enseñar y aprender; pasando al aprendizaje centrado en la participación activa del educando y dejando atrás las ortodoxas metodologías de enseñanza y aprendizaje, en las cuales el docente era la principal fuente de información y el alumno el receptor pasivo (Espinoza, 2018).

Olasolo (2017) se centró en mejorar las habilidades lectoras de estudiantes de primaria mediante la introducción de estrategias de juego en el proceso de aprendizaje. La comprensión lectora, que es la piedra angular del desarrollo académico, se convierte en un elemento clave para evaluar el éxito de la enseñanza. En su investigación, los autores no sólo investigaron el juego como motivador, sino también cómo este enfoque innovador afecta directamente la capacidad de los estudiantes para comprender textos de manera más efectiva.

El análisis detallado de Ortiz, et al. (2018) abordó no sólo los resultados cuantitativos, sino también la comprensión cualitativa de los estudiantes sobre la alegría. Los resultados mostraron una

relación positiva entre la participación en actividades de juego y la mejora en la lectura. Este enfoque holístico permitió a los investigadores no sólo cuantificar el impacto, sino también comprender cómo y por qué los videojuegos afectaron las habilidades de lectura de los estudiantes de primaria.

El estudio de Godoy (2019) comparó la efectividad de la gamificación con otras estrategias educativas, ofreciendo una perspectiva comparativa valiosa, realizaron un estudio integral que destaca por su enfoque comparativo, donde no solo evaluaron el juego en sí, sino que lo ubicaron en un contexto más amplio, comparando su efectividad con otras estrategias educativas más tradicionales. Esta perspectiva comparativa es particularmente valiosa porque proporciona información que va más allá de simplemente medir el impacto del juego y nos permite comprender cómo se compara con los enfoques pedagógicos tradicionales. Comparar la gamificación con otras estrategias educativas proporciona una imagen completa de sus fortalezas y debilidades. Los resultados de este estudio nos permitieron identificar no sólo el éxito relativo de la gamificación en términos de motivación y aprendizaje, sino también información sobre situaciones específicas en las que la gamificación puede destacarse sobre otros métodos o requerir modificaciones. Esta comprensión contextual es importante para informar la implementación efectiva de la gamificación en diferentes entornos educativos.

Olasolo (2017) se adentra en el ámbito específico de la enseñanza de la lectura en estudiantes de educación básica, reconociendo la importancia fundamental de la comprensión lectora en el desarrollo académico y cognitivo de los estudiantes. Su investigación se centró en la gamificación no solo como una herramienta pedagógica, sino como una estrategia motivacional clave para mejorar la participación y el rendimiento en la comprensión lectora.

Para finalizar, se ratifica la idea de la propuesta con lo expuesto por autores mencionados anteriormente, los cuales centraron su investigación en desarrollar estrategias de juego específicas dirigidas a mejorar la comprensión lectora. Al centrarse en este aspecto crítico del aprendizaje, su trabajo no solo reconoció la importancia crítica de la comprensión lectora en el éxito académico, sino que también ofreció soluciones prácticas para abordar esta área a través del juego. Una de las características más destacadas de su investigación es su enfoque específico en el juego como herramienta que promueve habilidades lectoras específicas.

Para el desarrollo de la comprensión lectora, la gamificación es una herramienta poderosa para aumentar la motivación del alumnado, proporcionar retroalimentación inmediata, ofrecer desafíos, fomentar la colaboración y la competencia entre los estudiantes, es por esto que Maira Arrieta (2022) sostiene que "los estudiantes requieren una estrategia didáctica capaz de despertar el interés en la comprensión e interpretación de los textos, enfocándose en las habilidades cognitivas y lingüísticas, lo que determina la información semántica y, al mismo tiempo, sintáctica desarrollada en una buena lectura" (Arrieta, 2022, p 3).

Al hacer que la lectura sea más divertida y atractiva, la gamificación puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de comprensión más sólidas y duradera, a raíz de esto, Agualema (2020) hace un llamado a la comunidad de los docentes a implementar la gamificación porque es una estrategia de carácter didáctico que le concede al educador la entrega de un aprendizaje enseñanza mediante el juego, mismo que da lugar a la indagación, conocimiento, reflexión y participación en dicho proceso. A esto, Gaitán (2021) adiciona que con la gamificación es posible desplazar la dinámica del juego al área educativa profesional con el propósito de mejorar los resultados académicos al permitir una óptima asimilación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los datos evidencian la necesidad de trabajar en la motivación y compromiso de los docentes ya que, de acuerdo con Bustamante y Ordoñez (2019) estos elementos son esenciales en la configuración de las habilidades de comunicación oral y escrita.

Además, según Córdova et al. (2020) un alumno que evidencie motivación y responsabilidad por parte de su educador también se anima al desarrollo de su imaginación, creatividad, inteligencias y demás destrezas que le permitan sistematizar correctamente las ideas a la hora de lograr alguna meta planteada. En síntesis, el grado de motivación y responsabilidad de los docentes hacia la materia que imparte incide directamente en la calidad educativa (Franco, 2021).

Diseño del Proyecto

Destinatarios

Las variables sociodemográficas que describen a una población nos ayudan a comprender la dinámica social de un grupo específico, lo que nos permite una evaluación más precisa de sus necesidades, comportamientos y desafíos con respecto a la intervención que se pretende realizar. Los beneficiarios directos son estudiantes que cursan sexto año de educación básica, sus edades fluctúan entre los 11 y los 13 años, es un curso mixto de 27 estudiantes, de los cuales 16 son hombres y 11 son mujeres. Todos los estudiantes viven en el sector urbano de la ciudad de Osorno, Décima Región de Los Lagos.

Para evaluar los alcances de la innovación es importante considerar a los beneficiarios indirectos que, si bien no son el foco principal, también experimentan impactos relacionados a la intervención a través de cambios que se puedan generar a partir del proyecto. Dado que esta innovación es educativa, los beneficiarios indirectos son la comunidad escolar, ya sean personas

docentes, funcionarios y directivos que contemplan la necesidad de abordar e implementar nuevas estrategias de enseñanza, estudiantes de otros niveles que pueden ser beneficiarios directos a futuro si los resultados de la innovación son positivos y los padres y apoderados quienes podrán comprender de mejor manera como el establecimiento está abordando los contenidos de comprensión lectora, como la gamificación puede impactar de manera positiva en los resultados académicos y como poder apoyar desde el hogar con la implementación de hábitos de lectura.

El establecimiento en el que se realizará la innovación es la Escuela Claudio Arrau, de dependencia municipal administrado por el Departamento de Administración de Educación Municipal (DAEM.) Está ubicada en el sector de Rahue bajo, en la ciudad de Osorno, Décima Región de Los Lagos. La matrícula total del establecimiento es de 175 estudiantes, divididos en un curso combinado de nivel de transición I y II en enseñanza prebásica y un curso por nivel desde primero hasta octavo año básico. A nivel organizativo, el establecimiento es liderado por el director, jefa de unidad técnica pedagógica y encargado de convivencia escolar. La planta docente se compone de 20 personas docentes de diferentes disciplinas y asignaturas y 19 asistentes de la educación profesionales, técnicos y auxiliares. Dentro de las redes de apoyo internas, el establecimiento posee Programa de Integración Escolar (PIE) dupla psicosocial perteneciente al Equipo de Convivencia Escolar. Entre las redes de apoyo externas figuran programa de Habilidades para la vida, Servicio Nacional para la Prevención y Rehabilitación del Consumo de Drogas y Alcohol (SENDA), Programas de protección de derechos, Centro de salud familiar (CESFAM) y otros establecimientos aledaños. Con respecto a los índices de vulnerabilidad, Junta Nacional de Auxilio Escolar y Becas (JUNAEB) hace referencia a una condición dinámica que resulta de la interacción de una variedad de factores de riesgo y protección, antes y durante el

desarrollo de un niño o niña. Los puntajes oscilan entre 0 y 100 siendo este último el que expresa mayor vulnerabilidad. El puntaje IVM de la escuela a intervenir es de 36 puntos promedio.

En relación con los recursos del establecimiento para llevar a cabo la propuesta de innovación, existe un laboratorio de informática que favorece el desarrollo algún tipo de gamificación incorporando elementos tecnológicos, debido a que cuenta con 30 computadores con conexión a internet.

Modelo evaluativo

El Modelo de Evaluación Orientada en los Objetivos tiene como autor al estadounidense Ralph Tyler, quien desarrolla el primer método sistemático de evaluación educacional. Este modelo surgió del Estudio de los Ocho Años (bajo los auspicios de la Asociación de Educación Progresiva), cuando se encargaba de la investigación “Eight–Year Study” (1942) en la Universidad del Estado de Ohio, Estados Unidos, en los años 30 y principios de los 40.

FASES:

1. Establecimiento de Metas u Objetivos:
 - Identificación clara de los objetivos educativos del proyecto de innovación.
 - Definición específica y medible de cada objetivo para facilitar la evaluación.
2. Jerarquización de Objetivos:
 - Organización de los objetivos en una jerarquía para establecer su importancia relativa.
 - Priorización de metas para dirigir eficazmente los esfuerzos hacia los aspectos más críticos del proyecto.
3. Establecimiento de Relaciones:
 - Creación de relaciones entre los objetivos para demostrar cómo el logro de uno contribuye al logro de otros.
 - Definición de conexiones claras que demuestren la integralidad del proyecto.
4. Desarrollo de Técnicas Evaluativas Apropriadas:

- Selección de métodos y técnicas de evaluación que se alineen con los objetivos establecidos.
 - Adaptación de enfoques que permitan recopilar datos relevantes para medir el éxito del proyecto.
5. Comparación de Resultados:
- Análisis de los resultados obtenidos en relación con los objetivos.
 - Comparación de datos para evaluar el progreso y determinar áreas de mejora.

CRITERIOS:

- Uso de Entrevistas y Encuestas:
 - Aplicación de entrevistas o encuestas para obtener datos cualitativos.
 - Exploración de la percepción de los estudiantes sobre los procesos evaluativos de la comprensión lectora y su respuesta a las técnicas de gamificación.
- Enfoque Mixto:
 - Integración de datos cualitativos y cuantitativos para obtener una evaluación completa.
 - Consideración de la percepción de los estudiantes para una comprensión más profunda de los resultados

OBJETIVOS:

- Claridad en los Objetivos de Medición:
 - Establecimiento de objetivos de medición claros, válidos y confiables.
 - Garantía de que los resultados obtenidos sean relevantes para la toma de decisiones futuras.
- Énfasis en la Validez y la Confiabilidad:
 - Validación de los instrumentos para asegurar la medición precisa de los objetivos.
 - Búsqueda de consistencia y fiabilidad en los resultados recopilados
- Evaluación Integral:
 - Integración de datos cualitativos y cuantitativos para una comprensión completa.
 - Facilitación de decisiones informadas basadas en una imagen global de los resultados.

- Planificación Detallada y Sistemática:
 - Consideración de las fases del proceso de evaluación para una planificación detallada.
 - Creación de una estructura sólida que permite la implementación y análisis sistemáticos de la evaluación.

Materiales y procedimientos

La recolección de información que permite llevar a cabo este breve proyecto educativo se realizó mediante dos técnicas, en primera instancia se realizaron dos evaluaciones de carácter formativo para conocer las habilidades de los estudiantes en relación a la comprensión lectora. La evaluación juega un rol fundamental, ya que, implica un análisis más profundo de su impacto y efectividad. La evaluación formativa se basa en el análisis de evidencia recolectada por los docentes que les permiten hacer comentarios e implementar acciones para mejorar la comprensión del estudiantado. Este tipo de evaluación comúnmente involucra un proceso cíclico en el que los maestros hacen visibles el pensamiento de los estudiantes, realizan inferencias sobre del nivel de comprensión alcanzado y actúan con base en la información disponible con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos (Cowie y Bell, 1999; Furtak, 2012)

Posteriormente al finalizar la intervención, se realizó una encuesta de percepción que responde al objetivo al objetivo del proyecto. Una encuesta es una herramienta fundamental para recopilar datos y opiniones de manera estructurada, con el objetivo de obtener información relevante que respalde y justifique, en este caso, un proyecto educativo. En el presente trabajo se utilizó la modalidad de encuestas realizadas al alumnado, en las cuales ellos debían contestar sobre su percepción acerca del uso de la gamificación.

Se puede definir la encuesta, siguiendo a García Ferrando (1993) , como «una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se

recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características». Para Sierra Bravo (1994) , la observación por encuesta, que consiste igualmente en la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación a los miembros de la sociedad, es el procedimiento sociológico de investigación más importante y el más empleado.

La evaluación también juega un rol fundamental, ya que, implica un análisis más profundo de su impacto y efectividad. La evaluación formativa se basa en el análisis de evidencia recolectada por los docentes que les permiten hacer comentarios e implementar acciones para mejorar la comprensión del estudiantado. Este tipo de evaluación comúnmente involucra un proceso cíclico en el que los maestros hacen visibles el pensamiento de los estudiantes, realizan inferencias sobre el nivel de comprensión alcanzado y actúan con base en la información disponible con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos (Cowie y Bell, 1999; Furtak, 2012)

En la actualidad en investigación científica hay gran variedad de técnicas e instrumentos para la recolección de información, según Muñoz Giraldo et al. (2001) la investigación cuantitativa utiliza generalmente la encuesta, entrevista, observación sistemática, análisis de contenidos, fichas de cotejo etc.

Todo instrumento utilizado en la recolección de datos en una investigación científica debe ser confiable, objetivo y que tenga validez, si alguno de estos elementos no se cumple el instrumento no será útil y los resultados obtenidos no serán legítimos.

Para obtener una adecuada recolección de datos, el investigador debe seguir un planeamiento detallado de lo que se hará en la recolección de datos como:

- Autorización: condición necesaria previa a la recolección de datos.

- Tiempo: es la estimación del tiempo que el investigador para requerir para la realización de la investigación (recolección, tabulación y análisis de datos).

- Recursos: humanos, económicos y físicos.

- Capacitación: referente a los objetivos, selección de muestra, instrumentos y procedimientos para la recolección de datos

- Supervisión y coordinación: manera en que se distribuirá el recurso humano para cubrir los componentes de información del estudio.

En el campo de la educación, es importante una cuidadosa selección de materiales y recursos de aprendizaje para mejorar las estrategias de comprensión lectora. En este sentido, puedes utilizar diferentes libros y textos que aborden diferentes niveles de complejidad, así como materiales de aprendizaje específicos creados para cada estrategia. Además, las asignaciones y tareas adaptadas a las necesidades individuales del estudiante son herramientas valiosas. Las presentaciones multimedia brindan un enfoque dinámico y atractivo, mientras que el acceso a una biblioteca local o virtual enriquece la disponibilidad de recursos. Para diversificar las técnicas de enseñanza se propone capacitar a los docentes en nuevos métodos e incluir nuevos materiales didácticos.

La evaluación del progreso del estudiantado se ve facilitada por herramientas como pruebas estandarizadas, datos de observación en el aula y el uso de encuestas o entrevistas para recopilar datos cualitativos. De la misma manera, la implementación del juego como estrategia educativa se apoya en plataformas digitales, juegos educativos y dispositivos técnicos. Se integran elementos visuales y gráficos en el diseño de las actividades del juego, mientras que los incentivos y recompensas ayudan a motivar a los estudiantes. El intercambio de experiencias entre docentes de instituciones especiales fortalece la aplicación efectiva de estas herramientas y enriquece el

aprendizaje en su conjunto. La implementación efectiva de estrategias de comprensión lectora es un proceso integral que comienza con la capacitación de los docentes en métodos recomendados por expertos. Como resultado de esta formación, la inclusión de estrategias en el currículo se relaciona con el desarrollo de actividades específicas encaminadas a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes.

La diversificación de las técnicas docentes se consigue mediante la formación continua en nuevas metodologías, el diseño de nuevos materiales didácticos y el seguimiento continuo del desempeño, adaptando las estrategias según sea necesario. Incorporar el juego requiere una cuidadosa selección de plataformas y herramientas y planificar actividades que combinen elementos del juego para motivar al alumnado. El impacto del juego en la motivación y el aprendizaje se evalúa mediante pruebas estandarizadas, encuestas, entrevistas y observaciones en el aula. El proceso de evaluación de proyectos incluye consideraciones éticas fundamentales como el consentimiento informado, la confidencialidad y el respeto a la diversidad cultural y social de los estudiantes, lo que garantiza un ambiente seguro y colaborativo en el aula. El plan de implementación está estructurado en fases, desde la capacitación docente hasta la difusión de mejores prácticas, con un seguimiento continuo que incluye reuniones periódicas, análisis periódicos de resultados, observaciones de aula y retroalimentación continua a profesorado y alumnado. El proceso se enriquece con recursos adicionales, como el apoyo de expertos en comprensión lectora y juego, colaboración con expertos bibliotecarios y tecnologías educativas, y acceso a plataformas en línea para compartir recursos y experiencias. Adaptarse a la realidad especial de la Escuela Claudio Arrau requiere adaptar estrategias y recursos a los estudiantes y responder con flexibilidad a los desafíos especiales. La difusión de resultados se realiza a través de comunicación periódica con padres y tutores, presentación de resultados en reuniones escolares,

participación en sesiones de capacitación para compartir experiencias y publicación de informes y mejores prácticas. Este enfoque integral y estructurado garantiza la implementación efectiva y sostenible de estrategias de comprensión lectora.

La confidencialidad y el consentimiento informado son componentes clave de cualquier proyecto educativo que implique recopilación y evaluación de datos, especialmente cuando se trata del progreso de los estudiantes. En este contexto, la confidencialidad se refiere a la protección y manejo seguro de los datos recopilados a través de pruebas estandarizadas, observaciones en el aula, encuestas o entrevistas.

Aspectos éticos

Existen guías internacionales como la Declaración de Singapur (2010) que rigen y que permiten garantizar la confidencialidad de las investigaciones, lo cual requiere la implementación de medidas de seguridad que impidan el acceso no autorizado a la información y así garantizar la privacidad de los participantes es fundamental para avalar la integridad en la investigación. El asentimiento informado tal como establece la Declaración de Helsinki (2013), requiere el consentimiento explícito e informado de los participantes y sus representantes y/o tutores antes de cualquier evaluación o recopilación de datos. Este proceso no sólo es ético, sino que también muestra un respeto fundamental por la autonomía y la dignidad de los interesados. Además, permite a los participantes comprender completamente el propósito de la evaluación, cómo se utilizarán los datos y el impacto potencial en su privacidad. En cuanto al respeto a la diversidad cultural y social, es importante reconocer y valorar las diferencias entre los estudiantes.

Tener en cuenta variables sociodemográficas como el entorno cultural y social permite adaptar las estrategias de formación de forma más eficaz por lo que visualizamos en el establecimiento, la necesidad de adaptar métodos y recursos para satisfacer las necesidades

especiales de los estudiantes para propiciar un ambiente educativo inclusivo y justo. La ética resaltada en el proyecto no se limita a la confidencialidad y el consentimiento informado, sino que también se extiende al respeto por la diversidad cultural y social. Este enfoque ético es importante para tratar la alfabetización de manera justa e igualitaria, teniendo en cuenta las peculiaridades de los estudiantes y promoviendo la igualdad de oportunidades en el aprendizaje. Además, la transparencia en la comunicación de resultados es otro aspecto ético destacado en el proyecto. Proporcionar información clara y comprensible sobre los resultados de las evaluaciones genera confianza y colaboración entre todas las partes interesadas, incluidos estudiantes, padres, profesores y la comunidad educativa en general. La implementación efectiva y sostenible de las estrategias propuestas también depende de un enfoque ético en la formación docente. Esto requiere capacitar a los docentes en prácticas éticas y relacionadas con la diversidad para que puedan satisfacer de manera ética y efectiva las diversas necesidades de los estudiantes.

Viabilidad y limitaciones

El estudio de viabilidad del proyecto consiste en analizar si el centro donde desarrollaremos la innovación cuenta con las características necesarias para el éxito de la implementación. De acuerdo a la viabilidad organizativa, debemos considerar el recurso humano, material y el tiempo, mientras que con la viabilidad política es importante tener en cuenta el apoyo, la voluntad de los beneficiarios tanto directos como indirectos (Gomar, 2016).

Infraestructura:

- *Laboratorio de Informática:*
 - La existencia de un laboratorio de informática con 30 computadores y conexión a internet es un recurso valioso para la implementación de la gamificación, ya que facilita el uso de elementos tecnológicos en la propuesta.

- La infraestructura existente permite la integración de herramientas digitales y recursos en línea, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje para los estudiantes.

Tiempo:

- *Características del Curso:*
 - Al tratarse de un curso mixto de sexto año de educación básica con 27 estudiantes, se tiene una base estable y manejable para implementar la innovación de manera efectiva.
 - La intervención se realizó de dos a tres semanas en horario de clases.
 - El rango de edades entre 11 y 13 años permite adaptar estrategias pedagógicas considerando las características propias de esta etapa de desarrollo.

Limitaciones: Tiempos muy acotados para lograr la intervención. La primera clase se utilizó para explicar en qué consistía el proyecto y lograr aclarar dudas, entregando la primera lectura, la cual fue realizada exitosamente, sin embargo, no fue posible realizar de manera eficaz el cierre de la clase.

- *Contexto Organizativo:*
 - La escuela cuenta con una estructura organizativa liderada por un director, jefa de unidad técnica pedagógica y encargado de convivencia escolar. Esto puede facilitar la coordinación y ejecución del proyecto en el marco de la gestión escolar.

Análisis de datos

El análisis de la información cuantitativa se llevó a cabo en Microsoft Office Excel, donde se extrajo información de media o promedio, del instrumento aplicado para el desarrollo de la propuesta. Todos los datos presentados corresponden al porcentaje.

Intervención

La propuesta de innovación busca conocer la percepción de los estudiantes que cursan sexto año básico, con respecto al uso de la estrategia de gamificación en el aula, específicamente en el desarrollo de la habilidad de la comprensión lectora. Este proyecto se desarrollará en la

Escuela Claudio Arrau de Osorno y constará de tres clases con una duración de noventa minutos cada una, y se realizará durante dos semanas aproximadamente.

El objetivo general planteado consiste en analizar la percepción de los estudiantes en el uso de la aplicación de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora. Y las estrategias a abordar se plantean de la siguiente manera; Activar el conocimiento previo: ¿Qué se yo acerca de este texto?

Relectura y prestar atención: Las descripciones, diálogos y situaciones te permite inferir significados más profundos en un cuento, por lo que se sugiere revisar las descripciones detalladas de personajes, lugares o eventos.

En primera instancia con el apoyo de la aplicación Genial.y se realizará una clase convencional, donde se les presentará a los estudiantes de sexto año básico la ruta de aprendizaje además de un texto a leer, conjuntamente se abordan estrategias básicas de comprensión lectora como activación de conocimientos previos, relectura del texto, y a realizar inferencias. Los estudiantes reciben el texto “El flautista de Hamelín”, se realiza una lectura grupal, posterior a eso, se realiza una lectura individual y se resuelven dudas de vocabulario. Luego, las y los estudiantes responden 8 preguntas de alternativas en donde el objetivo es extraer información explícita, implícita, inferencias y reflexiones. Cabe mencionar que previo a la ejecución, el proyecto fue presentado al equipo directivo y jefatura directa de la persona facilitadora responsable del proyecto, quien se desempeña como educadora diferencial en el centro educativo.

Para la segunda clase, los estudiantes reciben un desafío lector, por medio de la presentación de Genial.y (Anexo 1). La primera actividad es separar al curso en tres equipos aleatorios (rojo, amarillo, verde) con la ayuda de la aplicación Classdojo (Anexo 2), donde está previamente cargada la lista de estudiantes. Si bien los estudiantes estarán divididos en equipos, la

estructura de la sala no se modificará y cada estudiante trabajará de manera individual en representación de su equipo, con la finalidad de mantener la disciplina de la clase. La actividad consiste en la lectura de un texto narrativo clásico llamado “El traje nuevo del emperador” y el contexto de la actividad se llamará "La Búsqueda Literaria en Minecraft" El enunciado a presentar será: ¡Bienvenidos a la búsqueda literaria en el antiguo reino de Minecraft! Responde preguntas de comprensión para ganar gemas y avanzar en la búsqueda. Colabora con tus compañeros, acumula gemas y conviértete en el Maestro Literario de Minecraft. ¡Que comienza la aventura literaria! (Anexo 3)

Con respecto a la estructura de preguntas, cada nivel de comprensión les otorgará gemas, el equipo ganador será el que obtenga más gemas. Aunque el trabajo sea individual, cada estudiante es responsable de la cantidad de gemas que obtenga su grupo por lo que todos deben trabajar compitiendo sanamente. Para diversificar aún más la actividad las alternativas serán respondidas por medio de la aplicación Plickers (Anexo 4), en donde cada estudiante responderá a través de códigos QR, los que serán escaneados por la persona docente en tiempo real.

En la tercera clase los estudiantes realizan una lluvia de ideas con respecto a las actividades realizadas y recuerdan las estrategias de comprensión empleadas, además reciben una retroalimentación de las actividades y conocen al equipo ganador. Realizan una encuesta individual para conocer su percepción sobre el uso de la gamificación en actividades curriculares.

Acerca de las herramientas utilizadas a lo largo de la intervención, para presentar las actividades se utilizó la plataforma Genial.y, la cual se define a sí misma como una herramienta que nos permite generar contenidos digitales interactivos, sin la necesidad de manejar conocimientos de programación. La siguiente aplicación es Classdojo, la cual funciona como un aula virtual, la que para esta actividad nos será de provecho para la creación aleatoria y rápida de

equipos. La decisión de utilizarla se debe a que los estudiantes ya estaban familiarizados con ella. Si bien solo utilizaremos la creación de equipos, esta herramienta contiene múltiples funciones interactivas en las que se nos permite crear una clase, subir la lista de estudiantes, los que luego se visualizan como huevos que deben eclosionar, para que esto suceda ellos van obteniendo puntos por participación en clases, realización de tareas, entre otras. Todas las situaciones que se generan durante la clase podemos registrarlas, eso motiva a los estudiantes y los mantiene expectantes.

Para crear un contexto de gamificación en la actividad, se les presenta un desafío lector en el que se recolectan gemas, por ello se decide usar el nombre del juego Minecraft, puesto que, en este juego mundialmente reconocido por niños y adolescentes, las gemas que se consiguen por equipos son parte del avance en la aventura. La página oficial del videojuego Minecraft lo describe como un juego formado por bloques, criaturas y comunidades, y la forma de conseguir materiales es picando la tierra.

Finalizando con las herramientas utilizadas, la última es Plickers, esta aplicación nos permite realizar evaluaciones tanto formativas como sumativas, permite crear cuestionarios para posteriormente realizar preguntas de alternativa funcionado como una cliquera, sin embargo, la forma de seleccionar las alternativas es mucho más conveniente, siendo una de las ventajas su utilización gratuita. Con Plickers cada estudiante recibe un código QR asociado a su número de lista y pueden responder preguntas de alternativa cambiando la posición del código, el cual previamente se debe imprimir, al permitir esta forma de respuesta el alumnado consigue participar de manera dinámica y atractiva. Para el profesorado es una herramienta valiosa dado que nos permite ir obteniendo los resultados de cada participante en tiempo real disminuyendo considerablemente el tiempo de corrección. Otra de las ventajas significativas es que, a pesar de ser una plataforma digital, los estudiantes no necesitan ningún dispositivo electrónico para poder

participar. Cabe mencionar que para todas las herramientas mencionadas la persona a cargo de la actividad debe registrarse previamente con un correo electrónico, además todas cuentan con un modo gratuito y otro de pago si es que se desea conseguir interacciones más variadas.

Los resultados esperados se concentran en analizar la percepción de los estudiantes con respecto al uso de nuevas estrategias, consideramos importante que los estudiantes sientan cercanía con respecto a las actividades realizadas en la sala de clases y entendemos que el uso de tecnologías es parte de su cotidianidad, esperamos que a largo plazo la experiencia les permita aumentar su participación y motivación frente a la lectura.

Cronograma de actividades y acciones

Actividad/Mes	Octubre				Noviembre					Diciembre			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S5	S1	S2	S3	S4
Fase 1. Preparación Diseño de preguntas			X	X									
Preparación de consentimientos					X	X							
Fase 2. Entrevistas Envío de consentimientos/asentimientos/autorizaciones							X						
Validación encuesta							X						
Aplicación encuesta										X			
Fase 3 Intervención Diseño de estrategias	X	X	X	X	X	X							
Diseño material							X	X					

Aplicación de innovación									X	X			
Seguimiento del progreso de los participantes										X			
Recopilación continua de datos sobre el impacto de las nuevas estrategias.										X	X		
Análisis de implementación											X		
Preparación de informes y documentación de los hallazgos.												X	
Fase 4. Comunicación Presentación de resultados													X

Resultados

Para contextualizar la intervención aplicada los estudiantes de 6° año respondieron dos fichas de comprensión lectora, en el transcurso de tres clases de la asignatura de lenguaje, esto para contrastar sus resultados obtenidos. Los textos que los estudiantes respondieron tenían una complejidad similar, y las preguntas de comprensión buscaban conocer su habilidad para extraer información explícita e implícita y realizar inferencias y reflexiones. Las dos fichas de comprensión lectora, ambas consistentes en la lectura y comprensión de cuentos clásicos y con ítem de selección de alternativas, fueron aplicadas en clases distintas y con estrategias distintas; en la primera los estudiantes respondieron de manera convencional, realizando lecturas grupales e individuales y en la segunda se integra el componente de gamificación, en donde responden por medio de la plataforma Plickers, traspasando luego sus respuestas a la guía escrita.

Para analizar los datos obtenidos por cada estudiante, las preguntas realizadas tenían asignadas un puntaje de acuerdo con el nivel de complejidad, una vez puntadas las respuestas, se realiza un cálculo del total de puntos, los que posteriormente son calculados como porcentaje. Para comprender mejor los resultados presentamos a continuación la siguiente tabla:

Tabla n° 1. *Tabla de porcentajes de logro alcanzado por estudiante utilizando estrategia convencional y gamificación.*

Estudiantes	Ficha n°1 (estrategia convencional)	Ficha n° 2 (estrategia de gamificación)
Estudiante n°1	41%	64,7%
Estudiante n°2	100%	23%
Estudiante n°3	29%	41%
Estudiante n°4	100%	70,5%
Estudiante n°5	100%	53%

Estudiante n°6	82%	64,7%
Estudiante n°7	100%	53%
Estudiante n°8	29%	35%
Estudiante n°9	100%	35%
Estudiante n°10	100%	53%
Estudiante n°11	100%	64,7%
Estudiante n°12	100%	41%
Estudiante n°13	64,7%	70,5%
Estudiante n°14	82%	70,5%
Estudiante n°15	65%	53%
Estudiante n°16	76%	53%
Estudiante n°17	100%	82%

Con respecto al análisis que nace de la aplicación de las evaluaciones de comprensión lectora, observamos que los estudiantes obtienen resultados más bajos en la actividad con gamificación. En la primera actividad con estrategia convencional más del 50% de los estudiantes logra completar la ficha de manera exitosa. Con la ficha n°2 al menos siete estudiantes obtuvieron sobre el 60% de logro en la ficha n°2, sin embargo, ningún estudiante que obtuvo la totalidad de puntos en la primera actividad logró el mismo puntaje o similar en la actividad realizada con la estrategia planteada. Inferimos que estos resultados pueden ser consecuencia de la innovación, dado que no están habituados a realizar clases con metodologías y estrategias que los motiven a trabajar en equipo o a utilizar recursos tecnológicos de manera guiada. Considerando la limitante del tiempo para aplicar la estrategia, comprendemos que existe una necesidad imperante de fortalecer las

prácticas educativas de los docentes con respecto al uso de nuevas estrategias de aprendizaje que se relacionen a las expectativas y percepciones de los estudiantes y que de manera guiada puedan ponerse en práctica en el desarrollo de las clases.

Con respecto a la encuesta de percepción aplicada, esta busca conocer la percepción de los estudiantes con respecto al uso de la gamificación en el desarrollo de habilidades. Los encuestados fueron 17 estudiantes, los cuales respondieron preguntas de percepción, la encuesta consistió en diez preguntas las que podían ser respondidas con las opciones de muchas veces, a veces, rara vez y nunca. Para este análisis los porcentajes de respuesta se agruparán en tres categorías, percepción positiva, intermedia y negativa, en donde la percepción intermedia agrupará los resultados de las respuestas a veces y rara vez., con la finalidad de poder contrastar de mejor manera la información recopilada.

Tabla n°2. *Porcentajes de acuerdo a la percepción de los estudiantes encuestados.*

Resultados encuesta	Porcentajes
Percepción positiva (Muchas veces)	54,1%
Percepción intermedia (A veces, rara vez)	45,3%
Percepción negativa (Nunca)	0,6%

Elaboración propia.

Los datos sobre la percepción de los estudiantes (tabla n° 2) nos indican que la mayoría de los estudiantes valoran de manera positiva la integración de la gamificación en las clases, menos del 1% del alumnado encuestado se inclina hacia una percepción negativa, sino al contrario, manifestando el aumento de interés y motivación al momento de realizar sus actividades escolares, además de favorecer el desarrollo de la clase y los contenidos vistos. También se puede inferir la

necesidad de los estudiantes de conocer otras estrategias de enseñanza y que estas se apliquen más a menudo durante las clases.

Para realizar un análisis en profundidad con respecto a las respuestas, la siguiente tabla muestra la cantidad de aprobación en cada una de las preguntas de la encuesta. En donde nuevamente agruparemos como percepción positiva, cabe recordar que son 17 estudiantes los que componen el universo total de encuestados.

Tabla n°3 *Tabla cantidad de respuestas por pregunta sobre gamificación.*

Preguntas de percepción	Muchas veces	A veces	Nunca
1. ¿Considera que el uso de la gamificación favorece el desarrollo de los contenidos vistos en clases?	12 70,5%	5 29,5%	0 0%
2. ¿Considera que el uso de la gamificación debería ser utilizado más a menudo en clases?	9 53%	8 47%	0 0%
3. ¿Considera que el uso de la gamificación aumenta su interés para participar en clases?	12 70,5%	5 29,5%	0 0%
4. ¿Considera que el uso de la gamificación favoreció el desarrollo de los contenidos en clases?	10 58,8 %	7 41,2%	0 0%
5. ¿Considera que el uso de la gamificación es más favorable para el desarrollo del contenido que la clase tradicional?	11 64,7%	5 29,4%	1 5,9%
6. ¿Considera que el uso de la gamificación en clases me permite comprender el contenido?	9 53%	8 47%	0 0%
7. ¿Considera que el uso de la gamificación le ayuda en la reflexión de las actividades propuestas en clases?	9 53%	8 47%	0 0%
8. ¿Considera que el uso de la gamificación le ayuda en la extracción de información explícita?	5 29,4%	12 70,5%	0 0%

9. ¿Considera que el uso de la gamificación le ayuda en la extracción de información implícita?	6 35,2%	11 64,7%	0 0%
10. ¿Considera que el uso de la gamificación le ayuda en la extracción de preguntas de inferencia?	9 53%	8 47%	0 0%

Elaboración propia.

De acuerdo con la información específica sobre cada pregunta (tabla n° 3) es posible observar que las preguntas con menor respuesta asociada a percepción positiva se relacionan a la habilidad de reflexión e inferencia, lo que comprendemos como un proceso que conjuga diferentes aristas y que por lo demás debe ser enseñado previamente. También consideramos que de acuerdo con el modelo de educación los momentos reflexivos se relacionan mayormente a instancias de trabajo individual. En la misma línea de análisis, podemos observar en la tabla n°3 que la pregunta uno y tres sobre como la gamificación podría aumentar su interés en el aprendizaje y como ello favorece la adquisición de este, obtiene altos niveles de aprobación, infiriendo así sobre la importancia que significa para el estudiantado la utilización de nuevas estrategias de aprendizaje que los involucren directamente en su proceso de enseñanza.

Discusión

En función del objetivo; analizar la percepción de los estudiantes en el uso de la aplicación de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora, los resultados obtenidos fueron favorables, ya que, las respuestas que más se repitieron indican una percepción positiva de un 54,1% frente a las actividades de gamificación. Según García, Martín y Díaz (2020), la gamificación supone una estrategia innovadora, activa y dinámica en el campo educativo pedagógico para docentes y alumnos que permite impartir conocimientos, en forma de juegos interactivos. Hill y Brunvan (2018), reconocen el impacto en la motivación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

Con respecto a los resultados obtenidos en las evaluaciones, utilizando en primera instancia una estrategia convencional y luego una estrategia gamificada, estos indican que los estudiantes obtienen mejor desempeño en las actividades con estrategias convencionales, es decir, aunque su percepción sea positiva, esto no garantiza un mejor desempeño.

Con respecto al entendimiento de la percepción, existen diferentes factores en la percepción de las personas, entre ellos encontramos las expectativas, las motivaciones, los objetivos, el estado de ánimo. Morales (2007). Todas estas variables influyen en como las personas percibimos el entorno, esta información nos ayuda a dilucidar y comprender los resultados de la innovación dado que efectivamente los estudiantes aprecian las instancias de juego y diversión, sus expectativas estaban puestas en la realización de la actividad y no del resultado de ellas, habitualmente el foco en las escuelas se pone en la calificación y la evaluación formativa no es tan valorada, sin embargo en esta oportunidad los estudiantes valoraron la experiencia de aprendizaje. Con respecto a la cantidad de instancias de gamificación nos enfrentamos con una limitante, evidenciamos que los estudiantes no están familiarizados con este tipo de actividades por lo que es necesaria la realización de una revisión más exhaustiva de parte de quienes lideran unidad técnica pedagógica sobre como los profesores llevan a cabo sus clases y que herramientas integran en ellas, considerando que los recursos materiales del establecimiento permiten llevar a cabo instancias virtuales. Las demandas de la sociedad han implicado que los docentes tengan que estar constantemente adaptándose a la integración de las TIC en el desempeño de su ejercicio profesional, y, en consecuencia, en el conocimiento permanente para el proceso de formación de sus estudiantes (Flores Tena, Ortega Navas & Sánchez Fuster, 2021).

Entendemos que la virtualidad en educación es inminente y enriquece nuestras practicas pedagógicas, sin embargo, también hay estudios acerca del uso problemático de la tecnología en

niños y adolescentes. Es una realidad que desde edades tempranas se accede al mundo tecnológico y los convierte en un grupo vulnerable para desencadenar usos problemáticos, lo cual se ve reflejado en su desempeño Gutiérrez Lugo et al. (2022). El estudio realizado por Llorca, et al., (2010), sobre la frecuencia en el uso de videojuegos y la relación con el rendimiento académico en una población de 266 estudiantes con edades entre los 11 y 16 años, muestra que casi un tercio de la muestra juegan solo los fines de semana y un menor porcentaje juegan todos los días concluyendo que efectivamente la moderación o el uso controlado de los videojuegos es una variable con efecto sobre el rendimiento académico de los alumnos. Estos datos levantados por Llorca nos ratifican la importancia de explorar estas nuevas formas de enseñar de manera guiada, estructurada por una planificación y con objetivos claros, también aportan sustento a las proyecciones de elaborar este tipo de proyectos enfocados hacia los ciclos iniciales.

Las limitaciones identificadas en el proyecto radican en los resultados de las evaluaciones aplicadas (tabla n° 1) en donde la estrategia convencional tuvo un mayor porcentaje de logro en comparación con los resultados de la estrategia de gamificación, consideramos que dichos resultados se asocian a la falta de familiaridad del estudiantado con la gamificación, además que los estudiantes no utilizan de manera eficaz los dispositivos digitales (computador, tablet y/o celular), la falta de experiencia puede haber afectado su desempeño, ya que no estaban completamente familiarizados con el enfoque de aprendizaje basado en juegos, además de la resistencia a nuevas prácticas como el trabajo en equipo y el uso de tecnología, la reticencia a colaborar o utilizar la tecnología de manera guiada podría haber contribuido a los puntajes más bajos en comparación con la actividad convencional. Cabe mencionar que fue necesario adaptar la idea inicial del proyecto, la cual pretendía trabajar la comprensión lectora modificando la forma de abordar las lecturas domiciliarias y poder trabajarlas en clases, sin embargo, el tiempo para

realizar la intervención fue una limitante que incidió en la realización de esta propuesta, dado que, las lecturas domiciliarias se realizan una vez al mes. Es evidente que la introducción de nuevas metodologías requiere un período de adaptación tanto para estudiantes como para docentes, y la falta de tiempo en la intervención podría haber limitado la capacidad de los participantes para absorber completamente la nueva estrategia.

Otra limitante se relaciona a las pocas instancias de juego estructurado que los docentes ofrecen a los estudiantes, a medida los estudiantes avanzan de curso, muchos docentes dejan de integrar los aspectos lúdicos a sus planificaciones lo que crea un ambiente de estructura poco flexible dentro de la clase, es fundamental que los docentes puedan abrirse a nuevas estrategias tanto para la entrega de contenidos y momentos evaluativos.

Con respecto a las proyecciones de la innovación, los objetivos que se pretenden instaurar, de cara al próximo periodo escolar son, generar más instancias de gamificación en el ámbito educativo, se propone la implementación de un diseño de investigación más riguroso, dividiendo al curso en un grupo control y un grupo experimental. Esta estrategia facilitaría comparaciones más específicas sobre el impacto de la gamificación en la comprensión lectora, generando datos sólidos para evaluar su efectividad, en comparación con enfoques convencionales. El desarrollo de esta innovación otorgaría instancias de retroalimentación que permitirían generar objetivos medibles en el tiempo, los cuales puedan ser alcanzados de acuerdo con un cronograma de trabajo que implique el logro de metas a corto y mediano plazo, a lo largo del año escolar que se aproxima. Además, se sugiere ampliar la aplicación de la gamificación a los niveles educativos iniciales. La variación en el entorno educativo podría ofrecer insignias adicionales sobre cómo la gamificación influye en el aprendizaje desde edades más tempranas, enriqueciendo la comprensión de su

aplicabilidad y efectividad en diversos contextos, lo cual permitiría la adaptación del estudiantado y docentes a estas nuevas estrategias.

Asimismo, se pretende fomentar instancias de capacitación para docentes, abordando la integración efectiva de la gamificación en el aula y proporcionando habilidades y recursos necesarios, la capacitación abarcaría enfoques pedagógicos, manejo de tecnología y estrategias para fomentar el trabajo en equipo. Implementar un enfoque de evaluación continua permitiría realizar ajustes iterativos a la estrategia de gamificación en tiempo real, con la retroalimentación constante de estudiantes y docentes informando sobre mejoras y adaptaciones necesarias. Además, se sugiere la exploración de diferentes enfoques de gamificación, utilizando elementos lúdicos y tecnológicos adaptados para abordar áreas identificadas como desafiantes, como la habilidad de reflexión. Finalmente, se destaca la importancia de la participación activa de estudiantes, docentes y padres en el diseño de estrategias de gamificación para enriquecer la propuesta, adaptándola a las necesidades y expectativas específicas de cada grupo y mejorando así su aceptación y efectividad en el entorno educativo. Con estas proyecciones buscamos la creación de propuestas formativas que propicien el involucramiento de la comunidad educativa, estableciéndolo en el proyecto educativo institucional (PEI).

Por tanto, la incorporación de esta estrategia desde la perspectiva educativa significa la estructuración de una ruta de amplificación cognitiva para los estudiantes que se enfrenten a los retos propuestos, con el fin de generar las relaciones entre los conocimientos, la motivación, la recompensa y las apuestas cognitivas que se gestan internamente que son medidas por la incorporación de la gamificación en el aula (González, 2019).

Candanoza y Segovia (2022) presentaron un trabajo de investigación llamado: “Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora”. El objetivo de este estudio es dar fuerza a la comprensión lectora en su base inferencial, mediante el uso de la tecnología. Abordó la metodología mixta, para analizar las teorías y para procesar estadísticamente los datos receptados. Con ello reconoció el valor de integrar acciones didácticas tecnológicas basadas en la gamificación para conseguir el desarrollo integral del estudiantado. Lojano y Peñafiel (2019) corroboran en su investigación llamada: “Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica”. Su objetivo de estudio es mejorar la lectura literal de los alumnos de educación básica. Sigue la metodología cualitativa, interactiva, con técnicas como la observación, entrevista y encuesta, también la prueba pedagógica. De este modo identificó un nexo sólido entre comprensión lectora y gamificación, porque optimiza la lectura, en su nivel literal, en los alumnos estudiados.

Santamaría y Díaz (2021) determinan el efecto de la implementación de la estrategia de gamificación en la comprensión lectora. La metodología utilizada fue de enfoque mixto, un alcance descriptivo y un diseño de triangulación concurrente y recolecta información de forma simultánea a partir de la aplicación de instrumentos cualitativos y cuantitativos, para luego ser analizada, triangulada e interpretada. Finalmente concluye que la utilización de estrategias gamificadas en el aula como recurso didáctico desde una perspectiva multimodal, contribuye al fortalecimiento de los procesos de lectura, comprensión, aprendizaje, motivación e interés en los estudiantes. La investigación realizada por Castañeda et al. (2020) implementan los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora.

Conclusión

En función a la propuesta presentada, al aplicar la evaluación inicial de comprensión, los estudiantes tuvieron un alto porcentaje de aprobación, posterior a ello se aplicó la propuesta de innovación, en ella evidenciamos que los resultados no aumentaron en la actividad gamificada, incluso se observa una disminución en los porcentajes de logro, sin embargo, los resultados de la encuesta de percepción, la cual responde al objetivo de este proyecto, arrojan que la percepción frente a la utilización de gamificación en clases es positiva, por lo que destacamos profundamente la valoración que los estudiantes entregan a la posibilidad de implementar otras estrategias que se acerquen más a sus intereses y motivaciones. A pesar de que los resultados no aumentaron a partir de la estrategia de gamificación los estudiantes disfrutaron de la experiencia sin evidenciar frustración o rechazo. La contextualización de la intervención incluyó la aplicación de dos fichas de comprensión lectora, diseñadas con textos de complejidad similar; la primera de manera convencional, con lecturas grupales e individuales, y la segunda integrando la gamificación, a través de la plataforma Plickers.

El estudio evaluó la percepción de 17 estudiantes sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de habilidades. Aunque la mayoría valoró positivamente la integración de la gamificación en las clases, se identificó una percepción menos favorable en relación con las habilidades de extraer, inferir y analizar información. Los resultados de la comprensión lectora mostraron puntajes más bajos en la actividad con gamificación, atribuidos a la novedad de la metodología. Se sugiere la necesidad de fortalecer las prácticas educativas de los docentes para implementar estrategias innovadoras que se alineen con las expectativas de los estudiantes. A pesar de las limitaciones de tiempo y de la escasa familiaridad con la gamificación por parte de la comunidad el estudio resalta la importancia de adaptar las prácticas docentes a las expectativas cambiantes, promoviendo un

ambiente educativo dinámico y efectivo. Los resultados del proyecto dan cuenta de una recopilación de información exitosa puesto que con relación al modelo evaluativo que responde a dar cumplimiento al objetivo, podemos afirmar que fue posible realizar los análisis y conocer la percepción de los adolescentes, haciéndolos así más participes de su proceso de aprendizaje. a

Referencias

Agualema, A. (2020). Estrategias innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica elemental en la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa del Milenio Quingeo de la comunidad de Cochapamba Grande, parroquia Quingeo, cantón Cuenca. Universidad Politécnica Salesiana. Trabajo de titulación.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19863/4/UPS-CT008974.pdf>

Alliende, F. & Condemarín, M. (2002). La lectura: teoría, evaluación y desarrollo. Santiago de Chile: Andrés Bell. <https://ediciones.ucsh.cl/index.php/lyl/article/view/2066/1851>.

Álvaro-Tordesillas, A.; Alonso-Rodríguez, M.; Poza-Casado, I., y Galván-Desvaux, N. (2020). Experiencia de gamificación en la asignatura de geometría descriptiva para la arquitectura. *Educación XXI*, 23(1), 373-408, <https://doi.org/10.5944/educxx1.23591>

Armijos Uzho, A. P., Paucar Guayara, C. V., & Quintero Barberi, J. A. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2). <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>

Arrieta-Mier, M. E., Mielles-Palacín, J. J. y González-Roys, G. A. (2023). El juego: una estrategia didáctica para fortalecer el proceso lector. *Revista Criterios*, 30(1), 66-82. <https://doi.org/10.31948/rev>.

Asociación Médica Mundial. Declaración de Helsinki de la AMM: Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. 2013. <https://www.wma.net/es/policies-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>

Benoit, C. (2020). La formulación de preguntas como estrategia didáctica para motivar la reflexión en el aula. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 11(2), 95-115. Recuperado de: <https://doi.org/10.18861/cied.2020.11.2.299>

CADEM (2022). La Encuesta de Calidad de Vida y Percepción de Problemas en Chile 2022 <https://cadem.cl/wp-content/uploads/2022/09/Informe-bienestar-de-los-chilenos.pdf>

Candanoza, L., y Segovia, Y. (2022). *Mediación didáctica de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. <https://hdl.handle.net/11323/9150>

Cifuentes Garzón, J. E. (2017). Contexto sociocultural y aprendizaje escolar. *Revista Hojas y Hablas*, (14). https://www.researchgate.net/profile/Jose-Cifuentes-Garzon/publication/321931256_Contexto_sociocultural_y_aprendizaje_escolar/links/5db6c1da92851c577ecf20b9/Contexto-sociocultural-y-aprendizaje-escolar.pdf

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes [CNCA, 2011]. Estudio de comportamiento lector. <https://www.cultura.gob.cl/institucional/estudio-de-comportamiento-lector/>

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes [CNCA, 2014] Encuesta de Comportamiento Lector. <https://plandelectura.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2015/04/Presentacionde-ResultadosECL2014.pdf>

Córdova, C., García, D., Castro, A., y Erazo, J. (2020). Retos de docentes en la enseñanza de Lengua y Literatura en tiempos de pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5). doi:<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1040>

Cowie, B. y Bell, B. (1999). A model of formative assessment in science education. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 6(1), 101-116.

<https://doi.org/10.1080/09695949993026>

Cuellar Cartaya, M. E., Tenreyro Mauriz, M., & Castellón León, G. (2018). El juego en la educación preescolar: Fundamentos históricos. *Conrado*, 14(62), 117-123.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-

[86442018000200020&lng=es&tlng=pt.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020&lng=es&tlng=pt)

CyLDigital. (s/f). ¿Qué es Genial.ly?

https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2_qu_es_genially.html

Declaración de Singapur sobre la integridad en la investigación, 24 de julio, 2010.

<https://www.conicyt.cl/fondap/files/2014/12/DECLARACI%C3%93N-SINGAPUR.pdf>

Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo.

https://books.google.es/books?id=sjidLgWM9_8C&lpg=PA1&ots=xHyA4rNFbb&dq=EL%20

[JUEGO%20INFANTIL%20Y%20SU%20METODOLOGIA%20DELGADO&lr&hl=es&pg=PA](https://books.google.es/books?id=sjidLgWM9_8C&lpg=PA1&ots=xHyA4rNFbb&dq=EL%20)

[5#v=onepage&q=EL%20JUEGO%20INFANTIL%20Y%20SU%20METODOLOGIA%20DEL](https://books.google.es/books?id=sjidLgWM9_8C&lpg=PA1&ots=xHyA4rNFbb&dq=EL%20)

[GADO&f=false](https://books.google.es/books?id=sjidLgWM9_8C&lpg=PA1&ots=xHyA4rNFbb&dq=EL%20)

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-

design elements in non-gaming contexts. In CHI'11 extended abstracts on human factors in

computing systems (pp. 2425-2428). <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1979742.1979575>

Educarchile. [https://www.educarchile.cl/habilidades-de-comprension-lectora-cuales-son-y-como-](https://www.educarchile.cl/habilidades-de-comprension-lectora-cuales-son-y-como-desarrollarlas)

[desarrollarlas](https://www.educarchile.cl/habilidades-de-comprension-lectora-cuales-son-y-como-desarrollarlas)

Espeso, P. (2019). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? *EDUCACIÓN 3.0*.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/>

Espinoza, E. (2018). La enseñanza mediante la gamificación. *Revista Ciencias Sociales y Económicas UTEQ*, 2(2), 75-89. <https://doi.org/10.18779/csye.v2i2.275>

Fernández, C. (2017). Habilidades de comprensión lectora: ¿cuáles son y cómo desarrollarlas?

Flores Tena, M.J., Ortega Navas, M.C. & Sánchez Fuster, M.C (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1), 29-42.
<https://doi.org/10.6018/reifop.406051>

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen. https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

Formento-Torres, A.C., Quílez-Robres, A., & Cortés-Pascual, A. (2023). Motivación y rendimiento académico en la adolescencia: una revisión sistemática meta-analítica. *RELIEVE*, 29(1), art. 2 <https://doi.org/10.30827/relieve.v29i1.25110>

Franco, J. (2021). La motivación docente para obtener calidad educativa en instituciones de educación superior. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(64), 151-179.
doi:<https://doi.org/10.35575/rvucn.n64a7>

Furtak, E. M., Ruiz-Primo, M. A., Shemwell, J. T., Ayala, C. C., Brandon, P., Shavelson, R. J. y Yin, Y. (2008). On the fidelity of implementing embedded formative assessments and its relation to student learning. *Applied Measurement in Education*, 21(4), 360-389.
<https://doi.org/10.1080/08957340802347852>

Gaitán, V. (5 de Enero de 2021). Gamificación: el aprendizaje divertido.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/#:~:text=La%20Gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,concretas%20entre%20otros%20muchos%20objetivos.>

Gallardo, M. H. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25500w/MITE108_S2_Gamificar_el_uso_de_los_elementos.pdf

Gallego Ortega, J. L., Figueroa Sepúlveda, S., & Rodríguez Fuentes, A. (2019). La comprensión lectora de escolares de educación básica. *Literatura y lingüística*, 40, 187–208. <https://doi.org/10.29344/0717621x.40.2066>

García, C., Martín, M., & Díaz, E. (2020). Protocol: Gamify a Subject without Advanced Technology. *Working Papers on Operations Management*, 10(2), 20-27. doi: <http://dx.doi.org/10.4995/wpom.v10i2.12662>

García Lázaro, Irene. (2019) La escape room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27, Año XII, diciembre 2019. [71-79]. ISSN: 1989-3558.

García, P. S. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. <https://hal.science/hal-02516612>

Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacio*, 40(15), 25. Recuperado de <http://www.revistaespacios.com/a19v40n15/19401525.html>.

Gomar, G. (2016). Guía Metodológica para la Elaboración de Proyectos/planes de Acción Participativos en Centros de Enseñanza Secundaria. UNICEF Uruguay https://bibliotecaunicef.uy/opac_css/doc_num.php?explnum_id=154

González, H. T. (2019). Recursos tecnológicos para la integración para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (13), 75-117. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>

Gutiérrez Lugo , T. L. ., Sotelo Castillo, M. A. ., & Ramos Estrada, D. Y. . (2022). Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares. *Revista ProPulsión*, 4(1), 92–106. <https://doi.org/10.53645/revprop.v4i1.78>

Hill, D., & Brunvan, S. (2018). Gaming the System: Helping Students Level up Their Learning. *International Journal of Teaching Learning in Higher Education*, 30(1), 70-79. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1169819.pdf>

Huang, S.Y., Kuo, Y.H, Chen, H.C. (2020). Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: learning performance, learning motivation and problem-solving ability. *Thinking skills and creativity*, 37, 100681. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100681>

Jaramillo Naranjo, L. M., & Puga Peña, L. A. (2016). El pensamiento lógico-abstracto como sustento para potenciar los procesos cognitivos en la educación. *Sophia*, 2(21), 31. <https://doi.org/10.17163/soph.n21.2016.01>

JUNAEB (2023). Índices de vulnerabilidad. Medición de la vulnerabilidad. <https://www.junaeb.cl/medicion-la-vulnerabilidad-ivm/>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer https://www.researchgate.net/publication/273947281_The_gamification_of_learning_and_instruction_Gamebased_methods_and_strategies_for_training_and_education_San_Francisco_CA_Pfeiffer

Lojano, J., y Peñafiel, G. (2019). *Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1126>

Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493–512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>

Martínez-Franco, C. M. (2017). Gamificación en Educación Física: proyecto Súper Mario Bros. *Publicaciones didácticas*, 89, 148–152. <https://core.ac.uk/download/pdf/235854809.pdf>

Mendoza, S. H., & Avila, D. D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín científico de las ciencias económico administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>

Ministerio de Educación. (2012). Bases Curriculares de Lenguaje y Comunicación. Santiago. https://archivos.agenciaeducacion.cl/biblioteca_digital_historica/orientacion/2012/bases_curricularesbasicas_2012.pdf

Mora Vargas, A. I. (2004). La evaluación educativa: concepto, períodos y modelos. *Actualidades Investigativas En Educación*, 4(2). <https://doi.org/10.15517/aie.v4i2.9084>

Morales, F. Moya, M. Pérez, J. A. Fernández, (2007) *Psicología social*. tercera Edición. Madrid;McGrawHill.<http://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/295a9849cc1ee44d0258a51d24fb554364ac5fd4.pdf>

Olasolo, I.G., (2017). La importancia de la lectura en los niños. <https://www.conmishijos.com/educacion/lectura-escritura/la-importancia-de-la-lectura-en-los-ninos/>

Oliveros, e. (2002). *Metodología de la enseñanza de Matemática*. Ed. Santillana. https://bibliotecas.educacion.gob.ec/cgi-bin/koha/opacdetail.pl?biblionumber=36130&query_desc=pb%3Asantillana

Ortiz, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. doi: <https://dx.doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>.

Pérez, D. (2007). Revisión y análisis del modelo de evaluación orientada en los objetivos (Ralph Tyler-1950).

https://www.researchgate.net/publication/220025586_Revision_y_analisis_del_Modelo_de_Evaluacion_Orientada_en_los_Objetivos_Ralph_Tyler_-_1950

Pernía, H., & Méndez, G. (2018). Estrategias de comprensión lectora: Experiencia en educación primaria. *Educere*, 22(71), 107-115. <https://bit.ly/3L82wL>

Simbaña-Haro, M., González-Romero, M., Obando-Tasiguano, C., & Hinojosa-Cazco, G., (2022). El juego: una mirada desde los diferentes autores. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(6-2), 145-156 <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.6-2.1148>

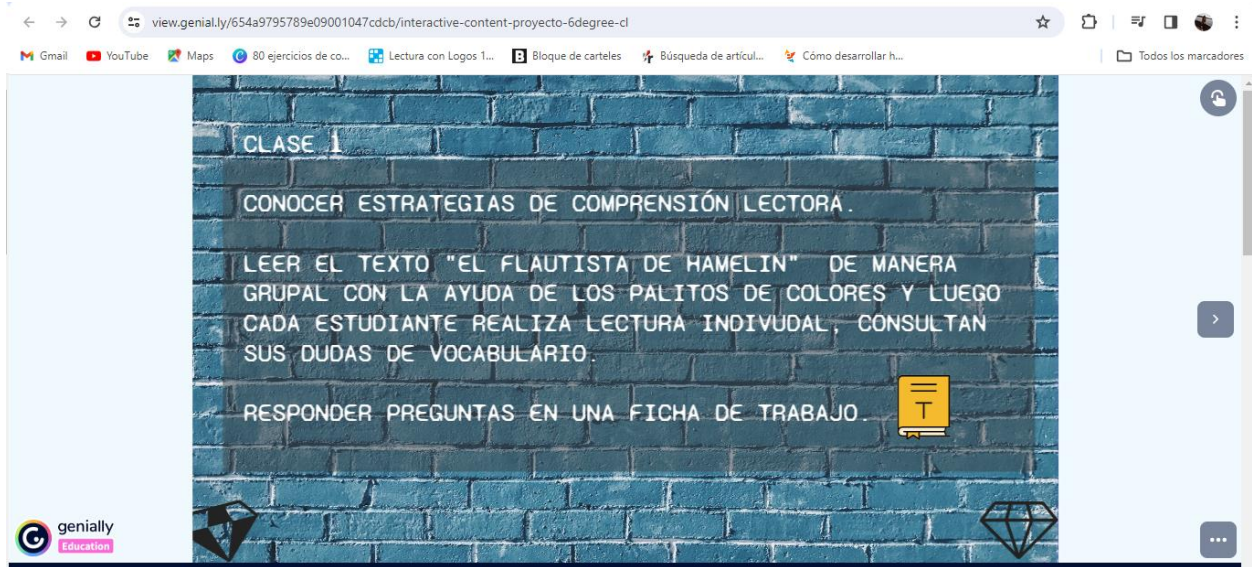
Solé, I. (2012). *Revista Iberoamericana de Educación (OEI)*, 2012, num. 59, p. 43-61 <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/59387>

UNESCO/OREALC. (2016). Aportes para la enseñanza de la lectura. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244874>

UNESCO/OREALC. (2021). El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en Lectura.

Anexos

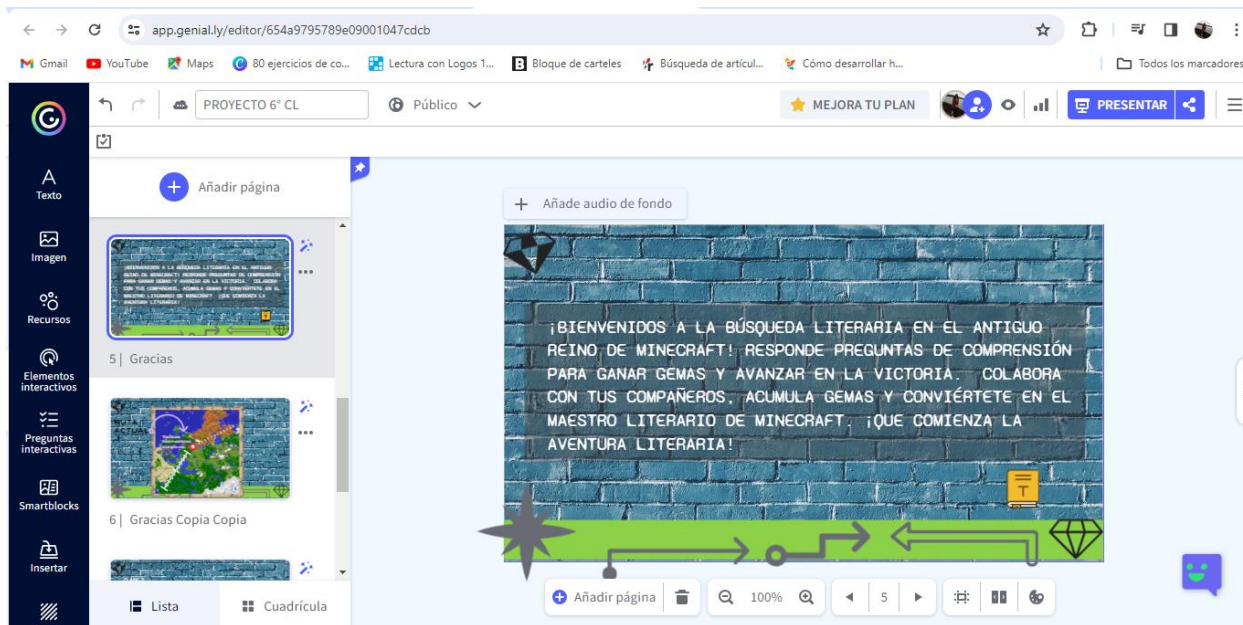
Anexo N°1 Captura pantalla Genial.y



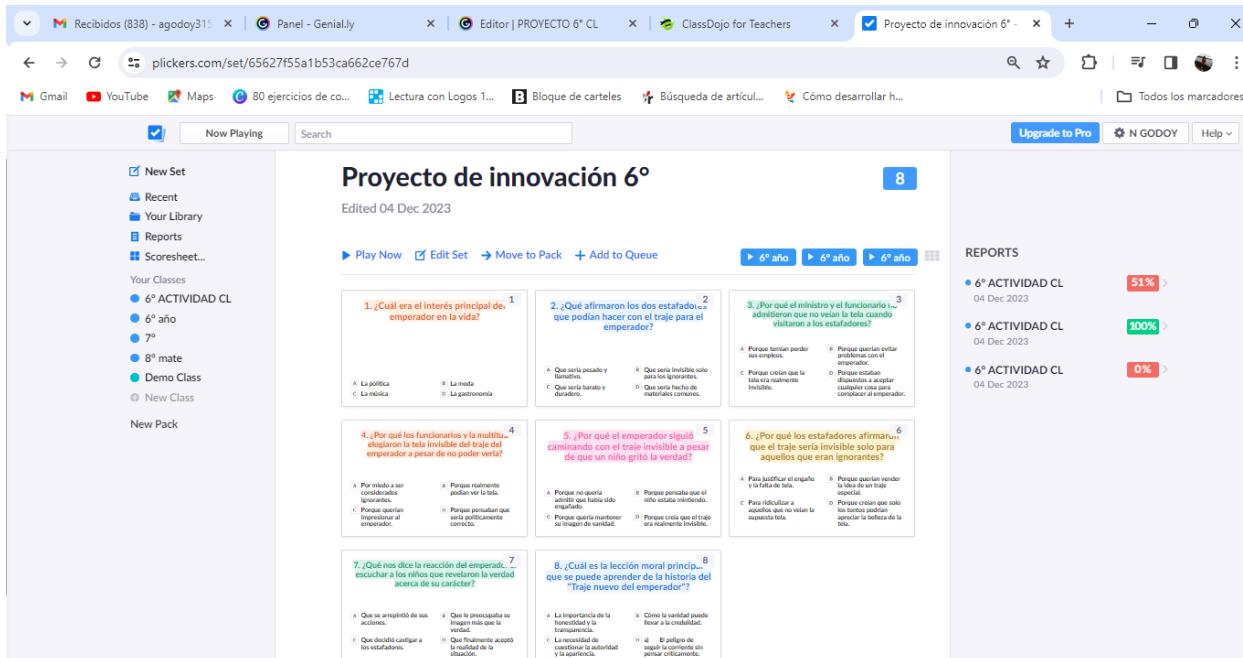
Anexo N°2 Captura pantalla Classdojo



Anexo N°3 Minecraft



Anexo N°4 Plickers



Aplicación Plickers



Autorización directivo de centro.

CARTA DE AUTORIZACIÓN DIRECTIVOS DE INSTITUCIONES O CENTROS

Usted ha sido invitado a participar en el proyecto de investigación titulado: “Uso de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora”, a cargo del profesor guía Antonio Castillo, docente del Magister de Innovación Educativa, Universidad de las Américas y desarrollado por las estudiantes Alison Geraldo y Andrea Godoy, estudiantes del programa. El objetivo de esta carta es ayudarlo(a) a tomar la decisión de autorizar la realización de la presente investigación en el marco de la *escuela* que usted dirige.

El propósito general del estudio es analizar la percepción de los estudiantes en el uso de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora. Se propone recoger la percepción de los estudiantes en la aplicación de esta metodología comparándola con métodos tradicionales de enseñanza. Como aporte social, la investigación pretende brindar un estímulo del interés por la lectura, además de la inclusión y la colaboración de los estudiantes al participar y fomentar el desarrollo de habilidades de aprendizaje. En el ámbito científico, el estudio podría contribuir a la validación científica de la efectividad de esta estrategia en el ámbito educativo.

A través de la presente carta, se le solicita la autorización para que miembros del equipo de investigación a cargo del Sr. Antonio Castillo, las tesis Alison Geraldo y Nelly Andrea Godoy, siendo esta última estudiante quien estará a cargo del proceso de investigación y tomará contacto con el centro que usted dirige, así como con sus *estudiantes*, a fin de coordinar la manera en que se puede invitar a los usuarios del centro a participar del estudio de manera voluntaria.

El procedimiento de toma de contacto y reclutamiento de los participantes del estudio es el siguiente

Invitación:

- La invitación se realizará a través de comunicados escritos dirigidos a los estudiantes de sexto año básico y a sus padres o tutores legales.
- Se proporcionará información clara y detallada sobre el propósito del estudio, la duración, las actividades planificadas y los beneficios potenciales.
- Se destacará la voluntariedad de la participación y se explicará que no habrá consecuencias negativas por decidir no participar.

Selección:

- Todos los estudiantes de sexto año básico de la Escuela Claudio Arrau, Región de los lagos, Osorno, Chile.

- No se establecerán criterios de exclusión, promoviendo así la inclusión de todos los estudiantes en el estudio.

Reclutamiento:

- Se establecerá contacto con los docentes de sexto año básico para coordinar la implementación del estudio en sus clases.
- Se programarán las actividades en horarios que minimicen las interrupciones en el plan de estudios regular.

Consentimiento Informado:

- Se enviará a los padres o tutores un formulario de consentimiento informado detallando la naturaleza del estudio, los procedimientos, los posibles riesgos y beneficios, así como la garantía de confidencialidad de la información recopilada.

Resguardos Éticos Generales:

- Se garantizará la confidencialidad de los datos recopilados, utilizando códigos o identificadores en lugar de nombres reales en los informes.
- El estudio se llevará a cabo respetando los principios éticos de la privacidad, la integridad y el respeto a la autonomía de los participantes.
- Los resultados se presentarán de manera agregada y anónima para proteger la identidad de los participantes.

Al aceptar participar y autorizar el estudio en la institución que usted dirige, se le solicita que facilite las condiciones y el espacio físico para que los miembros del equipo de investigación puedan realizar los procedimientos antes descritos.

Si tiene cualquier duda o pregunta, usted puede contactarse con el profesor guía del estudio Antonio Castillo al correo electrónico antonio.castillo@udla.cl

Modelo de asentimiento informado.

ASENTIMIENTO (PARTICIPANTE MENOR DE EDAD)

Propuesta de innovación "Uso de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora"

Estimado estudiante de Sexto Año Básico,

Nos dirigimos a ustedes para invitarlo a participar en un emocionante proyecto educativo que busca conocer la percepción de los estudiantes en el uso de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora.

Descripción del Estudio:

Duración: 3 clases de 90 minutos en 2 clases.

Actividades:

- Evaluación tradicional de comprensión lectora.
- Actividad de gamificación con equipos y recompensas (gemas).
- Retroalimentación y encuesta sobre la experiencia.

Propósito: Este estudio tiene como objetivo analizar la percepción de los estudiantes en la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora.

¿Qué vamos a hacer?

1. **Primero:** Realizaremos lectura colectiva e individual de un texto, identificaremos palabras desconocidas y contestaran preguntas sobre lo que leyeron para saber cuánto comprendieron.
2. **Después viene lo divertido:** Haremos otra actividad de lectura, ¡pero esta vez será más competitiva! Se dividirán en equipos y ganarán "gemas" por cada respuesta correcta. El equipo que tenga más gemas al final será el ganador. Las respuestas de esta actividad la haremos por medio de la aplicación Plickers.
3. **¡A recibir feedback!:** Después de jugar, les diremos cómo lo hicieron y qué pueden mejorar. También conocerán al equipo ganador y sabrán por qué fueron tan buenos.
4. **Finalmente:** Contestarán una encuesta sobre la actividad realizada en equipos. Queremos saber qué les pareció y si les gustó.

En resumen:

- Leemos juntos y respondemos preguntas.
- Jugamos un juego de lectura en equipos para ganar gemas y recompensas.
- Recibimos feedback y conocemos al equipo ganador.
- Contestamos otra encuesta sobre cómo nos sentimos después del juego.

Recuerden, ¡es totalmente voluntario y pueden dejar de participar en cualquier momento! Queremos que se diviertan y nos ayuden a aprender más sobre la lectura. Si tienes alguna duda ¡no dudes en preguntar! ¡Gracias por ser parte de esta aventura educativa!

¿A quién puedes contactar para saber más de este estudio o si te surgen dudas?

Si tienes cualquier pregunta acerca de esta investigación, puedes contactar al Profesor Antonio Castillo, Investigador Principal del estudio, Universidad de Las Américas. Su email es antonio.castillo@udla.cl.

- Entiendo que conversaremos sobre la gamificación y la comprensión lectora
- Entiendo que puedo dejar de participar en cualquier momento si lo deseo.
- Entiendo que si me siento incómodo/a o preocupado/a durante las actividades, puedo decírselo al equipo de investigación, a mis profesores o a mis padres.
- Entiendo que mis datos serán anónimos y la información que yo dé se manejará de forma confidencial

Escribe tu nombre aquí si estás de acuerdo en participar:

¡Muchas gracias por tu participación y ayuda!

(Firmas en duplicado: una copia para el participante y otra para el investigador)

HE TENIDO LA OPORTUNIDAD DE LEER ESTA DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO, HACER PREGUNTAS ACERCA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, Y ACEPTO PARTICIPAR EN ESTE PROYECTO.

Firma del/la Participante

Fecha

Nombre del/la Participante

Firma del Investigador

Fecha

(Firmas en duplicado: una copia para el participante y otra para el investigador)

Fichas de trabajo de comprensión lectora

EVALUACION N° 1 DE COMPRENSIÓN LECTORA

NOMBRE:	CURSO:
FECHA:	

LEE ATENTAMENTE EL SIGUIENTE TEXTO.

El flautista de Hamelín

Hace mucho, muchísimo tiempo, en la próspera ciudad de Hamelín, sucedió algo muy extraño: una mañana, cuando sus gordos y satisfechos habitantes salieron de sus casas, encontraron las calles invadidas por miles de ratones que merodeaban por todas partes, devorando, insaciables, el grano de sus repletos graneros y la comida de sus bien provistas despensas.

Nadie acertaba a comprender la causa de tal invasión, y lo que era aún peor, nadie sabía qué hacer para acabar con tan inquietante plaga.

Por más que pretendían exterminarlos o, al menos, ahuyentarlos, tal parecía que cada vez acudían más y más ratones a la ciudad. Tal era la cantidad de ratones que, día tras día, se enseñoreaba de las calles y de las casas, que hasta los mismos gatos huían asustados.

Ante la gravedad de la situación, los prohombres de la ciudad, que veían peligrar sus riquezas por la voracidad de los ratones, convocaron al Consejo y dijeron: "Daremos cien monedas de oro a quien nos libre de los ratones".

Al poco se presentó ante ellos un flautista taciturno, alto y desgarbado, a quien nadie había visto antes, y les dijo: "La recompensa será mía. Esta noche no quedará ni un sólo ratón en Hamelín".

Dicho esto, comenzó a pasear por las calles y, mientras paseaba, tocaba con su flauta una maravillosa melodía que encantaba a los ratones, quienes saliendo de sus escondrijos seguían embelesados los pasos del flautista que tocaba incansable su flauta.

Y así, caminando y tocando, los llevó a un lugar muy lejano, tanto que desde allí ni siquiera se veían las murallas de la ciudad.

Por aquel lugar pasaba un caudaloso río donde, al intentar cruzarlo para seguir al flautista, todos los ratones perecieron ahogados.

Los hamelineses, al verse al fin libres de las voraces tropas de ratones, respiraron aliviados. Ya tranquilos y satisfechos, volvieron a sus prósperos negocios, y tan contentos estaban que organizaron una gran fiesta para celebrar el feliz desenlace, comiendo excelentes viandas y bailando hasta muy entrada la noche.

A la mañana siguiente, el flautista se presentó ante el Consejo y reclamó a los prohombres de la ciudad las cien monedas de oro prometidas como recompensa. Pero éstos, liberados ya de su problema y cegados por su avaricia, le contestaron: "¡Vete de nuestra ciudad!, ¿o acaso crees que te pagaremos tanto oro por tan poca cosa como tocar la flauta?".

Y dicho esto, los orondos prohombres del Consejo de Hamelín le volvieron la espalda profiriendo grandes carcajadas.

Furioso por la avaricia y la ingratitud de los hamelineses, el flautista, al igual que hiciera el día anterior, tocó una dulcísima melodía una y otra vez, insistentemente.

Pero esta vez no eran los ratones quienes le seguían, sino los niños de la ciudad quienes, arrebatados por aquel sonido maravilloso, iban tras los pasos del extraño músico.

Cogidos de la mano y sonrientes, formaban una gran hilera, sorda a los ruegos y gritos de sus padres que, en vano, entre sollozos de desesperación, intentaban impedir que siguieran al flautista.

Nada lograron y el flautista se los llevó lejos, muy lejos, tan lejos que nadie supo adónde, y los niños, al igual que los ratones, nunca jamás volvieron.

En la ciudad sólo quedaron sus opulentos habitantes y sus bien repletos graneros y bien provistas despensas, protegidas por sus sólidas murallas y un inmenso manto de silencio y tristeza.

Y esto fue lo que sucedió hace muchos, muchos años, en esta desierta y vacía ciudad de Hamelín, donde, por más que busquéis, nunca encontraréis ni un ratón ni un niño.

Jacob y Wilhelm Grimm, 1962.

DESPUÉS DE LA LECTURA, LEE ATENTAMENTE Y MARCA LA ALTERNATIVA CORRECTA.

Preguntas de extracción de información explícita:

1. ¿Qué ofrecieron los prohombres de la ciudad de Hamelín a cambio de deshacerse de los ratones?
 - a) Ropa
 - b) Joyas
 - c) Oro
 - d) Hierro

2. ¿Qué sucedió con los ratones cuando el flautista los llevó lejos, cerca de un río?
 - a) Fueron domesticados
 - b) Se ahogaron en el río
 - c) Regresaron a Hamelín
 - d) Desaparecieron misteriosamente

Preguntas de extracción de información implícita:

3. ¿Qué revela la actitud de los prohombres del Consejo al no querer pagarle al flautista después de cumplir su promesa?
 - a) Desconfianza hacia los extranjeros
 - b) Indiferencia hacia los problemas de la comunidad
 - c) Avaricia y falta de integridad
 - d) Respeto por la música del flautista

4. ¿Qué sugiere el hecho de que el flautista se llevara a los niños de la ciudad después de que los prohombres se negaran a pagarle la recompensa?
 - a) Venganza y justicia poética
 - b) Amor por la compañía de los niños
 - c) Necesidad de formar una banda de músicos
 - d) Desesperación por la pérdida de los ratones

5. ¿Qué podría indicar el hecho de que los prohombres de la ciudad estuvieran más preocupados por sus riquezas que por el bienestar de su comunidad?
 - a) Priorización de lo material sobre lo humano
 - b) Falta de recursos para enfrentar problemas
 - c) Desconexión con la realidad del pueblo
 - d) Preocupación excesiva por la estética de la ciudad

Preguntas de inferencia

6. ¿Por qué los prohombres de la ciudad de Hamelín se negaron a pagarle al flautista a pesar de haber cumplido su promesa?
 - a) Creían que el problema con los ratones se resolvería por sí mismo
 - b) Temían que el flautista regresara con más demandas
 - c) Pensaban que el flautista no merecía la recompensa
 - d) Estaban en desacuerdo sobre el origen del problema con los ratones

7. ¿Por qué los niños siguieron al flautista a pesar de los ruegos y gritos de sus padres?
 - a) Estaban fascinados por la música del flautista
 - b) Querían escapar de la monotonía de Hamelín
 - c) Creían que el flautista los conduciría a un lugar mejor
 - d) Desconfiaban de la capacidad de sus padres para tomar decisiones

Preguntas de reflexión

8. ¿Qué lección moral o mensaje crees que el autor intenta transmitir a través de la historia del flautista de Hamelín y su interacción con los habitantes de la ciudad?
 - a) La importancia de cumplir con las promesas
 - b) La peligrosa combinación de avaricia e ingratitud
 - c) La necesidad de confiar en los forasteros
 - d) El valor de la música como medio de resolución de problemas.

EVALUACION N° 2 DE COMPRENSIÓN LECTORA

LEE ATENTAMENTE EL SIGUIENTE TEXTO.

El traje nuevo del emperador

En una ciudad muy remota vivía un emperador cuyo único interés en la vida era vestirse con ropa de moda. Era tan grande su vanidad que se cambiaba de traje varias veces al día para que todos pudieran admirarlo.

Un día cualquiera, dos estafadores se acercaron al emperador manifestando que eran excelentes sastres y que podían coserle un traje magnífico. Sería tan ligero y fino que parecería invisible, pero solo para aquellos que eran ignorantes.

El emperador estaba muy emocionado de contar con un traje que le permitiera saber cuáles de sus funcionarios eran aptos de los cargos que ocupaban y ordenó a los supuestos sastres comenzar su trabajo de inmediato, pagándoles una enorme suma de dinero.

Después de un tiempo, el rey le pidió a un anciano ministro que fuera a ver cuánto habían progresado los dos sastres con su traje. El ministro vio a los dos hombres agitando tijeras en el aire, pero no podía ver la tela. Sin embargo, se quedó en silencio por temor a ser llamado ignorante.

—Se encuentra usted muy callado señor ministro, ¿acaso no puede ver la maravillosa tela? —dijo uno de los estafadores.

—Claro que sí la veo. Esta tela está muy bella y así se lo comunicaré a nuestro emperador —respondió el anciano ministro sin querer parecer ignorante.

Los estafadores pidieron entonces más dinero, el cual fue a parar a sus bolsillos. No gastaron ni en un trozo de hilo y continuaron trabajando en las máquinas vacías.

Poco después el emperador envió a otro funcionario de su confianza a observar el estado de su traje e informarse de la fecha de entrega.

El funcionario miró y miró la supuesta tela, pero como nada había, nada pudo ver.

—¿Verdad que es hermosa? —preguntaron los dos tramposos, señalando hacia el aire.

“Estaré perdiendo la razón o la vista”, pensó el funcionario. Al igual que el anciano ministro se quedó callado y alabó la tela que no existía.

—¡La tela que he visto es maravillosa! —le dijo al emperador.

Finalmente, el traje estaba listo. Al igual que el anciano ministro y el funcionario, el emperador no podía ver nada, pero tampoco quería parecer ignorante. De modo que admiró el supuesto traje y agradeció a los sastres, quienes maliciosamente le dijeron:

—Señor emperador, su traje nuevo es tan digno de admiración que debe lucirlo frente a todos.

Feliz con los halagos, el emperador desfiló con su traje nuevo por la calle principal. La gente podía ver al emperador desnudo, pero nadie lo admitía por temor a ser considerado ignorante. Así que el emperador siguió caminando.

Todos elogiaron la tela invisible, sus colores y maravillosos patrones. El emperador estaba muy complacido, hasta que, por fin, un niño gritó:

—¡El emperador está desnudo!

Fue entonces que todos comenzaron a reír y a murmurar, muy pronto gritaron:

—¡El emperador está desnudo, el emperador no lleva nada!

El emperador repentinamente se dio cuenta de que tenían razón, pero pensó para sí mismo: “Ahora debo seguir fingiendo hasta el final o pareceré aún más ignorante”. Fue así como el emperador siguió caminando airoso, mientras la multitud reía a carcajadas.

Hans Christian Andersen (adaptación)

DESPUÉS DE LA LECTURA, LEE ATENTAMENTE Y MARCA LA ALTERNATIVA CORRECTA.

Preguntas de extracción de información explícita:

1. ¿Cuál era el interés principal del emperador en la vida?
 - a) La política
 - b) La moda
 - c) La música
 - d) La gastronomía
2. ¿Qué afirmaron los dos estafadores que podían hacer con el traje para el emperador?
 - a) Sería pesado y llamativo.
 - b) Sería invisible solo para los ignorantes.
 - c) Sería barato y duradero.
 - d) Sería hecho de materiales comunes.

Preguntas de extracción de información implícita:

3. ¿Por qué el ministro y el funcionario no admitieron que no veían la tela cuando visitaron a los estafadores?
 - a) Porque temían perder sus empleos.
 - b) Porque querían evitar problemas con el emperador.
 - c) Porque creían que la tela era realmente invisible.

d) Porque estaban dispuestos a aceptar cualquier cosa para complacer al emperador.

4. ¿Por qué los funcionarios y la multitud elogiaron la tela invisible del traje del emperador a pesar de no poder verla?

a) Por miedo a ser considerados ignorantes.

b) Porque realmente podían ver la tela.

c) Porque querían impresionar al emperador.

d) Porque pensaban que sería políticamente correcto.

5. ¿Por qué el emperador siguió caminando con el traje invisible a pesar de que un niño gritó la verdad?

a) Porque no quería admitir que había sido engañado.

b) Porque pensaba que el niño estaba mintiendo.

c) Porque quería mantener su imagen de vanidad.

d) Porque creía que el traje era realmente invisible.

Preguntas de inferencia:

6. ¿Por qué los estafadores afirmaron que el traje sería invisible solo para aquellos que eran ignorantes?

a) Para justificar el engaño y la falta de tela.

b) Porque querían vender la idea de un traje especial.

c) Para ridiculizar a aquellos que no veían la supuesta tela.

d) Porque creían que solo los tontos podrían apreciar la belleza de la tela.

7. ¿Qué nos dice la reacción del emperador al escuchar a los niños que revelaron la verdad acerca de su carácter?

- a) Que se arrepintió de sus acciones.
- b) Que le preocupaba su imagen más que la verdad.
- c) Que decidió castigar a los estafadores.
- d) Que finalmente aceptó la realidad de la situación.

Pregunta de reflexión:

8. ¿Cuál es la lección moral principal que se puede aprender de la historia del Traje nuevo del emperador

- a) La importancia de la honestidad y la transparencia.
- b) Cómo la vanidad puede llevar a la credulidad.
- c) La necesidad de cuestionar la autoridad y la apariencia.
- d) El peligro de seguir la corriente sin pensar críticamente

Encuesta aplicada

ENCUESTA DE PERCEPCIÓN DE ESTUDIANTES SOBRE LA INTEGRACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL DESARROLLO DE LA HABILIDAD DE COMPRENSIÓN LECTORA.

Lee cada afirmación y marca la frecuencia con que se realiza cada actividad en clases.

PREGUNTAS	MUCHAS VECES	A VECES	RARA VEZ	NUNCA
¿Considera que el uso de la gamificación favorece el desarrollo de los contenidos vistos en clases?				
¿Considera que el uso de la gamificación debería ser utilizado más a menudo en clases?				
¿Considera que el uso de la gamificación aumenta su interés para participar en clases?				
¿Considera que el uso de la gamificación favoreció el desarrollo de los contenidos en clases?				
¿Considera que el uso de la gamificación es más favorable para el desarrollo del contenido que la clase tradicional?				
¿Considera que el uso de la gamificación en clases me permite comprender el contenido?				
¿Considera que el uso de la gamificación le ayuda en la reflexión de las actividades propuestas en clases?				
¿Considera que el uso de la gamificación le ayuda en la extracción de información explícita				
¿Considera que el uso de la gamificación le ayuda en la extracción de información implícita?				
¿Considera que el uso de la gamificación le ayuda en la extracción de preguntas de inferencia?				

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE AUTOR

Fecha: 05 de junio del 2024

Señores

Universidad de Las Américas

Biblioteca

DATOS DEL DOCUMENTO DIGITAL

Tipo de documento (tesis, artículo, etc.): La percepción del alumnado en el uso de la aplicación de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora.

Facultad o área del autor: Educación.

Naturaleza (pregrado, postgrado, investigación, otro): Postgrado.

Autor(es):

Apellidos completos	Nombres completos	Rut	Correo electrónico
Geraldo Rivera	Alison Rebeca	19.468.697-8	alisongeraldorivera97@gmail.com
Godoy Huenchuán	Nelly Andrea	17.742.159-6	Agodoy315@gmail.com

(De ser necesario agregar más filas)

Profesor(es) guía(s) (aplica para tesis):

Apellidos completos	Nombres completos
Castillo Paredes	Antonio Jonathan

(De ser necesario agregar más filas)

Título completo del documento: La percepción del alumnado en el uso de la aplicación de la gamificación en el acompañamiento de la habilidad de comprensión lectora.

Trabajo para optar al título de (aplica para tesis): Magister en educación mención innovación educativa.

Año del documento: 2024

Número de páginas: 69

Incluye otro archivo con material complementario (SI o NO): NO

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente formulario autorizo (autorizamos), expresa, indefinida y gratuitamente a la Universidad de Las Américas a publicar y difundir a en forma íntegra la versión digital de mi (nuestro) trabajo, en el Repositorio Institucional y otros portales web de la Universidad, desde (marcar sólo una opción con una X):



- De forma inmediata.
- Una fecha determinada: ____/____/____ (Día/mes/año).
- No autorizo (si marca esta opción, sólo se publicarán los datos mínimos de identificación del trabajo, pero no se publicará el documento).





También confirmo(amos) que:

- El trabajo no es plagio.
- Se cuenta con la autorización correspondiente de la editorial en la cual se publicó o publicará (esto aplica para trabajos a publicar por una editorial).

LICENCIA CREATIVE COMMONS DE PUBLICACIÓN

La licencia Creative Commons que usaré(mos) para mi (nuestro) trabajo es la siguiente (seleccionar solo una):


TIPO DE LICENCIA	IMPLICA	MARCAR CON UNA X
Atribución CC BY 	Se puede distribuir, modificar, y crear a partir de la obra, incluso con fines comerciales, siempre que se reconozca al autor.	
Atribución-Compartir Igual CC BY-SA 	Se puede modificar, y crear a partir de la obra, incluso con fines comerciales, pero las obras derivadas deben llevar una licencia idéntica a la de la obra original, reconociendo al autor.	
Atribución-Sin Derivadas CC BY-ND	Se puede distribuir en forma comercial, siempre y cuando la obra circule íntegra y sin cambios, reconociendo al autor.	

		
<p>Atribución-No Comercial CC BY-NC</p> 	<p>Se puede distribuir, modificar, y crear a partir de la obra, pero sin fines comerciales y siempre que se reconozca al autor.</p>	
<p>Atribución-No Comercial - Compartir Igual CC BY-NC-SA</p> 	<p>Se puede distribuir, modificar, y crear a partir de la obra, pero sin fines comerciales, llevando las obras derivadas una licencia idéntica a la de la obra original y reconociendo al autor.</p>	
<p>Atribución-No Comercial - Sin Derivadas CC BY-NC-ND</p> 	<p>Se puede usar la obra, pero sin generar obras derivadas y sin fines comerciales, reconociendo al autor. Es la más restrictiva de las licencias.</p>	<p>X</p>

Fuente: Adaptado de: Universidad de Chile (2010) y de USACH (2014).

Nota: en el caso de que el trabajo haya sido publicado por una editorial (artículo de revista, capítulo de libro, libro, etc.), se debe colocar la misma licencia utilizada en esa plataforma.

En constancia de lo anterior firmo(amos) el presente formulario:

Apellidos completos	Nombres completos	Firma
Geraldo Rivera	Alison Rebeca	
Godoy Huenchuán	Nelly Andrea	

(De ser necesario agregar más filas)