

UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad

Título de la investigación

La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta.

MODALIDAD

Artículos profesionales de alto nivel.

Título del Artículo Científico

La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes.

Autora

Lic. Marlene Isabel Chávez Moreira.

Tutora

Lic. Karen Elisa Joza, Mg.

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad.

Portoviejo, julio de 2021

“La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes”

Gamification as a methodological strategy to strengthen students' reading comprehension skills

Lcda. Marlene Isabel Chávez Moreira

e.michavez@sangregorio.edu.ec

Universidad San Gregorio de Portoviejo

<https://orcid.org/0000-0003-4779-2124>

Dra. Karen Elisa Corral Joza

kcorral@sangregorio.edu.ec

Universidad San Gregorio de Portoviejo

<https://orcid.org/0000-0002-8209-4084>

RESUMEN

La gamificación es la aplicación de la mecánica del juego en la educación, cuyas características relevantes permiten su implementación como una estrategia dinamizadora en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. El presente trabajo plantea estudiar la gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta. El estudio tuvo como unidades de análisis a 16 docentes y 157 colegiales. La información se recolectó mediante encuestas, además se aplicó un test de comprensión lectora a los educandos donde se identificó que presentan en su gran mayoría un nivel de comprensión lectora tanto inferencial como literal. En los resultados, se detectó que los docentes utilizan la gamificación como una herramienta en la enseñanza y aprendizaje para la realización de estrategias innovadoras en las que el estudiante no solo adquiera conocimiento, sino que forme parte de la construcción del mismo como un actor principal en el proceso, consolidando lo aprendido por medio de la práctica de diferentes actividades.

ABSTRACT

Gamification is the application of game mechanics in education, whose relevant characteristics allow its implementation as a dynamic strategy in the learning process of students. The present work proposes studying gamification as a methodological strategy to strengthen reading comprehension skills in students of the San José de Manta Educational Unit. The study had as units of analysis 16 teachers and 157 schoolchildren. The information was collected through surveys, in addition a reading comprehension test was applied to the students, where it was identified that the vast majority present a level of both inferential and literal reading comprehension. In the results, it was detected that teachers use gamification as a tool in teaching and learning to carry out innovative strategies in which the student not only acquires knowledge, but is also part of its construction as a main actor in the process, consolidating what has been learned through the practice of different activities.

Palabras claves:; Comprensión lectora; destrezas educación creativa; estrategia metodológica ;gamificación

Keywords: Reading comprehension; skills; creative education; methodological strategy; gamification.

INTRODUCCIÓN

La capacidad para acceder, comprender y reflexionar sobre cualquier tipo de información es fundamental para que las personas puedan participar plenamente en una sociedad basada en el conocimiento, según Amado (2018), la gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes, resulta vital y es realmente la necesidad de que los estudiantes sean capaces de comprender lo que leen, que no se convierta simplemente un aprendizaje monótono en el que recita lo que está percibiendo.

A nivel mundial la gamificación no se lleva a cabo a través de únicamente elementos concretos, por lo que se cree necesario basar estas definiciones en un conjunto de mecanismos, siendo así que es un tema que puede causar confusión, ya que la gamificación es en definitiva una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, por lo que resulta vital al momento de analizar su papel en la mejora de la comprensión lectora, es por esto que el proponer la gamificación como estrategia metodológica podría entenderse de una forma mucho más amplia y como aquel proceso en el que el “gamificador” aumenta las probabilidades de la aparición de diferentes experiencias de juego para el aprendizaje.

En este estudio, se establece como objetivo; Indagar la utilización de la gamificación como estrategia metodológica por parte de los docentes; Identificar las destrezas de comprensión lectora que manejan los estudiantes y su relación con la utilización de la gamificación, para acceder a los conocimientos que tienen los estudiantes y docentes sobre la gamificación y su implementación como una estrategia metodológica. Las metodologías para la comprensión del estudiante que se están aplicando en la actualidad son parte del trabajo colaborativo a través de los diferentes métodos activos y participativos, que están reemplazando a la clase tradicional, en base a ello, en lo educativo se les brinda a los estudiantes nuevas estrategias y técnicas metodológicas para generar la comprensión lectora en donde se seleccionan las partes atractivas de un juego para emplearlos en la educación, generando un alto índice de motivación en todo el estudiantado y fortaleciendo los conocimientos, donde resulta la implementación del juego en las clases un aporte fundamental en la motivación, además en lo científico permite potenciar la comprensión lectora para que así los estudiantes puedan participar

voluntariamente en el aprendizaje, transformándolo a una enseñanza dinámica, donde el aprendizaje sea atractivo y placentero, donde resulta vital el acompañar a los docentes en el proceso de ejecución de las actividades gamificadoras, pues son ellos los principales en enfrentarse ante esta nueva metodología con el fin de mejorar y fortalecer las capacidades de sus educandos.

Por otro lado, la utilización de la tecnología, creará un espacio en la que los estudiantes podrán disfrutar y aprender a través de la interacción, de tal manera que se genera una clase dinámica y participativa, donde se considera el juego como un medio, una herramienta que facilita el aprendizaje, pero al mismo tiempo despierta el gusto y placer por aprender.

Uno de los propósitos de la educación es formar personas capaces de autorregular su proceso de comprensión lectora, forma parte fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla en diferentes asignaturas, según las evidencias dentro de ser estudiante, una de las principales problemáticas presentadas a nivel nacional en las diferentes instituciones educativas es el bajo nivel en la comprensión lectora, demostrándose de la misma manera en el plan de mejora de la institución, en donde se plantea como recomendación reforzar dicha destreza (Hoyos & Gallegos, 2017).

Se detalla además que el enfoque por competencias manifiesta que el estudiante no es un ser pasivo sino activo y aprende haciendo, por lo que induce a los maestros a realizar sesiones de aprendizaje con una metodología activa, mediante el uso de recursos didácticos como debates, discusiones grupales, talleres y aprendizaje colaborativo, pero dentro de estos como una gran variable se encuentra inmersa la gamificación, que quizá no corresponde a una técnica muy comúnmente utilizada, pero que sin duda alguna es sumamente necesaria y que aporta de sobremanera en el desarrollo educativo de los estudiantes.

Pimentel y Flores (2017) en su estudio “Mejorar el nivel de comprensión lectora” detallan que por ello que los maestros deben tener claro quién es el protagonista en la sesión, cuál es la importancia del material educativo para el logro de aprendizaje y de qué manera se logra crear no sólo un ambiente dinámico, sino que los jóvenes sean capaces de construir el conocimiento dentro de este ambiente.

MÉTODOLOGÍA

La presente investigación se realizó con un enfoque cuali-cuantitativo por cuanto permitió ampliar el tema, interpretar los resultados de investigaciones previas e interiorizarlo dentro del estudio relacionado con la gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes.

La investigación fue de tipo descriptiva porque permitió definir sus objetivos y diseño a partir de generalidades, revisiones de investigaciones y trabajos científicos, por lo que también fue de tipo bibliográfica, además se considera explicativa debido a que conduce a la comprensión y entendimiento de la gamificación para su implementación en la comprensión lectora.

Para el estudio se emplearon los métodos deductivos debido a que conduce de lo general a lo particular, es inductivo porque se aplica con la finalidad de observar, registrar y comparar, es analítico puesto que se realizó una desmembración a partir de un todo, permitiendo observar causas, naturaleza y efectos, es sintético debido a que es un proceso de razonamiento encaminado a reconstruir, a raíz de los elementos destacados por el análisis.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa San José, con una muestra de 157 estudiantes que representan los sujetos de estudio y donde de la misma forma participaron 16 maestros que imparten clases en la básica superior.

Para la recopilación de datos en fuentes primarias se utilizaron la técnica de encuesta y un test de comprensión lectora; mismos en los que constaban cuestionarios con preguntas de base estructuradas.

RESULTADOS

El análisis de los resultados sobre la gamificación como una estrategia metodológica para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes suponen que los estudiantes y docentes tienen conocimiento sobre los mismos demostrando estadísticamente resultados que logran la corroboración de los puntos planteados.

En la tabla 1 expone que la palabra gamificación si ha sido escuchado en un 93,6%, no un 6,4% y en alguna medida 0%; por lo que se establece que tiene una tendencia positiva hacia el conocimiento del término en cuestión, según Zichermann (2011), la gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas, por lo que el autor detalla la importancia de conocer el significado del vocablo ya que es de gran ayuda dentro del marco educativo.

Tabla 1: ¿Había escuchado anteriormente sobre el término de gamificación?

| Opciones de Respuesta | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------|------------|------------|
| Sí | 147 | 93,6% |
| No | 10 | 6,4% |
| En alguna medida. | 0 | 0% |
| Total | 157 | 100% |

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaboración propia.

En la tabla 2 se evidencia que para mejorar la comprensión lectora sí se debe aplicar la gamificación en un 94,9 %, no un 3,2% y en alguna medida 4,5%; por lo que se establece que tiene una tendencia positiva hacia la implementación de la gamificación para mejorar la comprensión lectora, en concordancia con Caldera, Escalante, & Terán (2011), las causas de este problema se encuentran la escasa experiencia de lectura de la mayoría de los estudiantes y la inadecuada práctica pedagógica de los docentes, que ha impedido la adquisición y desarrollo de estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión de lectura, demostrando la necesidad de transformación para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Tabla 2: ¿Considera Ud. que para mejorar la comprensión lectora se debe aplicar la gamificación?

| Opciones de Respuesta | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------|------------|------------|
| Sí | 149 | 94,9 |
| No | 5 | 3,2 |
| En alguna medida | 7 | 4,5 |
| Total | 157 | 100% |

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaboración propia.

La tabla 3 expone que la gamificación establece un vínculo estudiante- comprensión lectora un 84,7% totalmente, en un 14% a una medida parcialmente y 1,3% considera que medianamente, según Kapp K. M. (2012), en la gamificación se usan mecánicas, estética y pensamiento de juego para motivar una acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas, determinando que cuando se habla del uso de la gamificación en educación, se resuelve cómo enriquecer el acto de enseñar usando elementos y pensamiento de juego para crear experiencias que den al estudiante la sensación de estar jugando, mientras éste aprende, creando así un vínculo que básicamente incentiva al estudiante a seguir más allá en la construcción de su conocimiento.

Tabla 3: Al afirmar que la gamificación establece un vínculo entre el estudiante y la comprensión lectora ¿en qué medida lo realiza.

| Opciones de Respuesta | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------|------------|------------|
| Totalmente | 133 | 84,7% |
| Parcialmente | 22 | 14% |
| Medianamente | 6 | 1,3% |
| Total | 157 | 100% |

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaboración propia.

En la tabla 4 se expone los resultados de aplicación de un test de comprensión lectora a los estudiantes en el que se observan respuestas adecuadas en torno a la evaluación de la lectura, siendo así que en la mayoría de las preguntas tuvieron una valoración sobresaliente, por otro lado en las preguntas de inferencia tuvieron ciertos inconvenientes

algunos, sin embargo los considerados errores fueron muy pocos en comparación con todas las respuestas acertadas, por lo que se llega a la conclusión de que los estudiantes presentan un buen nivel de comprensión lectora literal e inferencial. Según Gordillo & Flórez (2009) el nivel literal se centra en las ideas e información que están explícitamente expuestas en el texto por reconocimiento o evocación de hechos, donde el reconocimiento consiste en la localización e identificación de los elementos del texto, por otro lado exponen también que inferir es donde el lector descifra entre líneas para poder averiguar lo que se encuentra implícito en el texto; con base en la información explícita, se sobreentiende otra no contenida en el escrito, por lo que ciertas preguntas revelan la capacidad de los estudiantes a partir de un texto considerar todas las posibilidades y al mismo tiempo dejar su mente libre para ser capaz de ir más allá de lo que se ve a simple vista.

Tabla 4: Resultados del Test de comprensión lectora.

| Opciones de Respuesta | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------------------|------------|-------------|
| Muy Bueno (10-9) | 113 | 71.97 |
| Bueno (8-7) | 20 | 12.74 |
| Regulares (7 hacia abajo) | 24 | 15.29 |
| TOTAL | 157 | 100% |

Fuente: Test de comprensión lectora a Estudiantes.

Elaboración propia

La tabla 5 determina que las técnicas de gamificación de comprensión lectora sirven en un 59,2 % para potenciar la motivación un 17,2 % para ayudar en el aprendizaje, Fortalecer un tipo de conducta, en un 5,1%, para distracción un 0%, dialogar con tus compañeros en un 5,1%, en tanto brindar nuevas técnicas de enseñanzas mediante el juego un 10,8% y todas las anteriores en un 2,5% relaciona con que según Tenesaca Orellana & Criollo Cumbe, en su texto (2020), expresa que surge la necesidad de transformar el proceso habitual de enseñanza de la lectura, en donde se incluyan y técnicas que provoquen la curiosidad de los estudiantes siendo capaces de generar vínculos de acercamiento hacia nuevas e interesantes maneras de aprender, por lo que se concluye son realmente importantes dentro del aprendizaje y traen consigo un sinnúmero de beneficios para mejorar los niveles de comprensión lectora.

Tabla 5: ¿Para qué sirven las técnicas de gamificación de comprensión lectora?

| Opciones de Respuesta | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|
| Potenciar la motivación. | 93 | 59,2% |
| Ayudar en el aprendizaje. | 27 | 17,2% |
| Fortalecer un tipo de conducta. | 8 | 5,1% |
| Distracción | 0 | 0% |
| Dialogar con tus compañeros. | 8 | 5,1% |
| Brindar nuevas técnicas de enseñanzas mediante el juego. | 17 | 10,8% |
| Todas las anteriores | 4 | 2,5% |
| Total | 157 | 100% |

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Elaboración propia.

La tabla 6 expone que el 88,9% de los docentes definen la gamificación como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, en tanto un 5,6% considera que es una técnica de aprendizaje que imposibilita que se traslade la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional y un 5,6% de la misma forma considera que es una aplicación de principios y elementos propios del tedio en un ambiente de aprendizaje, en relación a lo que presenta Gaitan V. (2013) , definiendo que “La gamificación es un método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos al entorno educativo-profesional con el fin de lograr 6 mejores resultados”, por lo que se evidencia una tendencia positiva en cuanto al concepto que tienen los docentes.

Tabla 6: ¿Qué es la gamificación?

| Opciones de Respuesta | Frecuencia | Porcentaje |
|---|------------|-------------|
| Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional. | 16 | 88,9% |
| Es una técnica de aprendizaje que imposibilita que se traslade la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional. | 1 | 5,6% |
| Es una aplicación de principios y elementos propios del tedio en un ambiente de aprendizaje. | 1 | 5,6% |
| TOTAL | 18 | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes

Elaboración propia

La tabla 7 expone que el 50% de los docentes utilizan para mejorar la comprensión lectora estrategias gamificadoras como Quizziz, en un 38,9% Kahoot, un 27,8% The world peace game y un 22,2% ninguna de las expuestas, según Guevara Vizcaino (2018), la educación realiza cambios constantes en búsqueda de nuevas estrategias de aprendizaje que permitan incluir a las Tics como apoyo al aprendizaje, en este contexto, capacitar a los docentes es un desafío a nivel mundial que se logra paulatinamente, por lo que se evidencia la necesidad de que los docentes que aún no las aplican consideren educarse sobre el tema para lograr clases más amenas y llevaderas para sus educandos.

Tabla 7: ¿Qué estrategia gamificadora ha utilizado para mejorar la comprensión lectora?

| Opciones de Respuesta | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------------------|------------|-------------|
| Quizziz | 9 | 50% |
| Kahoot | 7 | 38,9% |
| The world peace game | 5 | 27,8% |
| Ninguna de las anteriores. | 4 | 22,2% |
| TOTAL | 18 | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes

Elaboración propia

En la tabla 8 se establece que el 83,3% de los docentes consideran que es muy necesario que se brinde información sobre el correcto uso de la gamificación para potenciar la comprensión lectora, un 16,7% considera que poco, en tanto para nada un 0% por los que es necesario definir qué Naranjo Rondon (2018), afirma también que mediante la gamificación se podrá lograr en el niño, mayor motivación por aprender, mayor retención, compromiso y responsabilidad, a través de los elementos que componen la gamificación como son los retos, puntos y niveles, que estructurados adecuadamente son capaces de mejorar la comprensión de textos.

Tabla 8: Cree Ud. importante que se brinde información sobre el correcto uso de la gamificación para potenciar la comprensión lectora.

| Opciones de Respuesta | Frecuencia | Porcentaje |
|-----------------------|------------|-------------|
| Mucho | 15 | 83,3% |
| Poco | 3 | 16,7 |
| Nada | | 0% |
| TOTAL | 18 | 100% |

Fuente: Encuesta a docentes

Elaboración propia

DISCUSIÓN

La gamificación, según Zichermann G. (2011), es el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos permitiendo la relación entre los usuarios y la resolución de los problemas, siendo así que los estudiantes y docentes reconocen la conceptualización de estos temas y la vitalidad que tienen en el ámbito educativo.

No obstante la destacan como aquella herramienta cuya implementación supone un pilar fundamental en la mejora de la comprensión lectora, en relación a Barboza (2014), que determina que la lectura es también una construcción social, misma que cambia a lo largo de la historia y del ambiente en el que se la utilice, la lectura es una construcción social porque a través de la historia van cambiando el lenguaje, la vestimenta de los personajes, lo cual conlleva a que se dividan en clásicos o tradicionales, contemporáneos y modernos.

Además, Lojano Ochoa & Peñafiel Peñafiel (2019) expresan que la función primordial de la gamificación educativa es unir dos términos que parecen incompatibles, mezclando el entretenimiento y la educación, donde el uso de este concepto se convierte en un beneficio porque hace más dinámicas las clases, por lo que se motiva al estudiante a alcanzar metas a corto y largo plazo manteniendo tanto el docente como el estudiante un seguimiento constante de progreso académico, de tal forma que la comprensión lectora sea un proceso completo que posibilite que el estudiante sienta el deseo por aprender que termine buscando las formas de entender aquellas falencias que identifique.

Por lo que en definitiva una de esas formas es la implementación de la gamificación donde se evidencia que los estudiantes se sienten más atraídos, además de que esta estrategia metodológica hace capaz un análisis académico basado en el seguimiento por medio de las herramientas que presenta la gamificación como técnica.

Es necesario destacar que la gamificación es fuente principal en la mejora de la comprensión lectora y el desarrollo académico e intelectual de los estudiantes donde Ortega (2012) en la ciudad de Lima, establece que las estrategias gamificadoras influyen en el rendimiento académico del estudiante, haciendo referencia al interés, motivación, recursos y metodología aplicada, de lo que se puede establecer que la gamificación logra

modificar los resultados académicos a través de una mejoría en los hábitos de estudios, mismos que repercuten de manera significativa dentro del rendimiento escolar del

educando, puesto que se hace uso de herramientas que le permiten acceder al conocimiento y el desarrollo del mismo de una manera más dinámica al estudiante.

Montes Salas, Rangel Bórquez, & Reyes Angulo (2014) exponen que la comprensión lectora es uno de los aspectos más relevantes dentro de cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje, en donde el estudiante aplica sus habilidades lectoras aprendidas durante la escuela y no solo leen, sino que además comprenden los diferentes textos solicitados desde las diferentes asignaturas y de esta manera interiorizar su significado.

Por otro lado, se debe considerar que incluye a todos los niveles de educación, donde el educando debe ser capaz de aplicar sus habilidades lectoras para comprender los diferentes apartados que se le soliciten según el nivel y complejidad, además de ser capaz de interpretar todo aquello que está repitiendo y relacionarlo en base a los significados de cada palabra, oración y párrafo para construir el conocimiento.

No obstante se debe hacer una interpretación efectiva que no sea superficial y que logre que el estudiante adquiera conocimientos, por otro lado la globalización forma parte de la desactualización y desinterés, en relación a que Barrera Avellaneda (2002) establece que la palabra sigue siendo el mejor medio de comunicación y de transmisión de los saberes académicos o sociales y debe considerarse que quienes dejan la lectura del libro por una película del mismo cada vez son más, por lo que los jóvenes se ven enfrentados a una contundente realidad que confirma que éste es el momento de supremacía de lo audiovisual.

En el estudio se detecta que los docentes conocen la conceptualización de las destrezas y estrategias de enseñanza gamificadoras y que por ende la aplican en sus clases diarias, no obstante cuatro de ellos no lo realiza así por lo que a partir del estudio realizado lograron establecer la necesidad de actualizarse en base a las necesidades de los estudiantes, demostrando que la implementación de la gamificación resulta fundamental para que el estudiante aprenda y se divierta al mismo tiempo, sin embargo es vital destacar que existen docentes que no han incursionado en la implementación de las mismas.

Además, los estudiantes presentan en su gran mayoría un nivel de comprensión lectora tanto inferencial como literal, mismos que les permiten identificar cosas a simple vista, además de establecer conexiones a partir de lo general a lo particular, creando posibilidades entre lo que leen e interpretan.

CONCLUSIONES

La implementación de la gamificación resulta fundamental en los centros educativos para lograr que el estudiante aprenda y se divierta al mismo tiempo, captando su atención, por lo que los docentes tienen una conceptualización clara y una tendencia positiva en cuanto a la implementación de la gamificación dentro de sus cátedras, sobre todo a través del uso de en su mayoría de quizzis, kahoot, the world peace game, sin embargo es vital destacar que existen docentes que no han incursionado en la implementación de las mismas.

Los estudiantes presentan en su gran mayoría un nivel de comprensión lectora tanto inferencial como literal, mismos que les permiten identificar cosas a simple vista, además de establecer conexiones a partir de lo general a lo particular, creando posibilidades entre lo que se lee y lo que se interpreta, siendo así que la relación con la gamificación permite potenciar estos niveles, pues destaca sus capacidades y les permite aplicarlas con una mayor naturalidad a través de la dinámica del juego y el ejercicio de dicha destreza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barboza, F. D. (2014). El problema de la enseñanza de la lectura en educación primaria. En F. D. Barboza, *El problema de la enseñanza de la lectura en educación primaria*. (págs. 133 - 142).
- Barrera Avellaneda, L. C. (2002). Lectura y nuevas tecnologías: Una relación constructiva y dinámica. *Palabra Clave*.
- Carmen, O. N. (2014). En torno a la educación intercultural. Una revisión crítica. *Educación*, 38-58.
- Gómez, E. (2007). El concepto de cultura. En *Introducción a la Antropología Social y Cultural* (pág. 11). España: Universidad de Cantabria.
- González, D. C. (2015). *Desarrollo Socio - Afectivo. Primera Infancia*. San Cristobal de la Laguna: Universidad La Laguna.
- Gordillo, A., & Flórez, M. (2009). Los niveles de comprensión lectora: hacia una enunciación investigativa y reflexiva para mejorar la comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Actualidades pedagógicas*, 53-67.
- Guevara Vizcaino, C. (2018). *ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES*. Guayaquil.
- Harris, M. (2014). *Antropología cultural*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jimeno, J. (2008). *Educación por competencias: ¿qué hay de nuevo?*. Madrid: Ediciones Morata.
- Jorge, E. (2016). *Cambio Cultural*. Obtenido de Cambio Cultural: <https://cambiocultural.org/culturapolitica/valoresculturales-de-schwartz/>
- Lojano Ochoa, J. A., & Peñafiel Peñafiel, G. G. (14 de 08 de 2019). *Repositorio de la UNAE*. Obtenido de Repositorio de la UNAE: <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1126>
- Ministerio de Educación. (2007). *Plan Decenal de Educación 2006-2015*. Quito : Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2018). Currículo de Educación Inicial - Árbol del Currículo. En M. d. Educación, *CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL ÁRBOL DEL CURRÍCULO* (pág. 11). Quito: Ministerio de Educación.
- Ministerio-de-educación-Ecuador. (2017). *Dirección Nacional de Formación Inicial de Inducción Profesional*.
- Ministerio-de-educación-Ecuador. (2017). *Dirección Nacional de Formación Inicial de Inducción Profesional*.
- Montes Salas, A. M., Rangel Bórquez, Y., & Reyes Angulo, J. A. (2014). COMPRENSIÓN LECTORA. NOCIÓN DE LECTURA Y USO DE MACRORREGLAS. *Ra Ximhai*, 265-277.

- Montero, L. F. (2019). *GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA* –.
- Naranjo Rondon, G. (2018). *Influencia De La Gamificación Para Fomentar El Hábito*.
- Ortega, V. (2012). *Repositorio de la universidad de San Pedro*. Obtenido de Repositorio de la universidad de San Pedro:
[http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13288/Tesis_62984.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Para%20McGonical%20\(2011\)%2C%20la,en%20que%20aprenden%20los%20estudiantes](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/13288/Tesis_62984.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Para%20McGonical%20(2011)%2C%20la,en%20que%20aprenden%20los%20estudiantes).
- Osuna, C. (2014). En torno a la educación intercultural. Una revisión crítica. *Educación*, 38-58.
- Parra, J. (2003). *La Educación en Valores y su Práctica en el aula. Tendencias Pedagógicas*.
- Perrenoud, P., & Andreu, J. (2011). *Diez nuevas competencias para enseñar: Invitación al viaje*. Barcelona: Graó.
- Red de Maestros por la Revolución Educativa. (2016). *Propuesta de la Comunidad Educativa para el nuevo Plan decenal de Educación 2016- 2025*. Quito : SE.
- Schmelkes, S. (2004). La educación intercultural en proceso de consolidación. *Revista mexicana de investigación educativa*, 9-13.
- Schwartz, S. (2009). *Culture Matters: National Value Cultures, Sources, and Consequences*. New York: Understanding Culture, Psychology Press.
- Tobón, S. (2006). *Competencias, calidad y educación superior*. . Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Rodríguez, & Foncubierta. (2014). *EDITORIAL EDINUMEN*. Obtenido de EDITORIAL EDINUMEN:
https://edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Universidad San Gregorio de Portoviejo. (2012). *Proyecto Técnico de Rediseño de la Carrera de Educación Inicial de la Universidad San Gregorio de Portoviejo*. Portoviejo: S/E.
- Vélez, C. (2008). Trayectoria de la educación. *Educación Pedagogía*, 103-112.
- Vivar, L. (2015). Fundamento del juego serio en contextos educativos. En L. Vivar, *Fundamento del juego serio en contextos educativos*. lima: Universidad Federico Villareal EDICIONES. Obtenido de Control de comunicación y pedagogía:
<http://www.centrocp.com/juego-seriogamificacion-aprendizaje/>
- Zambrano, L. V. (2017). *El Enfoque intercultural en el perfil profesional docente en la carrera de Educación Inicial*. Portoviejo: SE.
- Zichermann, G. (2011). *Fundamentos de la gamificación*.



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutora de la estudiante Marlene Isabel Chávez Moreira, que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad Artículo científico con el título: **La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes**, presentado por la estudiante **Marlene Isabel Chávez Moreira**, con cédula de ciudadanía No. **1308162583**, como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.

Lic. Karen Corral Joza, Mg.
Tutora

Portoviejo, julio 2021