

UCUENCA

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Lengua y Literatura

Autores:

Yulisa Marisol Quizhpi Arias

C.I: 0106507825

Correo electrónico: yuliquizhpiarias@gmail.com

Jorge Luis Vergara Japa

C.I: 0150370229

Correo electrónico: jorgetrialive@gmail.com

Director:

PhD. Jorge Arturo Arízaga Andrade

C.I: 0102340239

Cuenca, Ecuador

02-septiembre-2022

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo implementar un proceso gamificado que incluya estrategias, técnicas y dinámicas de mediación lectora para promover el desarrollo del hábito lector; el cual a pesar de su importancia y de los enormes beneficios para el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje dentro y fuera de las aulas, sigue siendo un aspecto descuidado por las escuelas y colegios de Cuenca. Como mediador lector se empleará el libro *Cuentos fantásticos. De pactos y encantamientos Tomo II*, el cual nos permitirá despertar el interés de los estudiantes y rescatar las costumbres y tradiciones de la ciudad mediante la leyenda popular. En cuanto a la metodología, se ha optado por un enfoque mixto que integra los enfoques cuantitativo y cualitativo para lograr un análisis profundo. La investigación fue de tipo descriptiva, basada principalmente en la metodología investigación-acción, que se enfoca en el cambio educativo mediante la reflexión. La población de estudio consiste en una muestra de 32 estudiantes de octavo año de EGB superior de la Escuela de Educación Básica Julio Abad Chica. Los resultados obtenidos demuestran que la gamificación combinada con las estrategias adecuadas para la lectura, tiene incidencia positiva en el desarrollo de hábitos lectores y el disfrute de la lectura.

Palabras clave: Gamificación. Mediación lectora. Leyenda. Hábito lector

Abstract:

The objective of this work is to implement a gamified process that includes reading mediation strategies, techniques and dynamics to promote the development of the reading habit; which despite its importance and the enormous benefits for the development of thinking and learning inside and outside the classroom, continues to be an aspect neglected by the schools and colleges of Cuenca. As reading mediator book *Cuentos fantásticos. De pactos y encantamientos Tomo II* will be used, which will allow us to arouse the interest of students and rescue the customs and traditions of the city through popular legend. Regarding the methodology, a mixed approach has been chosen that integrates the quantitative and qualitative approaches to achieve a deeper analysis. The research was descriptive, based mainly on the research-action methodology, which focuses on educational change through reflection. The study population consists of a sample of 32 eighth year EGB students from Escuela de Educación Básica Julio Abad Chica. The results obtained show that gamification combined with the appropriate strategies for reading has a positive impact on the development of reading habits and the enjoyment of reading.

Keywords: Gamification. Reading mediation. Legend. Reading habit

Índice de contenidos

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Dedicatorias	12
Agradecimiento	13
Introducción	14
Capítulo I.....	16
Estado del arte y marco teórico	16
1.1. Estado del arte. Estudios sobre la gamificación	16
1.1.1. Estudios a nivel internacional	16
1.1.2. Estudios a nivel latinoamericano	17
1.1.3. Estudios a nivel nacional	19
1.2. Marco teórico	20
1.2.1. La lectura, mediación lectora y el rol del mediador	20
1.2.1.1 Lectura	20
1.2.1.2. Mediación lectora.....	21
1.2.1.3. El rol del mediador de la lectura	24
1.2.2 Pedagogía de la creatividad y gamificación	25
1.2.2.1. Origen y definición del término gamificación.....	29
1.2.2.2. La gamificación, una técnica de enseñanza creativa.....	30
1.2.2.3. ¿Cómo diseñar un proyecto gamificado eficaz?	31
Capítulo II	36
Leyendas populares	36
2.1. Definición y características	36
2.2. “Cuentos fantásticos. de pactos y encantamientos. Tomo II.”	38
2.2.1. El autor	38
2.2.2. Contextualización y análisis de la obra	38
Capítulo III.....	41
Metodología	41
3.1.1. Tipo y alcances del estudio	41
3.1.2. Población y muestra.....	41
3.1.3. Técnicas e instrumentos.....	42
3.1.4. Procedimiento.....	42
3.1.5. Aspectos éticos.....	43
Capítulo IV	44

UCUENCA

Diagnóstico, diseño, aplicación y evaluación de resultados	44
4.1.1. Diagnóstico de hábitos lectores	44
4.1.2. Matriz de operativización de estrategias didácticas.....	46
4.1.3. Procesamiento de la información y resultados	55
4.1.4. Discusión	61
Conclusiones	63
Referencias.....	66
Anexos	71

Índice de tablas

Tabla 1	23
<i>Estrategias para cada momento de lectura</i>	23
Tabla 2	42
<i>Fases del procedimiento de la metodología investigación-acción</i>	42
Tabla 3	49
<i>Rúbrica de escritura de una leyenda</i>	49
Tabla 4	50
<i>Rúbrica de insignias 1</i>	50
Tabla 5	52
<i>Rúbrica de insignias 2</i>	52
Tabla 6	56
<i>Resultados de la primera pregunta de investigación</i>	56
Tabla 7	59
<i>Resultados de la segunda pregunta de investigación</i>	59

Índice de figuras

Figura 1	33
<i>Pirámide de dinámicas, mecánicas y componentes para un proceso gamificado</i>	33
Figura 2	35
<i>Pasos para gamificar la clase</i>	35
Figura 3	48
<i>Perfil del estudiante</i>	48
Figura 4	53
<i>Ranking con puntuaciones preliminares</i>	53

Cláusula de Propiedad Intelectual

Yo, Yulisa Marisol Quizhpi Arias, autora del trabajo de titulación “La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 02 de septiembre de 2022



Yulisa Marisol Quizhpi Arias

C.I: 0106507825

Cláusula de Propiedad Intelectual

Yo, Jorge Luis Vergara Japa, autor del trabajo de titulación “La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 02 de septiembre de 2022



Jorge Luis Vergara Japa

C.I: 0150370229

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Yo, Yulisa Marisol Quizhpi Arias, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

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

Cuenca, 02 de septiembre de 2022



Yulisa Marisol Quizhpi Arias

C.I: 0106507825

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Yo, Jorge Luis Vergara Japa, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

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

Cuenca, 02 de septiembre de 2022



Jorge Luis Vergara Japa

C.I: 0150370229

Dedicatorias

Con afecto, gratitud y nostalgia, dedico el presente trabajo de titulación a un ser especial que desde el firmamento me acompaña; mis logros también son suyos. A mis padres por fomentar en mí el deseo de superación, por no permitir que me rinda y apoyarme incondicionalmente a lo largo de este arduo camino; son mi mayor fortaleza. A mis hermanas y sobrinos por su cariño, entusiasmo y optimismo; colmaron mis días de alegría. A Jorge, mi compañero de tesis por su sabiduría, esfuerzo y confianza; compartimos momentos excepcionales.

Yulisa Quizhpi

El presente trabajo de titulación está dedicado a Nancy, mi madre, constructora de mis principios que me han permitido enfrentar la adversidad con firmeza y resiliencia. Por ser la única persona que ha confiado en mí y en mis capacidades aún en momentos de flaqueza y por haberme legado la mejor herencia: la educación. A mi hija Amanda mi motivo y anhelo, a mis hermanos y familiares. Y, a Yuli, mi compañera de tesis, cuyo compromiso y alegría hicieron de la tesis un camino apacible.

Jorge L. Vergara

Agradecimiento

Nuestro profundo agradecimiento a las autoridades de la Escuela de Educación Básica Julio Abad Chica, por abrirnos las puertas de su prestigiosa institución y permitirnos realizar nuestra investigación. A la docente de Lengua y Literatura Lcda. Jéssica Quizhpi por su apoyo, disposición y confianza y a todos los estudiantes que fueron parte de esta grata experiencia. De igual manera, agradecemos a la Universidad de Cuenca, a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación y a los docentes de nuestra carrera que con sus valiosos conocimientos impulsaron nuestro crecimiento personal y profesional. Finalmente, expresamos un gran y sincero agradecimiento a Jorge Arízaga, nuestro tutor, guía y principal colaborador en nuestro trabajo de titulación.

Introducción

El lenguaje permite la comunicación entre seres humanos, mediante el desarrollo de cuatro habilidades básicas: habla, escucha, lectura y escritura. La lectura es un proceso que no solo permite al individuo adquirir información sobre diversos temas, sino que también estimula el pensamiento creativo, la capacidad crítica, la empatía y se presenta como un recurso para el entretenimiento y el empleo productivo del tiempo libre. Un problema común dentro las aulas de clase tiene que ver con la selección de textos por parte de los docentes, puesto que no están pensados en la edad, intereses y contexto sociocultural de los estudiantes, lo que ocasiona frustración y apatía por la lectura. Otro inconveniente radica en que los jóvenes creen que la lectura debe desarrollarse únicamente en el ámbito académico y de manera obligatoria, razón por la cual no han logrado un hábito lector. Ante estas problemáticas, nuestra investigación cobra importancia, pues propone a la lectura no solo como una práctica para el aprendizaje sino también como una actividad cotidiana, placentera, de entretenimiento, diversión y disfrute, utilizando los principios de la gamificación como un proceso eficaz de mediación lectora.

El objetivo general de nuestra investigación es implementar un proceso gamificado que incluya estrategias, técnicas y dinámicas de mediación lectora para promover el desarrollo de los hábitos lectores en los estudiantes de octavo año de EGB superior de la Escuela de Educación Básica Julio Abad Chica. Este objetivo se desarrolla a partir del cumplimiento de los siguientes objetivos específicos: primero, realizar un estudio documental en torno a los conceptos de gamificación y mediación lectora; segundo, analizar contextualmente la obra de leyendas ecuatorianas *Cuentos fantásticos. De pactos y encantamientos Tomo II*; tercero, detallar la metodología a emplearse en la investigación; cuarto, diseñar una secuencia didáctica gamificada para el mejoramiento de los procesos de mediación lectora y aplicar y evaluar la incidencia del proyecto gamificado.

Esta propuesta forma parte de la línea de investigación que se está trabajando en la Carrera de Pedagogía de la Lengua y Literatura de la Universidad de Cuenca sobre las literaturas regionales, particularmente, las narrativas orales recopiladas en el Azuay para ser trasladadas al código de la escritura, como es el caso del corpus de cuentos fantásticos de Iván Petroff, obra a ser utilizada en la mediación lectora. Las preguntas de investigación que orientan el desarrollo de este trabajo son: ¿De qué forma contribuye la gamificación en el acercamiento de los estudiantes a la lectura? y ¿Cómo las estrategias didácticas de mediación lectora y

gamificación fomentan el gusto por la lectura y la escritura? En cuanto a la metodología empleada en la investigación, usamos el enfoque mixto que combina los principios de los enfoques cualitativo y cuantitativo, del mismo modo la investigación fue de tipo descriptiva, basada principalmente en la herramienta de la metodología cualitativa: investigación-acción que es un proceso orientado al cambio educativo.

Este trabajo está organizado en cuatro capítulos. El primer capítulo está dividido en dos partes, la primera corresponde al estado del arte, es decir investigaciones referentes a la gamificación a nivel nacional, latinoamericano e internacional; mientras que en la segunda parte se presenta el marco teórico de lectura, pedagogía de la creatividad y gamificación. En el segundo capítulo se contextualiza y analiza la obra *Cuentos fantásticos. De pactos y encantamientos Tomo II*. El tercer capítulo corresponde a la metodología, aquí se detalla el tipo y alcances del estudio, la población y muestra, las técnicas e instrumentos, el procedimiento y los aspectos éticos. El último capítulo está destinado al diseño, aplicación y evaluación de los resultados de la investigación, en este apartado se precisa el diagnóstico previo de hábitos lectores, la matriz de operativización de las estrategias didácticas, el procesamiento y análisis de los resultados y la discusión.

Capítulo I

Estado del arte y marco teórico

1.1. Estado del arte. Estudios sobre la gamificación

Al realizar una exploración bibliográfica sobre los estudios relativos a la gamificación aplicada al desarrollo de la competencia lectora, se encontró una serie de libros, artículos, investigaciones que se constituyen como referentes históricos y conceptuales tanto a nivel nacional como a nivel internacional. Las propuestas, aplicaciones y resultados de estos estudios son el soporte para el desarrollo de esta investigación centrada en la gamificación como proyecto eficaz para la mediación lectora en estudiantes de EGB superior.

1.1.1. Estudios a nivel internacional

Existen investigaciones a nivel mundial que en un primer nivel nos permiten acercarnos a la gamificación en la educación y nos sirven como punto de partida investigativo para entender cómo se debe gamificar en un contexto académico. Así, por ejemplo, Martínez (2019) en su tesis: *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias* realizada en la Universidad de les Illes Balears, España, nos permite conocer y analizar los resultados de las diferentes prácticas que han ejecutado diversos autores o docentes de aula mediante actividades gamificadas. Se destacan aspectos positivos que nos sirven para aplicar en proyectos gamificados como la planificación, la motivación, la evaluación a través del feedback como herramienta de interacción entre docente y jugador.

Gómez (2020), en su trabajo denominado *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia* realiza una interesante investigación al identificar cinco tendencias en las cuales se agrupan los estudios relacionados a la gamificación. Estas son: 1) El impacto de la gamificación en la actitud, la motivación y el compromiso de los estudiantes. 2) Aplicación de la gamificación educativa. 3) Mejora del proceso educativo. 4) Cambios en el interés académico en el tema de la gamificación. 5) Barreras de la adopción de juegos en la educación superior. Podemos decir que estas inclinaciones investigativas responden a la viabilidad que tiene la gamificación como técnica de enseñanza.

La investigación de Díaz y Troyano realizada en la Universidad de Sevilla y publicada en el año 2013, *El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*, aporta dos aspectos muy importantes. El primero es la diferenciación entre juegos en el aula educativa y gamificación, aclaración que a la postre nos permitirá entender y definir a la gamificación. El segundo elemento que aporta, tiene que ver con la selección de aplicaciones digitales para el desarrollo de la gamificación en entornos virtuales.

El libro *Gamificación: cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* de Rodríguez y Santiago (2015) publicado en Madrid, España, aborda la gamificación como un proyecto y no solo como una estrategia. Es decir, los autores entienden que la gamificación no es solo hacer juegos, sino que la conciben como un proyecto que conlleva dentro del mismo varios elementos, técnicas, estrategias e instrumentos. También aclaran que, al ser constituido como un proyecto, este debe planificarse de forma minuciosa atendiendo a toda la escala de valores, necesidades de los estudiantes y del contexto en el que va a ser aplicado. Sin duda uno de los libros más representativos de la gamificación a nivel internacional.

Área y González (2015) en su artículo denominado *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*, hablan de la necesidad de transformar los espacios académicos tradicionales a la sociedad digital. Además, introducen el análisis del material idiosincrático escolar, en esa línea se expone la reflexión de pasar del libro de texto a un enfoque de juegos, que tenga como principal característica la problemática y la resolución a través de lo lúdico. Es decir, plantea el enfoque de la gamificación.

1.1.2. Estudios a nivel latinoamericano

A nivel latinoamericano iniciamos con Ortiz et al. (2018) cuyo artículo, *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*, publicado en la revista Educação e Pesquisa de la Facultad de Educación de la Universidad de São Paulo analiza estudios que intentan gamificar actividades en ámbitos muy diferentes como la empresa, la salud, los recursos humanos, la educación, entre otros. En el entorno educativo, estos autores sostienen que “la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo” (Ortiz et al, 2018, p. 5). En esta línea, encontramos una

interesante investigación en la que se analizan 37 experiencias de gamificación realizadas en diferentes contextos durante los últimos seis años.

El artículo de Hernández, et al. (2018) *Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior* publicado en Ciudad de México, tuvo como objetivo diseñar una propuesta de elaboración de un juego basado en principios de Gamificación para Instituciones de Educación Superior. Los resultados esperados fueron: elevar el rendimiento académico de los estudiantes y complementar los procedimientos de enseñanza tradicionales. El diseño de juego que aborda tres criterios básicos para la planificación nos permitió complementar la información sobre cómo diseñar un proyecto gamificado. Las recomendaciones de la investigación exponen que la gamificación debe ser implementada en todos los centros educativos.

En el trabajo de grado previo a la obtención del título de Magíster en la Universidad de Santander UDES de Colombia, *La gamificación como estrategia motivadora en el proceso de comprensión lectora*, de Cano y Cuesta (2020), encontramos una investigación bibliográfica muy amplia a nivel investigativo, y a nivel internacional. El trabajo aborda la gamificación como una estrategia innovadora para desarrollar la comprensión lectora y para ello, prevé el diseño de una secuencia didáctica que involucre a todos los agentes de la educación. Esta propuesta es, por muchas razones, la más cercana a nuestro trabajo porque planifica un proyecto gamificado y toma en cuenta el contexto de la Institución educativa. Es decir, construye un proceso pensado en las necesidades individuales tanto de los estudiantes, padres de familia y la IE.

De igual manera, otro trabajo para obtener el título de Magíster por la Universidad de Santander UDES de Colombia, es el de Díaz y Flores (2020) *Influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras para el mejoramiento de los resultados en la sección lectura crítica de los martes de prueba*. Este texto buscó el análisis del efecto de la gamificación en el desarrollo de la lectura crítica de los estudiantes, esto resulta interesante porque se busca la competencia a través de la resolución de problemas. Es decir, la comprensión lectora es básica para el desarrollo de conflictos y, por consiguiente, la superación de las pruebas, desafíos o misiones. Esto resulta muy innovador porque fue aplicado de forma virtual, utilizando diversas estrategias y aplicaciones digitales.

1.1.3. Estudios a nivel nacional

A nivel nacional se identificó el trabajo de titulación de Tenezaca y Criollo (2020), *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe*, realizado en la Universidad Nacional de Educación, Azogues-Ecuador. Esta investigación está orientada a estudiantes que no han logrado un óptimo desarrollo de la comprensión lectora en diferentes niveles de escolaridad. En el análisis se explica que encuentran a la gamificación como una estrategia didáctica atractiva que permite alcanzar logros de aprendizaje eficientes tanto para el docente como para el estudiante. También, se habla de la elaboración de un diseño didáctico a través de plataformas virtuales y en contextos físicos. Se rescata la viabilidad de ser aplicada en contextos reales y de acuerdo a las necesidades observables.

También podemos destacar el reciente artículo de Curay et al (2021), desarrollado por un estudiante de la Universidad del Azuay, y dos estudiantes de la Universidad Nacional de Educación, titulado *La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico-reflexiva*, donde se define a la gamificación como una metodología activa, enfatizando en la adecuación de ambientes y la activación de tipos de jugadores. Los resultados de la investigación son muy representativos, pues plantean una estrategia didáctica modelo para los docentes, evitando así las confusiones en materia de conceptos en la planificación. En definitiva, los puntos fuertes son la búsqueda bibliográfica que desemboca en las tablas taxonómicas de la gamificación, diferenciados bajo los criterios de metodología, método, estrategias, herramientas técnicas e instrumentos y recursos virtuales.

El artículo de Zhagui et al (2022) titulado *Gamificación como herramienta activa para la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación Intercultural Bilingüe* resulta muy sugestivo, pues utiliza la gamificación en un contexto de enseñanza de una lengua, que, en nuestro entorno, no es muy valorado. Además, la metodología es de análisis de datos observables y la investigación se realizó en una zona rural de la ciudad de Cuenca. Los resultados son positivos principalmente en la motivación de los estudiantes.

El libro *Gamificación en Iberoamérica*, de la Universidad Politécnica Salesiana (UPS) publicada por la editorial ABYAYALA en el año 2018, es constituido como el primer libro

colectivo sobre la gamificación en la educación y en la comunicación a nivel de Iberoamérica. Se rescata la búsqueda y documentación tanto de teorías, como de prácticas y experiencias de comunicadores y docentes en todos los niveles educativos a través de 54 autores de varios países con el fin de estructurar un significado. En definitiva, es un compendio que combina las investigaciones teóricas y las prácticas de experiencias educativas y comunicativas con el fin de situar a la gamificación como realidad en el ámbito académico internacional.

Otros artículos relativos a la gamificación en diferentes ramas de la educación que podemos exponer son: 1) *Gamificación en el aula: Juego para fomentar la motivación en ambientes de aprendizaje híbridos*. Este artículo realizado en la Universidad de Cuenca, por Vélez y Verdugo (2021), es aplicado en un espacio híbrido para motivar el aprendizaje de los estudiantes. Cabe recalcar que el trabajo es desarrollado en el área de ingeniería en sistemas. 2) *Gamificación en la enseñanza de matemáticas* de Ortiz y Guevara (2021) publicado por la Universidad Católica de Cuenca y que busca a través de la gamificación, la motivación y colaboración para lograr un aprendizaje significativo en el área de matemáticas. 3) *Gamificación y el desarrollo de la destreza de la escritura en estudiantes de inglés como lengua extranjera* de González y Castro (2022), esta investigación busca el desarrollo de la escritura de inglés como lengua extranjera en estudiantes de bachillerato. Este estudio se decanta por los recursos digitales, siendo *Classcraft* la principal aplicación. Los resultados son positivos.

1.2. Marco teórico

1.2.1. La lectura, mediación lectora y el rol del mediador

1.2.1.1 Lectura

Es relevante para nuestra investigación conceptualizar la lectura, con esta finalidad mencionamos a autores como Cassany (2006), quien afirma que la lectura no consiste únicamente en oralizar grafías de manera correcta, para el autor leer es comprender. La comprensión de un texto se da mediante el desarrollo de ciertas destrezas mentales tales como: hipótesis previas a la lectura, activación de conocimientos previos, elaboración de inferencias, comprensión de lo que se encuentra detrás de lo escrito, y crítica argumentada. Cassany hace énfasis en que igual de importante que el escrito es el autor, el lector y el contexto sociocultural.

Algo semejante ocurre con Pernas (2009), quien define a la lectura como “un proceso global y complejo que va más allá de la simple decodificación mecánica de signos gráficos. No sólo se trata de identificar y nombrar correctamente palabras y frases, sino que, además, implica interpretar un texto, atribuirle un significado, comprenderlo” (p. 262). En este sentido, Pernas deja de lado la visión mecánica y superficial de la lectura basada únicamente en la buena pronunciación para proponer una lectura interpretativa que se centre en la comprensión global del texto.

En lo que respecta al concepto de lectura de Fernández (2017), el autor considera que “la acción de leer es compleja, incluye decodificación, comprensión, interpretación, crítica, entre otras. Es un proceso que pasa por distintas etapas hasta lograr su dominio y poder afirmar metafóricamente que leer es vivir, crecer, aprender” (p. 7). Por lo tanto, entendemos que la lectura es un ejercicio complejo que requiere el desarrollo de habilidades y destrezas que permitan una lectura completa, lo cual solo podrá lograrse mediante la práctica, la consecución del hábito lector y el gusto por la lectura.

Otro punto importante son los planos o niveles de lectura. Según Cassany (2006) estos son tres. La primera es la lectura literal y se basa en comprender las líneas, es decir lo que está escrito, concretamente el compendio del significado semántico de las palabras. La segunda es la lectura inferencial o entre líneas, en este punto es relevante lo que se deduce de las palabras, las inferencias, las presuposiciones, la ironía y el doble sentido que pueden tener algunas expresiones. La tercera es la lectura crítica o detrás de las líneas, en este tipo de lectura es importante comprender el punto de vista, la intención y la argumentación del autor, puesto que detrás de todo texto hay intereses e ideologías marcadas. En síntesis, para lograr un aprendizaje significativo, la lectura debe pasar por los tres planos.

1.2.1.2. Mediación lectora

Al hablar de mediación lectora hacemos referencia al actuar que tiene como finalidad relacionar personas y libros de manera positiva. De acuerdo con Pernas (2009) “Mediar es proponer, descubrir, compartir, dialogar, facilitar, enseñar, iniciar, pero también acompañar, mediar es contagiar. La mediación es actitud, formación y planificación” (p. 269). En este sentido, la base de la mediación de la lectura es la relación que se crea entre los actores educativos, en donde

el lector experimentado promueve en el otro el gusto por la lectura mediante propuestas innovadoras y la completa disposición de ambos tanto para enseñar como para aprender.

De igual importancia en la conceptualización de mediación lectora es la definición de Guíñez y Martínez (2015), quienes la definen como el fomento lector que profundiza destacando no solo el "qué leer" y "cómo" sino también el "para qué y por qué leer". En otras palabras, la mediación consiste en impulsar el hábito lector en los estudiantes tomando en cuenta la selección de lecturas adecuadas al contexto de los estudiantes y a la realidad sociocultural. Igualmente, la lectura es un proceso para el cual deben escogerse estrategias idóneas que fomenten la apropiación y la reflexión. Además, el acto de leer debe ser consciente y tener un propósito preestablecido para no "leer por leer" sino "leer para aprender".

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador (Mineduc, 2019) en el libro *Guía curricular de mediación lectora* la mediación en relación a la lectura es un proceso que consta de tres etapas: antes, durante y después. En la primera etapa es importante relacionar a los estudiantes con el vocabulario desconocido, activar sus conocimientos previos aportándoles información contextual que sea indispensable para la comprensión del texto, permitir que los estudiantes formulen sus propias predicciones a través del título o imágenes y por último establecer el propósito de cada lectura con el objetivo de que posteriormente cada lector elija su motivo en libertad.

Referente a la segunda etapa, durante la lectura, se mencionan varias modalidades para leer de las que puede valerse el mediador para un proceso eficaz. Entre ellas están: audición de lectura, que consiste en leer en voz alta sin entonación y con la finalidad de obtener datos generales. Lectura en voz alta, en este punto el lector debe tener fluidez, entonación y la capacidad de interpretar distintas voces para llamar la atención de los escuchas y permitirles la retención de información específica. Lectura compartida, en esta modalidad cada estudiante lee un fragmento del texto hasta terminarlo lo que permite una mejor comprensión. Lectura comentada, se aplica cuando un texto no es de fácil comprensión, se realiza una lectura por partes con explicaciones y comentarios. Lectura en parejas, en esta lectura dos estudiantes intercambian opiniones y se apoyan mutuamente y, para terminar, la lectura independiente o individual que se realiza en silencio y requiere un ambiente tranquilo para facilitar la relación entre el libro y el lector.

En lo que respecta a la tercera etapa, después de la lectura, de acuerdo con el Mineduc, 2019, existen ciertas estrategias didácticas para lograr un acercamiento efectivo. La primera es la comprensión global y específica del texto que permite contrastar interpretaciones entre los estudiantes y llegar a un significado individual. La segunda es la recapitulación que potencia la comprensión de la trama y la relación entre sucesos. La tercera es la formulación de opiniones que demuestra la lectura crítica y contribuye a la expresión oral para expresarlas y defenderlas. La cuarta estrategia es la expresión de experiencias y emociones personales, los libros hablan sobre sentimientos y vivencias comunes en los seres humanos, tratar estos temas en clase permiten el acercamiento entre lector y texto. La quinta es la aplicación de lo leído a la vida cotidiana, la lectura no debe ser solo teórica sino práctica, cada lector debe trasladar lo leído a su realidad. Finalmente, la construcción de textos, la lectura y escritura van de la mano, por ende, el mediador debe motivar a los estudiantes a realizar una escritura creativa, por ejemplo: crear un final alternativo, debatir ideas, narrar la vida de los personajes después de una década. En definitiva, la lectura es un proceso para el cual deben seleccionarse las estrategias adecuadas para las tres etapas, solo de esta forma se logrará un acercamiento afectivo e intelectual con el texto.

Tabla 1

Estrategias para cada momento de lectura

Antes	Durante	Después
Establecer un propósito de lectura	Audición de lectura	Comprensión global y específica de fragmentos o del tema del texto
Formular predicciones	Lectura en voz alta	Recapitulación
Activar los conocimientos previos relativos al tema	Lectura compartida	Formulación de opiniones
Conocer vocabulario	Lectura comentada	Expresión de experiencias y emociones personales
	Lectura en parejas	Aplicación de las ideas leídas en la vida cotidiana
	Lectura independiente o individual	

Nota. Datos tomados del Ministerio de Educación del Ecuador (2019).

1.2.1.3. El rol del mediador de la lectura

El promotor o mediador de la lectura, según Mantilla y López (2020) “es aquella persona interesada en transmitir efectivamente el gusto de leer. Para el efecto, busca, crea, prepara y ejecuta acciones de corto, mediano y largo plazo que permitan el acercamiento de un público objetivo a ese fin” (p. 3). Es decir, es aquel que construye un proyecto que integra estrategias de mediación lectora atendiendo a las necesidades de los estudiantes. La importancia del mediador de lectura radica en que no cualquier persona e incluso docente puede desempeñar dicha actividad, puesto que motivar a leer no es una tarea sencilla. El mediador debe tener cualidades indispensables como: organización, innovación, placer por la lectura, creatividad y constancia, además, debe ser especialista en elegir libros. Su labor es formar lectores potenciales, autónomos y críticos, que a su vez serán los encargados de formar nuevos lectores (Correia, 2016). El ejercicio de la mediación lectora tiene como objetivo imperativo percibir al niño como autor del aprendizaje y recuperar al maestro como lector y acompañante durante todo el proceso; antes, durante y después de la lectura. En suma, las premisas para lograr la mediación tienen que ver con el ejercicio de la selección de libros, la organización de los mismos, la preparación de la lectura y la adecuación del ambiente de acuerdo a los criterios de calidad.

Características de un mediador eficaz según Pernas (2009)

1. Buen lector y conocedor de libros.
2. Capaz de transmitir la pasión por la lectura y contagiar su entusiasmo.
3. Comparte sus conocimientos y su experiencia para ello, recomienda, propone, orienta y acompaña a otros durante todo el proceso.
4. Conoce las necesidades, gustos y preferencias de los estudiantes, así como sus progresos y dificultades.
5. Crea espacios de diálogo y debate colectivo y charlas individuales.
6. Relaciona la lectura con la vida cotidiana de los estudiantes

7. Es capaz de establecer alianzas con otros profesionales, con otros ámbitos y reconocer oportunidades de colaboración y de participación en proyectos cooperativos.
8. Es un cómplice de la lectura, un modelo de lectura.

1.2.2 Pedagogía de la creatividad y gamificación

1.2.2.1. Pedagogía de la creatividad

Al hablar de creatividad son varios los conceptos que se pueden mencionar, dependiendo de su ámbito de estudio. De manera general y de acuerdo con Vygotsky (1987/1999) la actividad creadora es “cualquier tipo de actividad del hombre que cree algo nuevo, ya sea cualquier cosa del mundo exterior producto de la actividad o cierta organización del pensamiento o de los sentimientos que actúe y esté presente solo en el propio hombre” (p. 5). En este sentido, la creatividad se relaciona con la inventiva para, por un lado, crear artefactos visibles y tangibles, mientras que, por otro lado, manifestarse en actitudes, pensamientos y comportamientos.

Vygotsky (1987/1999) sostiene que la imaginación es el fundamento de la actividad creadora y se manifiesta en todos los aspectos de la vida cultural haciendo posible la creación artística, científica y técnica. Cabe mencionar que la imaginación no es selectiva, es decir, está presente en cualquier persona y no solo en unos cuantos, se encuentra en todos los ámbitos y no específicamente en el arte “la creación no existe únicamente donde se crean grandes obras históricas, sino también dondequiera que el hombre imagine, combine, transforme y cree algo nuevo, por pequeño que sea en comparación con la obra de los genios” (Vygotsky 1987/1999, p. 7). En definitiva, la creatividad es tanto la producción de una idea o un concepto, como la creación o descubrimiento de algo novedoso.

Por otro lado, Orozco (2013) define a la creatividad como “el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginando, visualizando, suponiendo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales” (p. 4). En este sentido, la creatividad constituye una opción alternativa e innovadora, y, por ende, deja de lado los esquemas de pensamiento convergente y se centra en liberar los pensamientos, impulsos e invenciones, tanto personales como grupales. La creatividad puede consolidarse en un quehacer colaborativo e integral, pues según Orozco la creatividad grupal es la práctica compartida de la generación de ideas variadas,

nuevas y detalladas. En definitiva, en el producto creativo que resulta de un trabajo de varios participantes se integran la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

La creatividad y la pedagogía

El desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo tiene estrecha relación con la evolución de los modelos pedagógicos. Un modelo pedagógico es entendido como “un sistema formal que busca interrelacionar los agentes básicos de la comunidad educativa con el conocimiento científico para conservarlo, producirlo o recrearlo dentro de un contexto histórico, geográfico y cultural determinado” (Vásquez y León, 2013, p. 5). Los modelos pedagógicos buscan reglamentar el proceso educativo y por ende cada modelo tiene preestablecido el concepto de ser humano que pretende formar. Asimismo, cuentan con una base teórica, metodológica y práctica. Nos parece imperativo repasar la clasificación de los modelos pedagógicos puesto que uno de ellos está estrechamente relacionado con las primeras apariciones de la creatividad en la educación.

A lo largo de la historia, los estudiosos han propuesto algunos modelos pedagógicos que han sido aplicados en los centros educativos. Flórez (2005), clasifica estos modelos en cinco, el primero se denomina modelo tradicional, en esta propuesta existe una relación vertical entre docente-alumno, en donde el docente imparte conocimientos orientados a la formación del carácter, adquisición de valores y disciplina, mientras que el alumno es un receptor pasivo. El segundo es modelo romántico, este sostiene que el contenido más importante del desarrollo del niño proviene de su interior, por ende, el niño es el centro del aprendizaje, aquí además se promueve el desarrollo natural del niño. El tercer modelo se denomina conductismo, y su método es la adquisición de conocimientos mediante el refuerzo dando como resultado conductas observables. El cuarto modelo es el constructivismo, cuya meta educativa es que cada individuo alcance la etapa superior de su desarrollo intelectual de acuerdo a sus particularidades individuales. El último, es el modelo social, este modelo propone el desarrollo máximo de las capacidades e intereses dentro de la colectividad, dando como resultado el desarrollo pleno del estudiante para la producción social.

El modelo romántico que pretende la máxima autenticidad, espontaneidad y libertad del alumno es el que promueve el pensamiento creativo, su representante más conocido es Friedrich Fröbel (1782-1852), quien relaciona la creatividad con el desarrollo natural del niño

a través de la actividad lúdica. En este sentido el juego es considerado un factor imperante por distintas razones "para que el alumno aprenda a producir, respetar y aplicar las reglas del juego como prefigurando la vida desde la creatividad y el sentido de curiosidad y de exploración propio de los niños" (Flórez, 2005, p. 168). En definitiva, la pedagogía de la creatividad surge a partir del modelo pedagógico romántico que propone el desarrollo espontáneo y la actividad lúdica como principales premisas.

La escuela tiene un papel importante en el estímulo de la creatividad desde los primeros años de vida del ser humano. Puesto que, de acuerdo con Gardner (1982/1997) en el desarrollo de la capacidad creativa convergen tres factores, el primero es el talento innato o la aptitud natural que poseen las personas. El segundo, es el medio en el que se desarrolla el niño, el psicólogo e investigador, hace hincapié en que, durante esta etapa de desarrollo de la habilidad artística natural de los años preescolares, no es preciso intervenir activamente, lo recomendable es facilitar a los niños los recursos pertinentes. El tercero es la capacitación, en este punto el medio adquiere un papel más activo, pues debe comprometerse en enseñar al niño de forma adecuada, potenciando sus habilidades.

Por mucho tiempo, la creatividad ha estado apartada de las aulas de clase, siendo el quehacer educativo una tarea mecánica y memorística. Sin embargo, en la actualidad múltiples estudios y experiencias docentes han demostrado la importancia de la inclusión de la creatividad en el ámbito educativo. De acuerdo con Summo et al. (2016) "La educación juega un papel importantísimo en el desarrollo de la creatividad ya que es a través de la modificación de las condiciones educativas que se pueden construir escenarios más propicios para el desarrollo de la creatividad" (p. 86). Es aquí en donde el docente adquiere un papel relevante, pues es él el encargado de proponer actividades innovadoras, ingeniosas y transformadoras. Para ello debe conocer ampliamente el entorno, contexto social e intereses de los estudiantes a fin de aprovechar todos los elementos posibles.

Existen ciertos factores de los que puede valerse el docente para promover la creatividad en el aula de clase, Isaksen (como se citó en Summo et al. 2016) nos propone nueve aspectos a considerar

1. Desafío y compromiso: tanto estudiantes como docentes deben comprometerse con el aprendizaje.

2. Libertad de expresión: coloca al estudiante como un miembro activo y crítico del proceso de enseñanza.
3. Confianza y apertura: se crea un ambiente agradable en donde los alumnos pueden expresarse sin timidez.
4. Tiempo para idear: permite incluir actividades que atiendan los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes.
5. Conflicto: impulsa la resolución de problemas.
6. El apoyo a ideas: permite el respeto a las opiniones de los demás y el enriquecimiento mutuo.
7. Discusión o debate: favorece la pluralidad de ideas, de experiencias y de conocimientos.
8. La toma de riesgos: fomenta la tolerancia a la incertidumbre.
9. El juego y el sentido del humor: incentivan la diversión, la motivación, la flexibilidad y espontaneidad en el aprendizaje.

La creatividad y la lúdica

Otro aspecto a considerar con respecto a la creatividad es la relación con la lúdica. La lúdica es un factor inmerso en nuestro medio, que forma parte de nuestra vida, “es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica, ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del conocer el por qué el aprendizaje no debe ser aburrido, sino entusiasta, agradable” (Gonzales, 2020, p. 211). Se considera a la lúdica como una estrategia pedagógica, con la que el aprendizaje se vuelve significativo y potenciador de las capacidades de los estudiantes. Mendoza (2015), comprende a la actividad lúdica como una estrategia pedagógica “fundamental en la educación ya que facilita la expresión, la espontaneidad, la socialización y el aprendizaje significativo, propiciando un ambiente satisfactorio, formación de una personalidad adulta, crítica, reflexiva, consciente de la realidad, capaz de promover y buscar alternativas de solución” (p, 213). Entonces, la lúdica en el aula se convierte en un medio por el cual es posible aprender y disfrutar del juego mientras se aprende, de tal manera que, estimula el conocimiento y el pensamiento reflexivo. Por su parte, Hidalgo y Valverde (2009) expresan que la lúdica “permite fundamentar muchas de las decisiones sobre las estrategias de protección y promoción del desarrollo del alumno, es decir, siendo la actividad del juego, como método primordial en la implementación de estrategias, se integran los elementos metodológicos” (p. 11). Notamos que la noción de lúdica en la

educación adquiere gran relevancia al momento de aprender, ya que desde la perspectiva del autor esta se concibe como una actividad placentera para los estudiantes, independientemente del nivel, y como medio para la realización de los objetivos programados en la clase.

1.2.2.1. Origen y definición del término gamificación

El vocablo *gamificación*, según Rodríguez y Santiago (2015), fue acuñado por Nick Pelling en el año 2002, pero no fue hasta el año 2010 que empezó a ganar popularidad por vincularse a la incorporación de técnicas de juego. Etimológicamente, este término proviene del inglés *game*, que significa juego. No obstante, en la actualidad tiene una diversidad de definiciones debido a los múltiples ámbitos en los que puede ser aplicada. Así lo afirma Gómez (2020), quien propone tres corrientes de autores que abordan la gamificación desde sus perspectivas: 1) para un número representativo de autores la gamificación es el uso de los aspectos propios de los videojuegos tales como la parte mecánica, estética, y técnicas de juego; 2) la segunda corriente plantea, de igual manera, la utilización de los elementos del videojuego, pero integra una parte teórica que permita un involucramiento del usuario para la resolución de un problema; 3) la tercera, se aparta de estas dos corrientes y plantea a la gamificación como un proceso o enfoque modificable de acuerdo a las necesidades aplicativas, que pueden ser usadas en un área específica como el marketing, la empresa, la salud, los recursos humanos, la educación, entre otros.

Sin embargo, existen otras perspectivas teóricas, como por ejemplo las de Lozada & Betancur (2016), quienes exponen que no se puede establecer una definición universal de gamificación. Pues, según ellos, una manera muy simple de entenderla es la utilización del juego en contextos diferentes a este. En esto coincide Quiroga (2018), pues considera que el camino para encontrar una definición es relacionar los conceptos de motivación, involucración y diversión. Otra perspectiva, es la de Hernández et al. (2018) para quienes la gamificación es una técnica que permite el uso de los elementos de videojuegos en entornos no lúdicos. Rodríguez y Santiago (2015), por su parte, explican que gamificación no es hacer o utilizar un juego, no tiene que ver con la teoría de juegos y tampoco es crear un sistema de recompensas. Para ellos es “crear un proyecto atendiendo a toda la cadena de valor del proceso” (p. 13). En otras palabras, no solo debe integrarse la teoría y los elementos de juego, sino que debe constituirse como un proyecto con múltiples aristas, en el que se tome en cuenta el contexto en el que se va a aplicar

el proyecto. En definitiva, podríamos decir que esta última perspectiva se establece como la definición más completa de lo que es la gamificación.

1.2.2.2. La gamificación, una técnica de enseñanza creativa

Hablar de la gamificación aplicada al ámbito educativo, inevitablemente nos traslada al contexto histórico de las teorías de la educación y los modelos pedagógicos. Autores como, Rousseau (1762) o Skinner (1968) en su época ya hablaban del juego, la motivación, la creatividad y otros elementos que actualmente constituyen las bases de la gamificación. Así lo afirma Martínez (2019), quien explica que para entender la gamificación en la educación es necesario revisar algunas obras clásicas:

Encontramos que Rousseau en su obra ‘‘Emilio, O De la educación’’ (1762) y Pestalozzi en ‘‘Cómo Gertrudis educa a sus hijos’’ (1801) ya trataban temas como el papel de la creatividad y la alegría o Skinner en 1968 ponía énfasis en la importancia de trabajar aprendiendo paso a paso y en pequeños paquetes de contenidos. La gamificación también busca el premio por encima del castigo y eso es algo que se adapta a lo que ya anunció en 1968 Skinner (p. 10).

En consecuencia, podemos decir que la gamificación no es una técnica educativa tan moderna como pensamos, sino que más bien es el punto en el que convergen las teorías de la educación, los modelos pedagógicos y varios elementos de los videojuegos. De ahí que conocer estos antecedentes nos permite entender cada uno de los elementos de la gamificación y la importancia del rol que desarrollan.

Ahora bien, para definir a la gamificación como una técnica de enseñanza necesitamos responder a la interrogante ¿Qué es una técnica educativa? Para esto nos apoyamos en los aportes teóricos de Cuello y Vizcaya (2002) para quienes ‘‘las técnicas de enseñanza creativa son formas concretas o modos de proceder valiéndose de pasos o fases debidamente organizados, detallados y sistematizados para alcanzar determinados objetivos. Suelen formar parte de métodos más generales, que pueden a su vez contar con variantes’’ (p. 5). Los autores sostienen que estas técnicas de enseñanza creativa se caracterizan por la organización y el desarrollo de varias actividades con el fin de estimular el pensamiento creativo, lograr la relajación, imaginación y motivación en los estudiantes. En este sentido, podemos afirmar que

la gamificación se constituye como una técnica de enseñanza creativa porque cuenta con elementos como la motivación, la diversión, el juego, la autonomía, la creatividad, entre otros. Características que tienen la finalidad de influir en el comportamiento de los participantes, independientemente de otros objetivos subyacentes como el disfrute.

1.2.2.3. ¿Cómo diseñar un proyecto gamificado eficaz?

Para nuestra tesis acerca de la gamificación como proceso eficaz en la mediación lectora vamos a emplear, como perspectiva teórica, los aportes de Rodríguez y Santiago (2015) quienes en su libro *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* afirman que la gamificación “es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos” (p. 8). Los autores explican que una correcta aplicación, va a depender de cuán eficaz sea nuestra planificación atendiendo a toda la cadena de valores como técnicas de juegos, mecánicas, jugadores, entre otros. A continuación, se han sintetizado los factores y elementos de los niveles de planificación para la programación de las estructuras del proyecto.

En primer lugar, la gamificación busca el factor motivación en los estudiantes para prepararlos para las exigencias del proyecto. Para lograrlo, Rodríguez y Santiago (2015) proponen la Fórmula de Motivación Toovari (FTM) que funciona a partir de tres factores. El primero, me gusta, consiste en animar a hacer una acción por el gusto de hacerlo y no de que sea una obligación. El segundo es el feedback, refuerza el primer factor porque anima, felicita, corrige o reconoce el esfuerzo que hacemos en la actividad que nos gusta. El feedback es muy importante porque es una forma de relacionarse con los estudiantes generando una percepción de ellos a nosotros y viceversa. También es un método de análisis, de recolección de datos y de resultados. El tercero, es el progreso, que tiene que ver con el disfrute después de la consecución de un objetivo, el docente valorará y premiará el progreso lo que lo motivará para el cambio de reto, es decir un nuevo progreso. En suma, estos tres factores deben estar presentes en el diseño del proyecto gamificado para poder estimular a los educandos para que sean capaces de observar lo representativo de su progreso y, por consiguiente, del proceso gamificado.

En segundo lugar, se debe pensar en cómo generar un cambio de comportamiento en los estudiantes, esto es indispensable para la planificación, pues si no tiene una actitud de apertura

para el desarrollar el proyecto gamificado, no será parte activa y participativa. Para generar el cambio de actitud BJ Fogg (como se citó en Rodríguez y Santiago, 2015), en su modelo de comportamiento expone que existen tres factores que deben converger al mismo tiempo: 1) la motivación, a través de sus tres componentes contribuyen con el ánimo y el gusto por realizar una actividad; 2) habilidad para realizar una actividad, esto va a depender de la planificación, es decir, el docente debe seleccionar los juegos, retos, y desafíos de acuerdo a las necesidades de los educandos, para esto debe analizar el tipo de jugadores que van ser, cuáles son sus fortalezas y debilidades; 3) detonante, la construcción de este factor es imperativo para la consecución del objetivo en cuestión, pues debe ser algo que despierte el interés, debe tener alguna característica que sirva de estimulante, algo similar a los videojuegos, que logre captar la atención. Al converger estos tres factores se habrá logrado cambiar el comportamiento y estarán listos para lograr un proyecto gamificado eficaz.

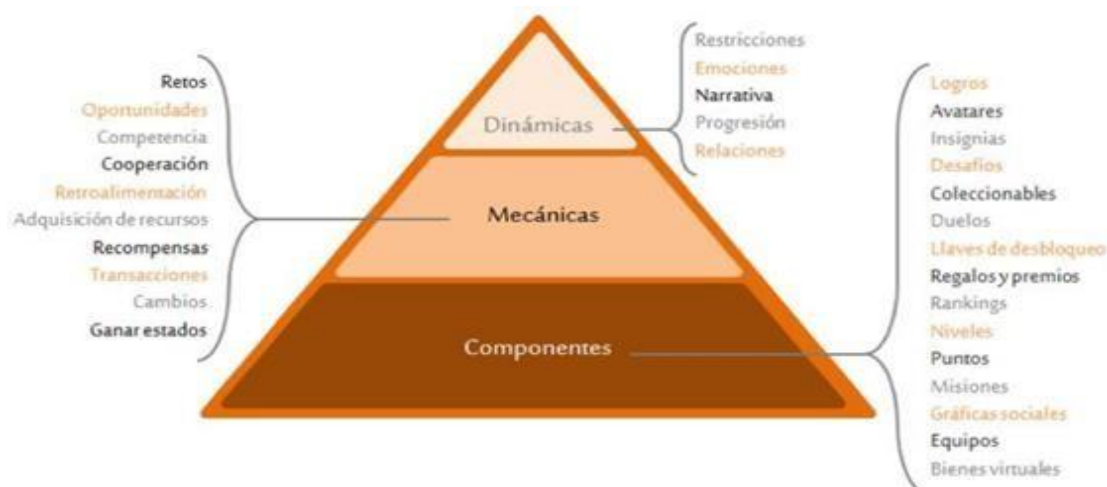
En tercer lugar, Rodríguez y Santiago (2015) proponen el desarrollo de los módulos de gamificación, cabe recalcar que en este nivel de planificación nos decantamos por seleccionar los necesarios para nuestro contexto presencial, dejando de lado los relativos a lo virtual: 1) módulo analítico, “tiene como misión principal la de medir los comportamientos de los usuarios y validar así las hipótesis diseñadas en la fase inicial” (Rodríguez y Santiago, 2015, p. 47). En otras palabras, se debe analizar atentamente todo lo que hacen los usuarios para poder aplicar las reglas del juego que nos permitirán llegar al objetivo deseado. Realizar este punto de forma minuciosa nos permitirá seducir al mayor número de estudiantes para que la clase sea efectiva; 2) módulo de recompensa, el proporcionar recompensas es muy importante en un proyecto gamificado, puesto que permite que la motivación sea constante y no se torne aburrida. 3) diseño, este está mayormente dirigido al diseño de un entorno virtual, sin embargo, nuestra propuesta fue aportar por los espacios físicos simulando la virtualidad. En esta línea, se trata de diseñar una interfaz que capte la atención de forma visual a los estudiantes. 4) perfil del jugador, se trata de crear una especie de perfil en donde se pueda observar los logros, puntajes, desafíos e insignias que se va obteniendo. En definitiva, para lograr un exitoso proceso gamificado debe existir concordancia y lograr un equilibrio entre estos módulos.

En último lugar, tenemos la adaptación de los elementos, mecánicas y dinámicas del juego a la gamificación. En cuanto a los primeros, podemos decir que son extraídos de cualquier tipo de juegos, pues nuestros autores los clasifican de acuerdo a una experiencia en clase. Entre los

elementos más importantes para la gamificación están los avatares, que según explica Quiroga (2018), protege el sentimiento de vulnerabilidad, muy frecuente a la hora de aprender, y cuidar la imagen individual personal del estudiante y fortalece la autoestima. Además, propone la creación y diseño de sus propios avatares o la asignación de un personaje a modo avatar. Otros elementos del juego son: los equipos, los niveles, las misiones, las insignias, entre otros. En cuanto a las mecánicas, son procesos básicos que motivan al jugador a la acción entre estos podemos encontrar a los retos, competencias, feedback, recompensas, podios, entre otros. Las dinámicas, por su parte, buscan gestionar los aspectos generales del sistema gamificado algunos ejemplos de estos son: las narrativas, progresiones, limitaciones, relaciones y emociones. Cabe recalcar que tanto elementos, mecánicas y dinámicas trabajan como un engranaje de cooperación para el funcionamiento del proyecto gamificado de manera general. A continuación, se resumen en la siguiente figura pirámide estos componentes.

Figura 1

Pirámide de dinámicas, mecánicas y componentes para un proceso gamificado



Nota. La figura muestra la jerarquía estructural de la gamificación. Fuente: Rodríguez y Santiago (2015).

Una vez desarrollados los niveles de planificación para la programación de las estructuras de la gamificación, el siguiente paso es crear un proceso gamificado dirigido al aula de clase. En esta línea, Rodríguez y Santiago (2015) explican que debe seguir los siguientes pasos: 1) adaptar la terminología, pues históricamente se ha denominado tarea, deber, trabajo y examen

de modo que a los estudiantes se les ha generado una cognición negativa, de modo que la solución es adaptarla a términos más sugestivos, verbigracia: alumnos-jugadores, trabajo-reto, lección-aventura, entre otros; 2) diseñar el círculo mágico, tiene dos connotaciones, la primera tiene corresponde a la delimitación de las reglas que van a regir el comportamiento de los estudiantes, un paso muy importante para mantener el control de la clase. La segunda, corresponde al entorno físico o virtual, en el primer caso se trata de jugar con la ubicación de los pupitres de manera aleatoria de modo que se convierta en un factor sorpresa en el desarrollo de las clases; 3) proceso de embarque que no es más que la conversión de alumno a jugador a través de la selección del avatar, luego de esto, es muy importante iniciar con preguntas muy sencillas dirigidas hacia el avatar, esto con el fin normalizar su uso. 4) Finalmente, el paso cuatro es definir correctamente los objetivos que nos llevarán a los resultados deseados. Se debe aclarar que estos pasos trabajan conjuntamente con los niveles planificados para lograr un proyecto gamificado eficaz. A continuación, se explica el proceso gamificado en grado general y el específico.

Figura 2

Pasos para gamificar la clase



Nota. La figura muestra el procedimiento para la gamificación en el aula. Fuente: Rodríguez y Santiago (2015).

Capítulo II

Leyendas populares

2.1. Definición y características

Morote (2005), explica que aproximarse al concepto de leyenda constituye una serie de dificultades en cuanto a los estudios y definiciones de este género tradicional, esto debido a que sus límites con otras formas narrativas orales no están claros para nadie, ya que la leyenda participa de características y personajes del mito, del cuento, del romance, de la fábula, entre otros. No obstante, la autora nos explica que la palabra leyenda pertenece a una “familia de palabras que cuando hace acto de presencia en las lenguas vulgares occidentales durante la Edad Media se refería, en especial, a las hagiografías que escribían los clérigos con finalidad moralizante (...) a partir sobre todo del siglo XIII” (Morote, 2005, p. 392). En este sentido, aclara que su génesis se remonta históricamente a la literatura oral cuyos tópicos situaban siempre al hombre en contradicción con la ficción y la realidad.

Visto desde otra perspectiva, para Valenzuela (2011) las leyendas “narran sucesos –reales o irreales- sin comprobar; en consecuencia, para la ciencia y la historia como disciplina no son objeto de estudio en el recuento de acontecimientos de una sociedad en el tiempo y el espacio” (p. 8). Es decir, son historias que carecen de certidumbre por lo que no son útiles para identificar los hechos cronológicamente. Además, expone que la leyenda es multifuncional porque es un medio de transmisión de ideología, cultura, religión y ética. También, resalta que la leyenda se constituye como una manifestación artística que a través de la oralidad o de la palabra escrita produce satisfacción, entretenimiento e incluso el disfrute.

A todo esto, Torres (2018) aclara que se debe hacer una diferenciación, pues “la leyenda como género de tradición oral se divide en leyenda tradicional y leyenda urbana” (p. 29). Por un lado, la primera, se constituye en ambientes específicos y propios de un determinado lugar predominando siempre la oralidad. Asimismo, busca la máxima verdad en la leyenda a través de la transmisión por familiaridad con vínculos afectivos y amistosos, teniendo en cuenta que se refiere más al contexto rural y sencillo. En la leyenda urbana, por su parte, la autora sostiene que surge en el entorno de lo moderno y contemporáneo, además de que pierde la importancia de la originalidad de la obra y se da paso a las mezclas y modificaciones hasta obtener varias versiones de la misma leyenda. Otro aspecto a diferenciar, es que estas leyendas pueden

transcurrir en cualquier lugar, pues se transmite por intermedio de folletos, internet, medios digitales, entre otras formas de comunicación.

A nivel hispanoamericano tenemos algunos estudios que explican tanto el origen como las características de la leyenda. Sin embargo, debemos destacar el trabajo de tesis doctoral de López (2009), quien en su investigación explica que:

La palabra «leyenda» procede del latín *legenda* ('lo que debe ser leído') y es, en su origen, una narración puesta por escrito para ser leída en voz alta y en público. De este origen popular y oral participa igualmente, como sabemos, el cuento. La leyenda combina recursos dramáticos y líricos semejantes a las baladas de origen germánico, e incluso de las fábulas. La leyenda literaria proviene de la novela histórica y recoge aspectos formales del romance narrativo (p. 317).

En este sentido, la leyenda se distingue por ser de origen popular y, por consiguiente, de la literatura oral que se asemeja a otros géneros a través de la aplicación de la fantasía en el lirismo de la narración y la combinación de los recursos dramáticos.

A continuación, se ha sintetizado las características más representativas de la leyenda según la investigación de López (2009):

- Es una forma expresiva que posee los fundamentos más antiguos de las culturas y pueblos del mundo, pues constituyen los valores, las costumbres, la sabiduría popular, la moral y las raíces del folclore en general.
- La leyenda busca su supervivencia en la comunicación de boca en boca y comparte también la intención de avivar y permanecer en el imaginario colectivo.
- Tienen un propósito moralizador que interviene en la trama de modo que suele diferenciar las fuerzas del mal de los agentes que personifican el bien.
- Crea protagonistas en los que se puedan identificar ideales como la sensualidad, la fe, la perdición, la constancia o la perversión.
- Permite incisos expresivos propios de la transmisión oral o saltos en el tiempo que simulan la espontaneidad de contar algo de viva voz.

- El narrador de leyendas y tradiciones aparece en tercera persona y ocasiones se dirige al lector, en primera persona, e interviene para llamar la atención sobre ciertas cosas o matizar otras.
- La leyenda hace referencia a un lugar concreto, con una ubicación específica.
- Aunque contenga mayor o menor aporte de elementos de fantasía, tratará siempre de hacerse pasar por verdadera o de estar relacionada con un suceso ocurrido en la realidad.

2.2. “Cuentos fantásticos. de pactos y encantamientos. Tomo II.”

2.2.1. El autor

Iván Petroff Rojas, nació el 21 de febrero de 1956 en la ciudad de Cuenca. Su madre Laura Rojas Erazo y su padre Iván Petroff Mejía se separaron quedando él al cuidado de su madre, quien le brindó una niñez tranquila, libre de carencias y prejuicios. Su padre, por su parte, formó una nueva familia y se dedicó al comercio. Iván Petroff cursó sus primeros estudios en la institución fiscal “Federico Proaño”, la secundaria la terminó en el colegio “Benigno Malo”, en donde Efraín Jara Idrovo y Alfonso Carrasco Veintimilla fueron sus maestros y formadores del quehacer literario. Luego de graduarse de la secundaria ingresó a la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Cuenca, aquí conoció a Jorge Dávila Vásquez quien contribuyó en su formación literaria.

A la edad de 20 años contrajo matrimonio con Ana Lucía Montesinos Muñoz con quien tuvo tres hijos. El escritor cuencano se ha desempeñado como docente del colegio “Benigno Malo”, editor de poemarios y relatos, director de obras teatrales, miembro de la Casa de la Cultura Ecuatoriana, director del Centro Cultural “Demetrio Aguilera Malta”, director de la carrera de cine de la “Universidad de Cuenca” y catedrático titular de la misma universidad, labor que desempeña aún en la actualidad. Sus obras más relevantes son: “Fuego cruzado”, “Cuerpos”, “Versos perversos”, “En las formas del amor y la guerra”, “As de corazones solitarios”, “Memoria 7”, “Cuentos populares del Azuay”, “100 cuentos populares del Ecuador”, “Cuentos fantásticos”, “De pactos y Encantamientos”, entre otras.

2.2.2. Contextualización y análisis de la obra

La obra base para la implementación del proyecto de mediación lectora, será *Cuentos fantásticos. De pactos y encantamientos Tomo II* publicado en el año 2016. Este texto literario

está formado por 30 cuentos, de varios territorios del Ecuador. Los cuentos que podemos encontrar en la obra son: Encuentro con el diablo; Un ángel bello y su padrino; Piel de oso; El pajarito de la lengua; La quebrada misteriosa; Los buscadores de oro; El calabozo del diablo; El hermano rico y el hermano pobre; El esclavo del diablo; El hombre que burló al diablo; El viejo y la muerte; La huaca del Tomebamba; La nariz del diablo; El hombre de la media noche; El talego encantado; El baile de la curiquinga; El joven dientes de oro; El diablo de los borrachos; La comida de la calavera; Domingo siete; El diablo chiquito; El duende del pozo; Los iguanados; El gallo con anteojos; El adivinador; El difunto que asistió a la boda de su mujer; El pájaro reo; Los perros encantados; Las campanas misteriosas y Los magos. A través de estos cuentos el autor busca promover la lectura y a su vez profundizar en la identidad cultural del Ecuador y en especial del Azuay.

Estas historias además de despertar el interés de los estudiantes ponen en evidencia las costumbres y tradiciones, pues “La lectura de leyendas facilita el conocimiento de culturas y muestra la capacidad inventiva para dar forma a sucesos. Detrás de ella, se esconde lo mágico, las explicaciones fantasiosas y el absoluto mundo de lo irreal unido a lo real” (Mantilla y López, 2018, p. 25). La naturalidad para lograr un vínculo cultural entre los educandos y la cosmovisión del Ecuador es el motivo para la selección de este libro en nuestro trabajo de titulación.

Este libro recoge las historias populares contadas a través de la oralidad y aborda tanto la leyenda tradicional como la leyenda urbana, pues sus historias se contextualizan en el campo y la ciudad. Por un lado, en la leyenda tradicional, un ejemplo es el siguiente fragmento: “muy cerca de Cuenca existe una cueva llamada Sinincápac, que quiere decir “Quebrada del rey”, refiriéndose al rey de las tinieblas, el demonio” (Petroff, 2016, 5. La cueva misteriosa). Otro fragmento de relato muy similar a este es el que está en el cuento número 6: “cuatro tipos que andaban mal de dinero, decidieron hacer una excursión para buscar oro en una cueva del oriente ecuatoriano” (Petroff, 2016, 6. Los buscadores de oro). En estos fragmentos de relatos observamos que se desarrolla en entornos suburbanos y naturales, paisajísticos e incluso místicos como las cuevas. En leyenda urbana por su parte encontramos el siguiente fragmento: “esta es una historia verídica ocurrida en una casa construida en el siglo XVIII, en la esquina de la plaza de San Sebastián. Esta vivienda contaba con tres pequeñas habitaciones” (Petroff, 2016, 7. El calabozo del diablo). Sin duda en este fragmento de leyenda ya nos centramos en

la leyenda de lo urbano, donde existe una transformación de las casas antiguas a escenarios terroríficos. En definitiva, contextualizamos la obra en los espacios rurales y urbes del Ecuador.

En cuanto al análisis de la obra, debemos empezar por identificar en los cuentos, algunas de las características más representativas de la leyenda de López (2009), que clasificamos anteriormente. La primera que encontramos es que ambos incluyen en sus estructuras la idiosincrasia de las culturas y los pueblos del Ecuador, pues constituyen los valores, las costumbres, la sabiduría popular, la moral y las raíces del folclore en general, verbigracia:

No has aprendido la lección, no has tentado a nadie. Este hombre ya es de los nuestros, es ambicioso y siente mucha envidia al ver que su hermano está rico y feliz; por lo tanto, le daremos lo que se merece. Inmediatamente se precipitaron sobre él y lo despedazaron (Petroff, 2016, 8. El hermano rico y el hermano pobre).

En esta cita encontramos que existe un final moralizante en el que prima la sabiduría popular en el que resaltan los valores y se el diablo se transforma en un ente no maligno, sino en una figura de justicia que deja un aprendizaje al final de la historia.

Otra característica que resalta López (2009) es la función de la leyenda, que busca su supervivencia en la comunicación de boca en boca y comparte también la intención de avivar y permanecer en el imaginario colectivo. Esta propiedad podemos encontrarla en el cuento La Huaca del Tomebamba, que apreciada desde un punto de vista personal, esta historia está grabada en el imaginario de los cuencanos de nacimiento e incluso de los foráneos radicados en la ciudad, pues la historia de la Huaca ha sido contada de generación en generación, permaneciendo a través del tiempo con algunas variaciones narrativa que van a depender de la ubicación geográfica y el contexto del entorno, pero siempre va a coincidir la estructura base de la leyenda como son los elementos del oro, la tierra, el viernes santo, entre otros.

Capítulo III

Metodología

3.1.1. Tipo y alcances del estudio

En nuestra investigación usamos el método mixto que combina los principios de los enfoques cualitativo y cuantitativo. De acuerdo con Hamui (2013) “Los MM le ofrecen al investigador la oportunidad de descubrir orientaciones novedosas, ensayar con variadas estrategias y encontrar sentidos que van más allá de aquellos derivados del uso de un solo método” (p. 213). En tal sentido se obtienen datos variados, perspectivas más amplias y mayor entendimiento del fenómeno de estudio. La investigación fue de tipo descriptiva, basada principalmente en la herramienta de la metodología cualitativa: investigación-acción que está enfocada en transformar la realidad mediante la reflexión. Con referencia a las etapas para poner en práctica esta metodología Colmenares (2012), afirma “Las fases implican un diagnóstico, la construcción de planes de acción, la ejecución de dichos planes y la reflexión permanente de los involucrados en la investigación, que permite redimensionar, reorientar o replantear nuevas acciones en atención a las reflexiones realizadas” (p. 107). Algunas de las características de este método son: se construye desde y para la práctica, pretende mejorar y comprender la práctica a través de su transformación, exige la participación y actuación de todos los sujetos implicados, conlleva la realización de análisis crítico de situaciones, y se configura como una espiral de ciclos de planificación, acción, observación y reflexión (Kemmis y MacTaggart, 1988). Finalmente, para llevar a cabo este estudio hemos realizado una investigación teórica, un análisis de la obra *Cuentos fantásticos, De pactos y Encantamientos Tomo II*, el diseño, aplicación y evaluación de la secuencia didáctica que combina los principios de la gamificación con la mediación lectora.

3.1.2. Población y muestra

La aplicación de la propuesta “La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior” se realizó en la Escuela de Educación Básica Julio Abad Chica ubicada en las calles República y Jijón y Camaño. Para la realización del proyecto se coordinó previamente con la rectora de la institución Magíster María Fernanda Sari, quien a través de una solicitud aprobó nuestra intervención. Trabajamos con la docente de Lengua y Literatura, Lcda. Jessica Quizhpi. El curso beneficiario de nuestra propuesta fue el octavo paralelo “A” de

la sección matutina y estaba conformado por 32 estudiantes de entre 12 y 14 años de edad, 18 hombres y 14 mujeres.

3.1.3. Técnicas e instrumentos

En nuestra investigación utilizamos ciertas técnicas e instrumentos para la recolección de datos. Primero el análisis documental, dado que realizamos una amplia investigación bibliográfica con el fin de sustentar de manera teórica nuestra investigación. Segundo, la observación directa y participativa, dado que el registro visual se realizó desde el interior del grupo y participamos activamente en las actividades. Tercero, la encuesta, que consistió en la aplicación de dos cuestionarios de opción múltiple y con preguntas estructuradas, el primero fue de diagnóstico (ver anexo 1) y el segundo de evaluación de resultados (ver anexo 2).

3.1.4. Procedimiento

Debido a que la herramienta escogida para nuestra tesis es la investigación-acción nos basamos en su procedimiento. De acuerdo con Bausela (2004) “la investigación acción se desarrolla siguiendo un modelo en espiral en ciclos sucesivos que incluyen diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión-evaluación” (p. 5). Con base en lo anterior desarrollamos el procedimiento de acuerdo a las siguientes fases:

Tabla 2

Fases del procedimiento de la metodología investigación-acción

1. Diagnóstico	Se realiza el reconocimiento de la situación inicial, se produce un acercamiento al grupo de estudio con el fin de establecer la problemática e imaginar posibles soluciones. En esta fase se usan técnicas como la observación directa y encuestas sobre lectura y hábitos lectores.
2. Diseño o planificación	Se materializan las soluciones imaginadas, proponiendo una secuencia didáctica gamificada que incluye estrategias, técnicas y dinámicas de mediación lectora que contribuyan a solucionar las problemáticas identificadas en el diagnóstico.
3. Aplicación o acción	La aplicación será presencial, tendrá la duración de seis horas clase en donde se abordarán dos leyendas.
4. Reflexión- evaluación	Se analizan los resultados obtenidos en la aplicación

	de la propuesta con base en las preguntas que orientan la investigación
--	---

Nota. Tabla creada por el autor del trabajo (2022).

3.1.5. Aspectos éticos

En el desarrollo de esta investigación están involucrados menores de edad de entre 12 y 14 años, pertenecientes al octavo “A” de EGB superior de la Escuela de Educación Básica Julio Abad Chica, por lo que tomamos las medidas necesarias para precautelar su identidad y garantizar su bienestar. Nuestra investigación está pensada como un aporte a la comunidad educativa y por ende asegura no poner en riesgo a ninguno de los participantes de esta investigación. Con esta premisa hemos pedido su consentimiento a las autoridades educativas. De manera formal presentamos un oficio a la rectora de la institución Magister María Fernanda Sari (ver anexo 3), quien a su vez se comunicó con la docente de lengua y literatura Lcda. Jessica Quizhpi y con el docente tutor de dicho curso. De la misma forma, para precautelar la imagen de los estudiantes pedimos el consentimiento para tomar fotografías con fines académicos y de evidencia a los padres de familia mediante una autorización escrita. En definitiva, esta investigación se realizó de forma voluntaria y bajo las normas de respeto, justicia y protección.

Capítulo IV

Diagnóstico, diseño, aplicación y evaluación de resultados

4.1.1. Diagnóstico de hábitos lectores

Los centros educativos del Ecuador, según el Ministerio de Educación, deben brindar una formación adecuada a los estudiantes en cuanto a lectura. No obstante, la realidad dentro de las aulas de clase es otra, puesto que, en su mayoría, no se encuentra un hábito lector en el alumnado. Para proponer acciones que permitan mejorar esta problemática, se realizó una encuesta de diagnóstico sobre los hábitos lectores a los estudiantes de octavo año de EGB superior paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Julio Abad Chica, sección matutina. Cabe recalcar que el curso cuenta con 32 estudiantes. La encuesta que se aplicó constó de 14 preguntas de opción múltiple.

El resultado de la primera pregunta nos indica que al 84% de los estudiantes les gusta leer mientras que al 16% no. Lo que nos motiva a desarrollar el proyecto de mediación lectora, en los primeros se deberá incentivar el hábito lector, sin embargo, en los segundos se empezará por desarrollar el interés por la lectura.

El resultado de la segunda pregunta nos muestra que al 56% de los alumnos les gusta que un tercero les lea, mientras que al 44% no. Esto revela que un poco más de la mitad de los estudiantes disfruta de escuchar una lectura, mientras que los otros prefieren leer por sí solos.

De acuerdo al resultado de la tercera pregunta el 81% de los estudiantes prefiere leer en silencio, mientras que el 19% no. Esta pregunta está relacionada con la anterior, y nos aporta información significativa al momento de elegir la metodología adecuada para el desarrollo de nuestro proyecto.

En la cuarta pregunta, el 91% de los encuestados considera que es importante leer, únicamente el 9% piensa que no. El valor que le dan los alumnos a la lectura nos motiva a desarrollar nuestro proyecto.

El resultado de la quinta pregunta nos muestra que el 81% de los estudiantes no cuenta con un horario definido para leer, mientras solo que el 19% sí. Estos datos nos incentivan a poner en práctica el proyecto, logrando que los estudiantes le dediquen tiempo a la lectura.

En la sexta pregunta el 81% de los estudiantes sí dispone de libros u otros para leer mientras que el 19% no. Mediante estos datos identificamos que la mayoría de estudiantes si tiene acceso a materiales que le permitan desarrollar el hábito lector.

En la séptima pregunta el 66% de los familiares de los estudiantes lee, mientras que el 34% no lo hace. El objetivo de esta pregunta fue conocer el contexto de los estudiantes, puesto que es un factor influyente.

En la octava pregunta el 97% de los de los estudiantes considera que en el colegio le hacen leer, mientras que solo un 3% no lo hace. Estos datos muestran un compromiso de la institución con el desarrollo del hábito lector en los estudiantes, lo que nos incentiva a realizar nuestro proyecto.

En la novena pregunta el 91% de los estudiantes contestan que la institución no cuenta con biblioteca, mientras que el 9% dice que sí. Sin embargo, en una entrevista con la docente pudimos confirmar que no cuenta con biblioteca como afirma la mayoría.

En la décima pregunta el 52% de los estudiantes entiende lo que lee únicamente a veces y el 48% sí entiende lo que lee. Mediante estos datos identificamos que la mayoría de estudiantes comprende lo que lee, esta pregunta nos permite identificar el grado de dificultad de los

El resultado de la onceava pregunta nos muestra que al 47% de los alumnos no les gusta leer en público, al 41% le gusta leer en público a veces y al 12% definitivamente sí les gusta leer en público. Esto revela que la mayoría de los estudiantes no disfruta o teme leer en público.

El resultado de la doceava pregunta nos muestra que el 32% de los alumnos tiene en su casa de 7 a 10 libros, el 24% tiene entre 1 y 3 libros, el 24% nuevamente, tiene entre 4 y libros y el 21% tiene más de 10 libros.

El resultado de la treceava pregunta nos muestra que el 26% de los estudiantes se fija en el título al momento de elegir un libro para su lectura, el 24% en las imágenes, el 22% en el diseño de la portada, el 14% en la cantidad de páginas, el 12% en los que se relacionan con una película y el 2% en el autor.

El resultado de la última pregunta nos muestra que el 41% cuando lee siente que aprende algo nuevo, el 25% que descubre un nuevo mundo, el 13% que pierde el tiempo, el 13% que da vuelo a su imaginación, y el 12% que es placentero.

En síntesis, con base en los resultados de la encuesta deducimos que a la mayoría de los estudiantes les gusta leer. Estos resultados son significativos, pues, nos motivan a desarrollar este proyecto de mediación lectora. También se habló sobre conciencia lectora y las respuestas demostraron que casi todos los encuestados consideran que es importante leer. En consecuencia, los estudiantes están conscientes de los beneficios de la lectura. Otro punto importante es si tienen a su disposición libros, a lo que la mayoría respondió que sí, lo que resulta positivo puesto que los recursos son un factor de suma importancia.

En cuanto a las dificultades que encontramos tenemos que la escuela carece de biblioteca, por ende, los estudiantes no cuentan con un espacio destinado específicamente a la lectura. También se identificó que la mayoría de estudiantes no tiene un horario definido para leer lo que pone en evidencia el desafío de incentivar el hábito lector en los estudiantes. Otra de las preguntas estuvo orientada a la comprensión lectora y los resultados demostraron que la mitad de los estudiantes entiende lo que lee mientras que la otra mitad no. Esto nos permite reflexionar sobre los tipos de texto que ofrecemos a los estudiantes, estos deben estar pensados en su edad, intereses y contexto sociocultural. Además, debemos proponer estrategias innovadoras que permitan su comprensión global, reflexión y crítica.

El proyecto a desarrollar tiene como objetivo proponer una secuencia didáctica gamificada que incluya estrategias, técnicas y dinámicas de mediación lectora que contribuyan a solucionar dichas problemáticas. Por tales razones se propuso la secuencia para 12 horas clase en donde se leerían 5 leyendas del texto *Cuentos fantásticos, De pactos y Encantamientos Tomo II*. Sin embargo, por falta de tiempo únicamente se trabajaron dos leyendas en seis horas de clase. La aplicación se realizó de manera presencial en jornada matutina de lunes a jueves, el medio de seguimiento fue la evaluación de la secuencia didáctica y el feedback y las evidencias son fotografías, grabaciones, trabajos escritos, encuestas, entre otros.

4.1.2. Matriz de operativización de estrategias didácticas

Las dos primeras sesiones se realizaron el día lunes 16 de mayo de 2022

Primera sesión de 7:10 am a 7:50 am

1) La presentación, para iniciar colocamos los asientos en forma de círculo (ver anexo 4) y después de que la docente nos presentó con los estudiantes, procedimos con la exposición del proyecto, siguiendo los paradigmas para la construcción de un proceso gamificado en el aula de Rodríguez y Santiago (2015), adaptamos la terminología tradicional a una de juego con temática de leyendas por ejemplo cambiamos el término estudiantes por jugadores, grupos por equipos, clase por círculo mágico, trabajo por reto. A continuación, les invitamos a formar parte física y simbólicamente del círculo mágico para captar la atención de los estudiantes, aprovechar el espacio y mantener el control.

2) La socialización, en esta segunda parte era necesario generar un vínculo de confianza y cohesión grupal con los jugadores, por lo que aplicamos el juego de La telaraña (ver anexo 5). Cada alumno tomaba el ovillo de hilo, se presentaba y comentaba sus pasatiempos favoritos, tomaba una parte del hilo y se lo pasaba a otro hasta formar una telaraña. Luego, para ver si los estudiantes prestaron atención, fueron deshaciendo la telaraña en el mismo orden en el que se formó y fueron comentando la información que recordaban de su compañero. Esta actividad destacó por lo visual, pues los estudiantes aparte de recordar la información, se motivaron a querer formar una telaraña, además de generar risas y familiaridad en nuestro círculo mágico.

3) El avatar, la selección del avatar, es un paso fundamental en la gamificación puesto que el educando pasa a convertirse en un jugador representado por un avatar. En nuestro proyecto se planteó la importancia de un perfil, tipo Facebook, pero en el contexto de las leyendas; por lo que se les entregó una hoja con un perfil, como la que se muestra a continuación, en donde estaban detallados los puntos que podrían obtener por las misiones completadas, desafíos superados y las insignias conseguidas.

Figura 3

Perfil del estudiante



Nota. La figura muestra el perfil de los estudiantes, compuesto por el avatar, puntajes, desafíos e insignias. Fuente: autor del trabajo (2022).

Luego, mediante sorteo los jugadores iban sacando su avatar que era un personaje de leyenda y los pegaban en su perfil físico, exactamente igual que en la red social. De esa manera quedaba establecido el perfil y el avatar de cada jugador.

Segunda sesión de 7:50 am a 8:30 am

1) Tarjetas de preguntas, antes de proceder con la lectura nos pareció pertinente acercar a los estudiantes al concepto y características de las leyendas. Inicialmente, generamos un concepto de leyenda pidiendo a los participantes que nos digan una palabra relacionada con las leyendas. Después, colocamos papeles rectangulares en el pizarrón con los puntajes de 100, 200 y 300 al

derecho y la pregunta que debían responder para ganar los puntos al revés del papel (ver anexo 6). Para fomentar la competencia formamos dos grupos, uno de hombres y otro de mujeres y los enfrentamos para ver qué grupo se llevaba los puntos. Esta actividad terminó en un empate por lo que para obtener un ganador jugamos piedra papel o tijera para responder una última pregunta sobre 100 puntos. El equipo masculino fue el ganador y obtuvo 200 puntos, mientras que el equipo femenino obtuvo 150.

2) Leyenda y noticia, finalmente, consolidamos los conocimientos adquiridos durante la clase con la primera misión que consistía en escribir una corta leyenda en un párrafo de 5 líneas (ver anexo 7). Para su desarrollo se les facilitó una hoja en la que se exponían las pautas que debían seguir para la escritura. Con el objetivo de incentivar el hábito lector y tomando en cuenta los intereses de los estudiantes propusimos el primer reto (lectura para la casa), para esto les entregamos una hoja con la lectura “Cristiano Ronaldo, devastado por el fallecimiento de su bebé” tomada de diario El comercio, al reverso de la hoja debían resolver una sopa de letras en donde se encontraban palabras clave de la noticia (ver anexo 8). Además, se les explicó que si aceptaban el reto debían cumplirlo para obtener una recompensa, que era un boleto para sorteo.

La tercera sesión se realizó el día martes 17 de mayo de 2022 en horario de 9:10 am a 9:50

1) Feedback, cuando un jugador hace algo necesita conocer si lo ha hecho bien o mal y que obtiene de ello para poder seguir avanzando. La retroalimentación debe ser inmediata por esta razón entregamos de forma individual la leyenda corregida que correspondía a su primera misión. Esta misión fue evaluada sobre 200 puntos con base en cinco criterios: contenido, redacción, extensión, ortografía y caligrafía, cada uno sobre 40 puntos como se presenta en la siguiente rúbrica

Tabla 3

Rúbrica de escritura de una leyenda

Criterio	Excelente 40	En camino a la excelencia 35	Buen trabajo 30	Bueno 25	Puedes mejorar 20	No te rindas 15
Contenido						
Redacción						







Extensión						
Ortografía						
Caligrafía						
Total						

Nota. Tabla creada por el autor del trabajo (2022).

Por cada aspecto negativo o deficiente les mencionamos dos aspectos positivos de su trabajo. Además, otorgamos insignias por creatividad, originalidad, rapidez, contenido, ortografía y caligrafía como se muestra a continuación

Tabla 4

Rúbrica de insignias 1

Creatividad	Originalidad	Rapidez	Mejor leyenda	Mejor caligrafía	Mejor ortografía
					

Nota. Rúbrica creada por el autor del trabajo (2022).

La recompensa es otra forma de feedback y un factor importante dentro de un sistema de gamificación, puesto que influye de manera positiva en la motivación, por tal motivo entregamos un boleto para un sorteo de tres premios a los jugadores que completaron el reto de leer y resolver la sopa de letras en casa. De 32 estudiantes, 29 cumplieron con el reto.

3) Antes de la lectura, les presentamos a los jugadores la leyenda “La comida de la calavera” (ver anexo 9) y para antes de la lectura jugamos “La pelota preguntona” que consiste en poner una canción mientras los estudiantes se pasan una pelota, luego detenemos la música y el estudiante que se queda con la pelota debe responder una pregunta. Las preguntas que realizamos fueron: ¿Con base en la imagen de que cree que se tratará el texto? ¿Qué le sugiere el título del texto? ¿Para qué cree usted que realizaremos la lectura?, esto con el objetivo de

activar los conocimientos previos y establecer el propósito de la lectura. En relación a la primera pregunta los estudiantes dijeron que la leyenda sería sobre una calavera triste o despechada, también mencionaron que podría ser sobre una calavera alcohólica. Respecto a la segunda pregunta algunos dijeron que se trataría del restaurante de la muerte o de una calavera hambrienta. A la tercera pregunta contestaron que leemos para informarnos, para saber más del mundo, por curiosidad y por diversión.

4) Durante la lectura, para esta fase pusimos en práctica la dinámica silenciando mi interior para leer, en la cual los jugadores deben hacer silencio absoluto, cerrar los ojos e imaginar la leyenda que es leída en voz alta por dos ocasiones (ver anexo 10). El tipo de lectura que empleamos es la lectura en voz alta con entonación y distintas voces para favorecer la concentración, retención de información, estimular el pensamiento e imaginación.

5) Reto, antes de terminar la clase y con la finalidad de fomentar el hábito lector propusimos a los jugadores el segundo reto que consistía en realizar la lectura de la noticia tomada de diario El mercurio “Carapaz, dispuesto a perseguir el objetivo mayor” y completar una actividad al reverso de la lectura (ver anexo 11). Como forma de motivación se les indicó que los estudiantes que cumplieran con el reto serían acreedores a un boleto para participar por un premio sorpresa.

La cuarta y quinta sesión se realizaron el día miércoles 18 de mayo del 2022,

Cuarta sesión de 9:10 am a 9:50 am

1) Después de la lectura, para la segunda misión denominada, detectives escondimos en diversas partes del aula fotografías de los personajes de la leyenda trabajada el día anterior, dividimos a los jugadores en cuatro equipos y les presentamos los siguientes acertijos para encontrarlos. 1) Soy muy alta y delgada, vivo entre cuatro paredes empolvadas, pero ahora me escondo en tu aula tras un muro blanco y delgado como mis huesos ¿Quién soy y dónde estoy? Respuesta: la calavera, detrás del pizarrón. 2) Me gusta la bebida y por eso caí en la trampa de la calavera, estoy escondido en el lugar de estudio de alguno de ustedes. Respuesta: un borracho, bajo el pupitre de la fila 3 columna 4. 3) Yo también caí en la trampa de la calavera por borracho y comelón si quieres encontrarme el pentágono de la lista te diré dónde estoy.

Respuesta: un borracho, el quinto de la lista de estudiantes. Los equipos que encontraron a los personajes obtuvieron 200 puntos y los que no, 100 puntos.

2) Feedback, los jugadores revisaron sus perfiles con puntajes e insignias obtenidas hasta el momento, en este punto nos detuvimos a analizar de forma general los resultados obtenidos durante las tres primeras clases. Asimismo, premiamos con insignias de acuerdo a los criterios del jugador más alegre, más participativo, más respetuoso, más colaborador y el mejor portado, como se muestra a continuación

Tabla 5

Rúbrica de insignias 2

Más participativo	Más alegre	Mejor portado	Más respetuoso	Más colaborador
				

Nota. Rúbrica creada por el autor del trabajo (2022).

Esta actividad se ejecutó con el fin de que los estudiantes o jugadores se motiven a encajar en cualquiera de los criterios premiados, porque el Feedback nos permite evaluar lo positivo y no lo no tan positivo para premiar comportamientos de acuerdo la diversidad y la idiosincrasia de los estudiantes. De igual manera, presentamos la tabla de ranking con el lugar en el que se encontraba cada jugador, fomentando así su motivación, participación y competencia.

Figura 4

Ranking con puntuaciones preliminares

NOMBRE	PUNTAJE	LUGAR
Arcos Borja Josseline Elizabeth	555	1
Bacullima Malla Oswaldo Josue	545	2
Barreto Cabrera Genesis Angeline	540	3
Arichábala Guzmán Nicole Stephany	530	4
Carreño Bueno Tyra Mayte	530	4
Estrada Chiriboga Emily Tatiana	530	4
Alvarez Giler Maria Jose	525	5
Carrión Pizarro Jostin Josué	525	5
Mejia Jimenez Michelle Nicole	525	5.
Mogrovejo Amendaño Matias Alejandro	525	5.
Campoverde Guaraca Emilio Damian	515	6.
Guevara Mario David	515	6.
Astudillo Pesantez Franklin Sebastian	505	7.
Guzmán Hermida Stephanie Yomara.	505	7.
Zhagüi Gahona Bryam Alejandro	505	7.
Chillogalli Ledezma Josseline Daniela	495	8.
Condo Machisaca Rubén Marcelo	490	9.
Chiqui Pizarro David Alexander	485	10.
Idrovo Juan David	475	11.
Guerrero Criollo Leonardo Galo	470	12
Aucapiña Mejia Lina Estefania	465	13.

Nota. La figura muestra los puntajes y posiciones de los estudiantes. Fuente: autor del trabajo (2022).

Además, como feedback inmediato se realizó la entrega de un boleto y el sorteo de un premio a los jugadores que cumplieron el reto en casa de leer y completar la actividad. De 32 estudiantes, 30 cumplieron con el reto.

Quinta sesión de 10:30 am a 11:10 am

1) Antes de la lectura, presentamos a los estudiantes la segunda leyenda titulada “La huaca del Tomebamba” (ver anexo 2) como actividad de anticipación formamos seis equipos de acuerdo a la fila en la que se encontraba cada estudiante y jugamos al ahorcado con vocabulario desconocido que estaría presente en la leyenda, esto con el fin de acercar a los estudiantes al nuevo vocabulario y facilitar la comprensión del texto. Cuando las palabras eran adivinadas compartimos sus significados. La primera fila en adivinar la palabra obtuvo 100 puntos, la segunda 90, la tercera 80 y las filas cuarta, quinta y sexta 70 puntos. Todo esto con el fin de captar la atención de los estudiantes para la lectura posterior.

3) Durante la lectura, con el objetivo de estimular la concentración y propiciar un ambiente tranquilo colocamos una pieza musical clásica de Mozart que sonaba mientras los estudiantes realizaban una lectura independiente o individual del texto. Esta actividad fue pensada en lograr un acercamiento significativo entre libro y lector y enseñar a los estudiantes que se puede experimentar la lectura a través de los escenarios físicos y que ellos deben decidir cuál de estos es el mejor para su propio ejercicio de la lectura.

4) Después de la lectura, jugamos mímica, para esto formamos cinco equipos y escribimos varias frases relacionadas con la leyenda y las colocamos en una caja. Cada miembro del equipo debía sacar una palabra y representarla para que sus compañeros la adivinen con este objetivo entregamos al alumnado vestuario, pelucas, máscaras y otros accesorios. El grupo que adivinó más palabras obtuvo una insignia de ganador mientras que los demás obtuvieron una insignia de participación.

5) Reto, antes de terminar la clase y con el propósito de fomentar el hábito lector propusimos a los jugadores el tercer reto que consistía en realizar la lectura de la noticia tomada de diario El Comercio “Elon Musk planea vender twitter en tres años” y completar un crucigrama al reverso de la lectura (ver anexo 3). Como forma de motivación se les indicó que los estudiantes que cumplan con el reto serían acreedores a un boleto para participar por un premio sorpresa.

Sexta sesión de 11:10 am a 11:50 am

1) Como esta era la última sesión que teníamos con los estudiantes, iniciamos la clase con un feedback inmediato que consistió en la entrega del boleto a los estudiantes que desarrollaron de manera correcta el reto y la rifa del premio (ver anexo 14). De 32 estudiantes 31 cumplieron con la tarea.

2) Luego, nos decantamos por aplicar el juego siguiendo la historia, en este juego cada jugador debía decir una frase para crear una gran leyenda, para leerla al final. Este juego fue pensado para el desarrollo de la imaginación y el manejo del vocabulario, así como de las estructuras de las leyendas que ya habíamos abordado durante todo el proyecto. También, nos sirvió para generar un espacio de ocio y divertido con los estudiantes para el final del proyecto.

3) Feedback final, entregamos individualmente los perfiles de los estudiantes exponiendo dos o más fortalezas por una debilidad a lo largo del proyecto. Asimismo, felicitamos a todos los

estudiantes por la participación y procedimos a la premiación del cuarto, tercero, segundo y primero lugar del ranking de posiciones del proyecto gamificado (ver anexo 15). A propósito de esto, debemos aclarar que los premios entregados fueron libros de cuentos. Después de la premiación existió un foro en el que compartimos las mejores experiencias que experimentamos durante la semana y aplicamos una encuesta final. Por último, nos despedimos de los estudiantes.

4.1.3. Procesamiento de la información y resultados

Para demostrar la primera pregunta de investigación “¿De qué forma contribuyó la gamificación en el acercamiento de los estudiantes a la lectura?”, se seleccionaron varios juegos, que además de desarrollar el hábito lector, la competencia escrita, la participación oral, la reflexión y la apropiación de los conocimientos, permitieron sesiones de clase agradables. El primer juego, conocido como la telaraña, fomentó un ambiente de confianza, cordialidad y diversión entre estudiantes y mediadores de lectura, además posibilitó la interacción mediante comentarios personales que nos permitieron conocer sus gustos e intereses personales en relación a la lectura y a las leyendas. Además, incentivó su concentración y memoria al preguntarles sobre las respuestas de sus compañeros.

El juego tarjetas de preguntas, que normalmente se emplea en la virtualidad y es similar a Kahoot o Quizizz, al trasladarlo a la presencialidad fortaleció el trabajo en equipo de manera satisfactoria; contribuyó a la construcción de conocimientos en torno a las leyendas, incrementó la participación y la sana competencia entre dos equipos. De igual manera, el juego piedra papel o tijera, que se usó como mecanismo de desempate en tarjetas de preguntas, logró un acercamiento significativo entre los equipos y fomentó la comunicación eficaz y la toma de decisiones al momento de escoger a su representante.

A través del juego de la pelota preguntona, se consiguió la activación de conocimientos previos referentes al tema, la formulación de predicciones y se estableció el propósito de la lectura. Además, creó un ambiente de diversión e intriga puesto que el alumnado estaba a la expectativa de cuándo se detendría la canción. Todos los estudiantes participaron activamente y trabajaron de manera conjunta para completar las respuestas del juego. De igual manera el juego el ahorcado, activó los conocimientos previos, permitió el acercamiento al vocabulario desconocido, atrajo la atención y concentración de los estudiantes, desarrolló la capacidad de

toma decisiones, puesto que los estudiantes debían elegir una letra para adivinar la palabra. También, al trabajar en equipo mejoraron las habilidades de resolución de problemas, y se incentivó la participación, motivación y diversión.

El juego “mímica” contribuyó a la cooperación entre miembros de un mismo equipo, incrementó la capacidad inventiva de los educandos, pues debían representar su personaje de forma creativa. Asimismo, fortaleció el lenguaje y la capacidad de comunicación, mejoraron las habilidades sociales como ceder el turno, prestar atención, hablar, escuchar, entre otras. Este juego incrementó su capacidad de análisis para la resolución de problemas, incrementó su comprensión de lectura y capacidad de interpretación

El juego “siguiendo la historia” además de desarrollar la imaginación, la creatividad y la participación oral de los estudiantes, potenció la capacidad de escucha, pues los estudiantes escucharon lo que dijo su compañero para poder continuar con la leyenda. Del mismo modo, puso en práctica el manejo del vocabulario adecuado, la estructura, características y componentes de la leyenda. Por último, generó un espacio de diversión, risas, fantasía y terror.

Tabla 6

Resultados de la primera pregunta de investigación

Juego	Resultados
La telaraña	Ambiente de confianza y cordialidad Diversión Presentación e interacción Reflexiones personales Memoria
Tarjetas de preguntas	Construcción de conocimientos Participación Motivación Diversión Trabajo en equipo Competencia
Piedra papel o tijera	Trabajo en equipo Comunicación eficaz Toma de decisiones Competencia

La pelota preguntona	<ul style="list-style-type: none"> Activación de conocimientos previos Formulación de predicciones Establecimiento del propósito de la lectura Diversión Intriga Participación Cooperación
El ahorcado	<ul style="list-style-type: none"> Acercamiento al vocabulario desconocido Concentración Toma de decisiones Resolución de problemas Motivación Participación Diversión
Mímica	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo en equipo Creatividad Capacidad de comunicación Habilidades sociales Capacidad de análisis Resolución de problemas Compresión lectora Capacidad de comunicación
Siguiendo la historia	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad Participación oral Capacidad de escucha Manejo de vocabulario Capacidad de creación de una leyenda Diversión Motivación

Nota. Tabla creada por el autor del trabajo (2022).

Para responder la segunda pregunta de investigación “¿Cómo las estrategias didácticas fomentaron el gusto por la lectura y la escritura?” repasaremos las estrategias usadas y sus contribuciones. En primer lugar, la acción de colocar los asientos en forma de círculo propició un ambiente acogedor y de confianza y contribuyó a que todo el alumnado tenga una óptima visibilidad para la fácil interacción entre compañeros, mediadores y el entorno. Al mismo tiempo, fomentó la igualdad, puesto que todos los estudiantes estaban situados en la primera fila.

En segundo lugar, la terminología adaptada al mundo y a la gamificación potenció la motivación, participación y diversión, disminuyó el estrés en la realización de actividades e incentivó la apropiación del proceso gamificado. En tercer lugar, crear un perfil físico para cada estudiante nos permitió monitorear sus puntajes, insignias y logros obtenidos, además posibilitó resaltar sus habilidades, destrezas, actitudes positivas y aspectos que diferencian una persona de otra. Mediante el perfil los estudiantes pudieron ver sus avances, logros obtenidos y comparar con los de los demás usuarios. En cuarto lugar, la selección del avatar de un personaje de leyenda para pegarlo en su perfil personal, posibilitó la interacción entre estudiantes, hizo dinámico el aprendizaje, incentivó su curiosidad, creó un aspecto visual atractivo modificando de esta manera la actitud de los alumnos y protegió su identidad fortaleciendo así su autoestima.

En quinto lugar, el trabajo en grupos permitió el intercambio de ideas, el enriquecimiento mutuo, la cooperación entre miembros de un mismo equipo, la adquisición de diferentes roles, el aumento en la calidad del trabajo, mejoramiento de las habilidades sociales y la disminución del tiempo de acción. En sexto lugar, la estrategia “silenciando mi interior”, combinada con la lectura en voz alta permitió la relajación de los estudiantes, la retención de información, la adquisición de vocabulario propició un ambiente tranquilo y silencioso, una lectura amena y concentrada, de mismo modo potenció la concentración y su capacidad creativa. En séptimo lugar, las dos misiones que propusimos avivaron el entusiasmo, el espíritu de competencia, la motivación, diversión y participación de los estudiantes. Específicamente, la primera misión de escritura de una leyenda desarrolló el pensamiento creativo, la competencia escrita y la autenticidad. Mientras que la segunda misión denominada “detectives” aumentó su ingenio, capacidad intuitiva, trabajo en equipo y resolución de problemas.

En octavo lugar, los retos que eran lecturas para la casa promovieron el hábito lector en los estudiantes, desarrollaron su capacidad de síntesis mediante el subrayado, mejoró su comprensión lectora y gusto por la lectura. En noveno lugar, colocar música clásica de fondo durante la lectura de la leyenda individual propició un ambiente ameno, estimuló su concentración, atención, relajación, su capacidad para retener información y propició un acercamiento personal al texto. En décimo lugar, el feedback, estrategia fundamental de retroalimentación, nos permitió monitorear el avance de cada estudiante, destacar los aspectos positivos y los que se debían mejorar en cada actividad y premiar el buen trabajo. Los

resultados del feedback de la primera misión que era la escritura de la leyenda obtuvimos como puntos positivos de la mayoría de estudiantes: buen contenido, buena caligrafía, originalidad en las leyendas y extensión adecuada. Entre los puntos negativos están: mala ortografía, falta de cohesión en las ideas y carencia de signos de puntuación.

En nuestra investigación usamos otras estrategias de Feedback inmediato como las recompensas, que motivaron a los estudiantes a realizar las actividades y crearon un ambiente de entusiasmo, perseverancia e intriga puesto que en ciertos retos y misiones no sabían cuál sería su recompensa ni que estudiante sería el premiado. De la misma forma, las insignias ya sea por originalidad, rapidez, creatividad, buen comportamiento, trabajo en equipo, ayudar a otros, alegría, participación, entre otros, incentivaron al alumnado a participar, avivaron su autoestima y los motivaron a ser mejores puesto que eran premiados por sus actitudes y habilidades positivas. Finalmente, la tabla de ranking despertó el espíritu de competencia y motivó a los estudiantes a mejorar para alcanzar los primeros lugares,

Tabla 7

Resultados de la segunda pregunta de investigación

Estrategia	Resultados
Asientos en forma de círculo	Ambiente acogedor y de confianza Óptima visibilidad Interacción Igualdad
Terminología adaptada	Participación Motivación Diversión Disminución de estrés Apropiación del proceso gamificado
Perfil físico	Monitoreo de logros obtenidos Mención de habilidades, destrezas y actitudes positivas Visualización de su progreso Entusiasmo Interés

Selección de un avatar	<ul style="list-style-type: none"> Interacción, Aprendizaje dinámico Aspecto visual atractivo Curiosidad Interés Protección de su imagen personal Aumento de autoestima
Trabajo en grupo	<ul style="list-style-type: none"> Intercambio de ideas Enriquecimiento mutuo Cooperación Adquisición de roles Aumento en la calidad del trabajo Mejoramiento de las habilidades sociales Disminución del tiempo de acción
Silenciando mi interior y lectura en voz alta	<ul style="list-style-type: none"> Relajación Ambiente tranquilo y silencioso Lectura amena Concentración Retención de información Adquisición de vocabulario Capacidad creativa
Misiones	<ul style="list-style-type: none"> Entusiasmo Espíritu de competencia Motivación Diversión Participación
1. Misión 1	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento creativo Competencia escrita Autenticidad
2. Misión 2	<ul style="list-style-type: none"> Ingenio Capacidad intuitiva Trabajo en equipo Resolución de problemas.
Retos	<ul style="list-style-type: none"> Hábito lector Competencia lectora Capacidad de síntesis Comprensión lectora Gusto por la lectura

Música clásica de fondo y lectura silenciosa	Ambiente ameno Concentración Atención Relajación Retención de información Acercamiento personal al texto
Feedback	Monitoreo del progreso Destacar los aspectos positivos y por mejorar Premiación del buen trabajo.
1. Recompensas	Entusiasmo Perseverancia Intriga Diversión Motivación Participación
2. Insignias	Mejor autoestima Motivación Participación Esfuerzo
3. Tabla de ranking	Competencia Motivación Superación personal

Nota. Tabla creada por el autor del trabajo (2022).

4.1.4. Discusión

En nuestro trabajo “La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior” se emplearon diversas técnicas que permitieron la recolección de datos que posteriormente fueron analizados con el fin de obtener la información requerida y de esta forma sustentar las preguntas de investigación. Por lo anterior se pusieron en práctica ciertas destrezas que posibilitaron la participación activa de los estudiantes dentro del aula de clase. De forma similar la planificación apropiada de cada sesión y la distribución idónea del tiempo para cada actividad, nos permitieron cumplir a cabalidad con las exigencias de la investigación y obtener resultados positivos.

De los resultados obtenidos en esta investigación se puede deducir que la gamificación y las estrategias didácticas empleadas contribuyen al acercamiento de los estudiantes a la lectura y

fomentan el gusto por la lectura y escritura, puesto que incentivan la motivación, la participación en actividades lúdicas, la sana competencia, la superación personal, la diversión y el entusiasmo en el proceso de lectura. Además, propician la comprensión lectora, la lectura placentera y el hábito lector. Una estrategia clave en la mediación lectora es el trabajo en grupo porque permite el intercambio de ideas, el enriquecimiento mutuo, la cooperación y por ende la elaboración de un mejor trabajo. Otro aspecto no menos importante es la heteroevaluación realizada por los investigadores y el feedback o retroalimentación que orienta a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

En relación a las limitaciones del estudio, una de las más evidentes fue la escasez de recursos tecnológicos y la falta de internet en la institución, lo que impidió el uso de plataformas y otros recursos virtuales con fines educativos. La pandemia también fue un limitante puesto que las normas de bioseguridad no permitieron un acercamiento significativo con los estudiantes. Por último, debemos enfatizar que el proyecto gamificado fue planificado para 12 sesiones en las que se aplicarían cinco leyendas. Sin embargo, por la falta de tiempo y ciertas actividades extracurriculares trabajamos solamente dos leyendas en seis horas de clase.

Conclusiones

En el presente estudio se planteó como objetivo general generar un acercamiento a los hábitos de lectura utilizando los principios de la gamificación como estrategia didáctica innovadora y la mediación lectora en los estudiantes de octavo año de EGB superior de la Escuela de Educación Básica Julio Abad Chica, el mismo que fue logrado a cabalidad. En cuanto a los objetivos específicos que aportan al alcance del objetivo general, se cumplieron exitosamente. A continuación, se detallan los resultados de estos:

El primero fue realizar un estudio documental de los conceptos de gamificación y mediación lectora. Es así como en la gamificación se encontraron varios compendios, artículos, libros e investigaciones relativas a la gamificación aplicadas a diferentes ámbitos. En el ámbito educativo, algunos autores como Rodríguez y Santiago (2015) y Quiroga (2018) explicaban que desarrollar un proyecto gamificado exitoso era un procedimiento complejo, para el que no había una fórmula o sistema exacto, que debíamos atender toda la cadena de valores, que debíamos adaptarnos al contexto y a las necesidades de los estudiantes para conseguirlo. A estas afirmaciones las identificamos como la relación lógica más significativa entre la teoría y la realidad aplicada, pues en nuestra tesis nos encontramos con escenarios complejos que pudimos controlar únicamente a través de la flexibilidad en el proyecto y el estudio de los contextos y las exigencias de los educandos. No obstante, se estableció el procedimiento modelo para diseñar un proyecto gamificado de manera eficaz. La mediación lectora, se consolidó en la gamificación porque nos permitió, como mediadores, guiar al estudiante en los tres momentos de la lectura, pusimos en contacto el libro y el lector a través de diferentes estrategias lúdicas. En definitiva, la mediación lectora aporta estrategias y el proceso gamificado es muy complejo, pero la adaptabilidad y el estudio de la población son dos máximas que se deben tener en cuenta.

El segundo, fue contextualizar y analizar la obra de leyendas ecuatorianas *Cuentos fantásticos. De pactos y encantamientos Tomo II*. Aquí se identificó que el libro se caracterizó por tener la naturalidad para lograr un vínculo cultural entre los educandos y la cosmovisión del Ecuador. También, se contextualizó como un libro que recoge las historias populares contadas a través de la oralidad y aborda tanto la leyenda tradicional como la leyenda urbana, pues sus historias se desarrollan tanto en el campo como en la ciudad. En lo que se refiere al análisis de sus

cuentos, se destaca la transmisión de la cultura, los valores, las costumbres, la sabiduría popular y los finales siempre moralizantes para mantenerlos presentes en el imaginario colectivo.

En el tercer objetivo, se detalló la metodología utilizada, siendo el método mixto que combina los principios de los enfoques cualitativo y cuantitativo, el enfoque que nos permitió obtener datos variados, perspectivas más amplias y mayor entendimiento del fenómeno de estudio. La investigación fue de tipo descriptiva, basada principalmente en la herramienta de la metodología cualitativa: investigación-acción que está enfocada en transformar la realidad mediante la reflexión. La población y muestra fueron 32 estudiantes del octavo paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica Julio Abad Chica. Las técnicas e instrumentos para la recolección de datos fueron el análisis documental, la observación directa y participativa y la encuesta. En cuanto a los aspectos éticos, se tomaron las medidas necesarias para no poner en riesgo a ninguno de los participantes. Esta investigación se realizó de forma voluntaria y bajo las normas de respeto, justicia y protección.

El cuarto objetivo fue diseñar una secuencia didáctica gamificada para el mejoramiento de los procesos de mediación lectora. El diseño se realizó en la matriz de operativización de estrategias didácticas, donde se incluyen estrategias, técnicas y dinámicas de mediación lectora que contribuyan a solucionar las problemáticas planteadas. La secuencia didáctica se planificó para 12 horas clase durante este periodo se propone abordar cinco leyendas del texto *Cuentos fantásticos, De pactos y Encantamientos Tomo II*. Sin embargo, por falta de tiempo únicamente se trabajaron dos leyendas en seis horas de clase. El objetivo de la clase fue el de desarrollar en los estudiantes la competencia lectora y el hábito de la lectura, mediante la aplicación de una secuencia didáctica que combina diversas estrategias de mediación lectora con la gamificación. Asimismo, el eje transversal aplicado fue: *el empleo productivo del tiempo libre*, puesto que planteamos a la lectura como actividad cotidiana, recreativa y placentera que incentiva en los estudiantes el desarrollo del pensamiento, la crítica y el aprendizaje significativo.

Finalmente, se procedió a la aplicación y evaluación del proyecto gamificado. Con respecto al primero, se realizó a lo largo de seis sesiones en las que se aplicó lo detallado en la matriz de operativización de estrategias didácticas. La evaluación del proceso, por su parte, resultó muy positiva, puesto que las preguntas de investigación que orientaron este trabajo: ¿de qué forma contribuye la gamificación en el acercamiento de los estudiantes a la lectura? y ¿cómo las

estrategias didácticas de mediación lectora y gamificación fomentan el gusto por la lectura y la escritura? fueron resueltas mostrando datos positivos confirmando así nuestra tesis que plantea a la lectura no solo como una práctica para el aprendizaje sino también como una actividad cotidiana, placentera, de entretenimiento, diversión y disfrute, utilizando los principios de la gamificación como un proceso eficaz de mediación lectora. Esta afirmación se puede evidenciar en el análisis de los resultados que fueron obtenidos a través del feedback y las rúbricas elaboradas para evaluar las diferentes actividades de cada una de las sesiones. Además, se han realizado dos tablas que recogen la información específica destinadas a dar respuesta al impacto y trascendencia de la investigación de acuerdo a las preguntas de investigación.

Referencias

- Área, M. y Gonzalez, C (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3) 15–38. <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Bausela, E. (2004). La docencia a través de la investigación-acción. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35(1), 1-9. <https://rieoei.org/RIE/article/view/2871/3815>
- Cano, C., & Cuesta, P. (2020), La gamificación como estrategia motivadora en el proceso de comprensión lectora. Universidad de Santander UDES, Bogotá DC: Colombia.
- Casa de la Literatura Peruana. (2017, 6 de abril). *Mónica Correia: Libros infantiles para niños y el papel de la mediación* [YouTube]. <https://www.youtube.com/watch?v=7KDOKwQIpbs>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas. Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 3(1), 102-115. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>
- Curay, C., Ramón, P. & Fernadez, O. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico-reflexiva. *South Florida Journal of Development*. Miami, 2(2) Pág. 2562-2575. ISSN 2675-5459
- Díaz, p., & Flores, A. (2020) Influencia de la gamificación en el desarrollo de habilidades lectoras para el mejoramiento de los resultados en la sección lectura crítica de los martes de prueba. Universidad de Santander UDES, Bogotá DC: Colombia.
- Díaz, J., & Troyano, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla.
- Flórez, R. (2005). *Pedagogía del conocimiento*. MCGRAW-HILL.
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad* (G. Vitale, Trad.). Paidós. (Trabajo original publicado en 1982).

- González, A. E. O. (2020). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 210-236.
- González, C. (2018). Pedagogía de la Creatividad en el Escenario Educativo. *Revista RedCA*, 1(2), 39-66.
<https://revistaredca.uaemex.mx/article/download/11786/9378/#:~:text=La%20Pedagog%C3%ADa%20Creativa%2C%20se%20define,como%20de%20construcci%C3%B3n%20del%20conocimiento>.
- Gómez, J. (2020) Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 22(38).
<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Hernández, I., Monroy, A., & Jiménez, M. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación Universitaria*, 11(5).
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0718-50062018000500031&lng=es&nrm=iso
- Hidalgo, R. y Valverde, H. (2009). Juguemos con cuentos y poesía. Costa Rica. Editorial Universidad Estatal EUNED a Distancia.
- Hamui-Sutton, A. (2013). Un acercamiento a los métodos mixtos de investigación en educación médica. *ELSEVIER*, 2(8), 211-216.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007505713727145#>
- Martínez, J. (2019). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias*. (Trabajo de fin de grado). La Universidad de las Islas Baleares. España.
- Martínez, E. y Guíñez, M. Mediación lectora y primera infancia: Construcción de sentidos subjetivos e identitarios. Estudio de caso en niños de 3° y 4° de educación básica del Colegio Adventista de Valdivia. *Estudios Pedagógicos*, 41(1), 115-134.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173544961008>
- Mendoza, H. (2015). *El fomento de la lectura y su valoración por parte de los alumnos de 9o grado de la U.E.* [Trabajo especial de grado para obtener la Maestría en Magíster en

Educación Mención Lectura y Escritura de la Universidad de Carabobo] Universidad de Carabobo. Valencia, Venezuela.

Morote, P. (2005). Las leyendas y su valor didáctico [congreso]. *XL Congreso 400 años de Don Quijote: pasado y perspectivas de futuro*, Valladolid, España.

Munita, F. (2014). *El mediador escolar de lectura literaria*. (Tesis Doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona.

López, Martín, L. (2009). *Formación y desarrollo del cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX*. [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Madrid]. Archivo digital. https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3174/22978_lopez_martin_lola.pdf

Lozada, C. Betancur, G. (2016). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31). <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>

Orozco, I. (2013). Creatividad en la Educación. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/pdf-ensayo-creatividad-en-la-educación_compress.pdf

Ortiz, M y Guevara, V. (2021). Gamificación en la enseñanza de Matemáticas. *EPISTEME KOINONIA*. 4 (8) DOI: <https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1351>

Ortiz, A. Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.* vol.44. https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S151797022018000100448&script=sci_abstract&tlng=es

Petroff, R. (2016). *Cuentos fantásticos De pactos y encantamientos*. Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamin Carrión.

Pernas, E. (2009). Animación a la lectura y promoción lectora. *Bibliotecas Municipais de A Coruña*, 261-290. <https://core.ac.uk/download/pdf/61911757.pdf>

- Quiroga, G. (2018). La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. *DOCPLAYER*.
<https://docplayer.es/84478682-La-gamificacion-en-educacion-y-su-trasfondo-pedagogico.html>
- Ramón, L., Jimenez, R. (2014). *Factores sociales y su incidencia en la lectura de los estudiantes de décimo año de educación general básica del colegio Fiscal Técnico Laurel*. [Tesis de grado, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil] pp. 20 - 25. Archivo digital. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1434/1/T-ULVR-1470.pdf>
- Rodríguez, F & Santiago, R. (2015) *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Madrid: Digital-Text. Grupo Océano.
- Summo, V., Voisin, S. y Tellez, V. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo xxi. *RIES*, 2(18), 83-98. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_serial&pid=2007-2872&lng=es&nrm=iso
- Tenezaca, O., y Criollo, C. (2020) La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe. Universidad Nacional de Educación. Azogues: Ecuador.
- Torrez Toukoumidis, A. y Romero Rodríguez, L. (Ed.). (2018). *Gamificación en Iberoamérica*. Editorial Universitaria Abya-Yala. ISBN: 978-9978-10-323-4
- Valenzuela, E. (2011). La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria* 10 (10), 7-14.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4106552>
- Vásquez, E. y León, R. (2013). *Educación y modelos pedagógicos*. Secretaria de Educación de Boyacá.
- Vygotski, L. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil* (F. Martínez, Trad.). Editorial Pueblo y Educación. (Trabajo original publicado en 1987).

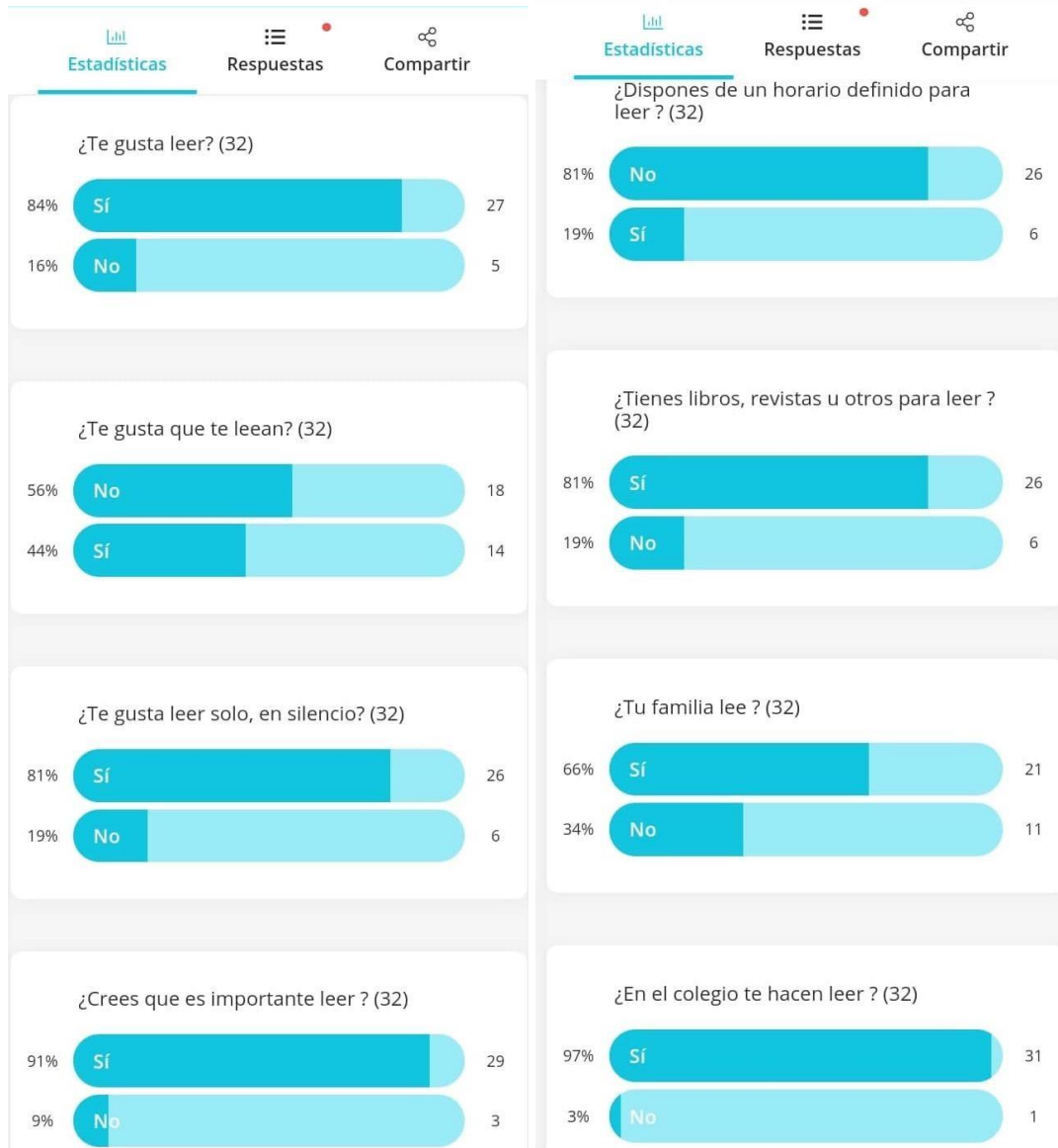
Vélez, C., y Verdugo, V. (2021) Gamificación en el aula: Juego para fomentar la motivación en ambientes de aprendizaje híbridos. Universidad de Cuenca. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36053/4/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf>

Zepeda, S., Abascal, R, & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6). <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

Zhagui, B., García, H. & Guevara, V. (2022). Gamificación como herramienta activa para la enseñanza de la lengua Kichwa a estudiantes del sistema de Educación Intercultural Bilingüe. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(3-2), 4-15 <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.3-2.1185>

Anexos

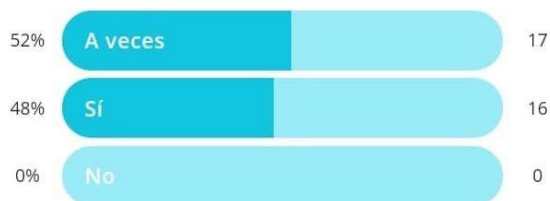
Anexo 1: Tabulación de datos de la encuesta de diagnóstico de hábitos lectores



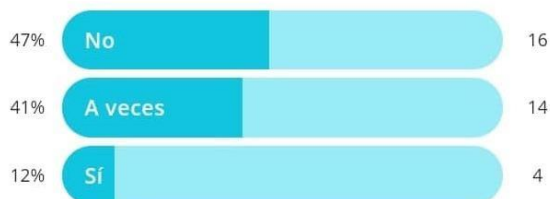
¿Tu colegio dispone de biblioteca? (33)



¿Entiendes lo que lees? (33)



¿Te gusta leer en voz alta en público? (34)



¿Generalmente, cuando lees un texto literario sientes que? (32)



¿Qué prefieres leer? (58)



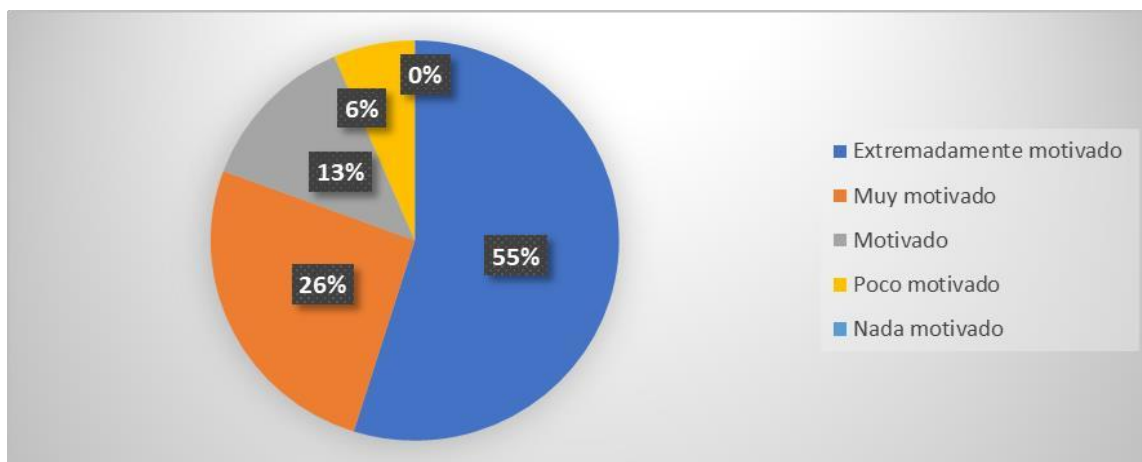
¿Aproximadamente, sin contar los textos escolares, cuántos libros hay en tu casa? (34)



Anexo 2: Tabulación de datos de la encuesta de apreciaciones finales

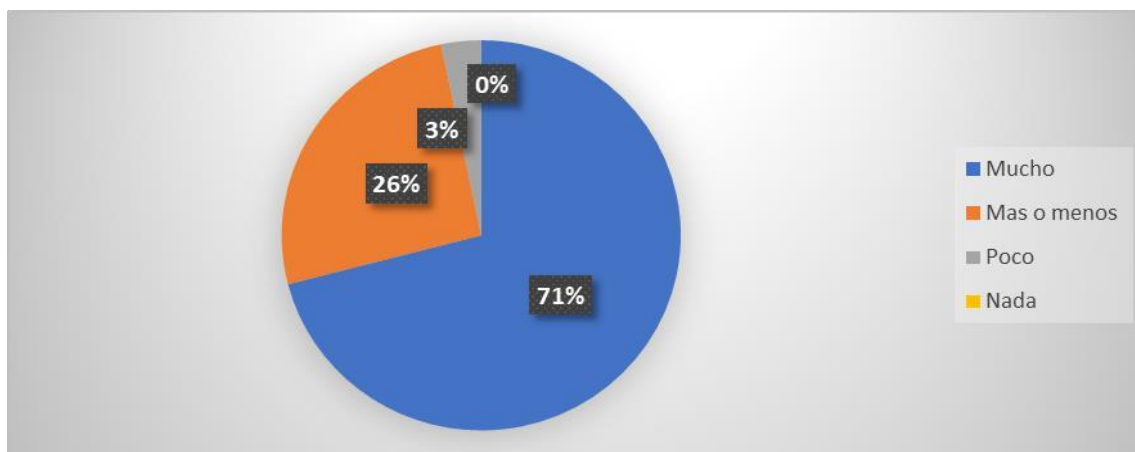
Pregunta 1

Al momento de presentarle el proyecto “La gamificación un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB” y recibir su perfil y avatar usted se sintió:



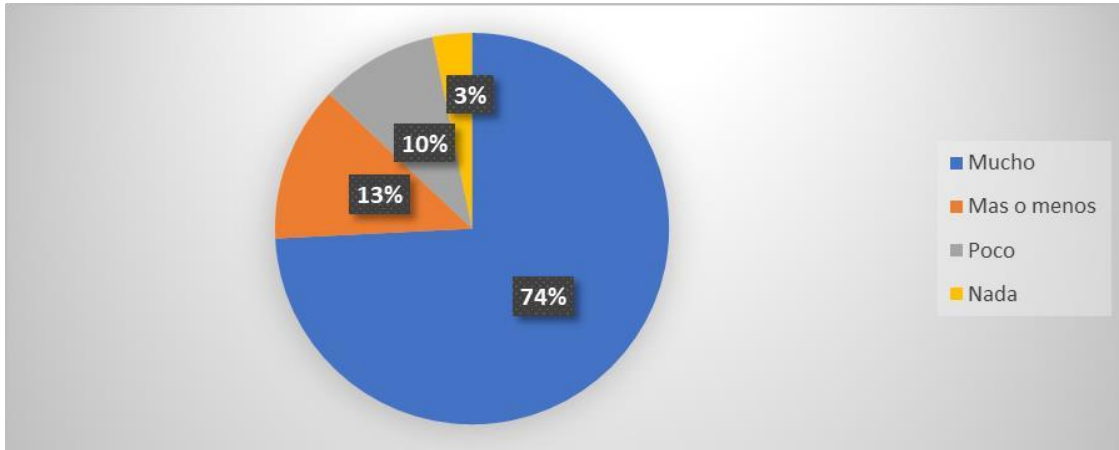
Pregunta 2

¿Qué tanto le gustó el juego de presentación “La telaraña”



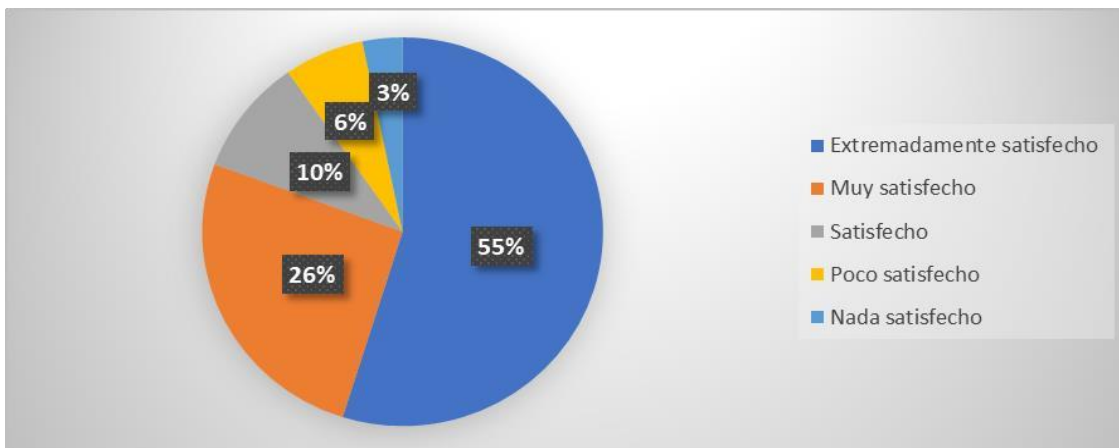
Pregunta 3

¿El juego de hombres vs mujeres con puntaje en el pizarrón le motivó a participar?



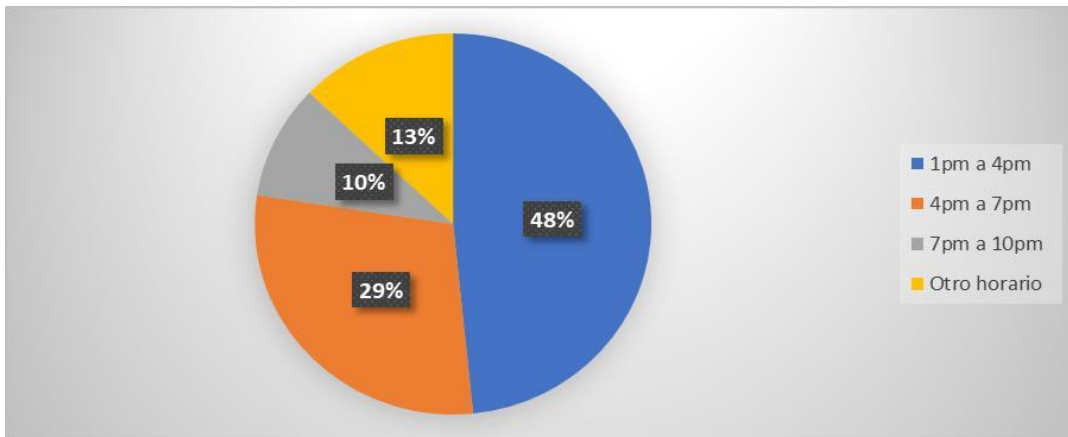
Pregunta 4

¿Al momento de entregar los desafíos (lecturas para la casa) y recibir el boleto para el sorteo usted se sintió?



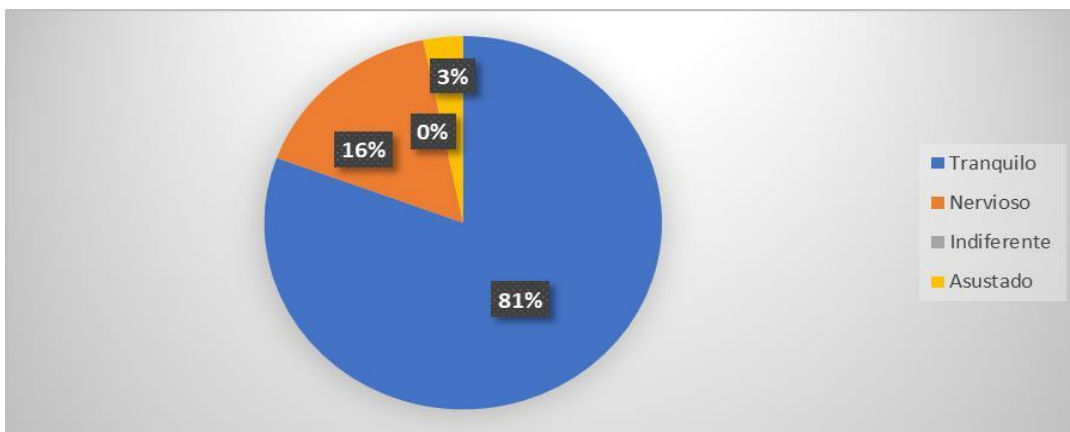
Pregunta 5

¿En qué horario realizó las lecturas para la casa?



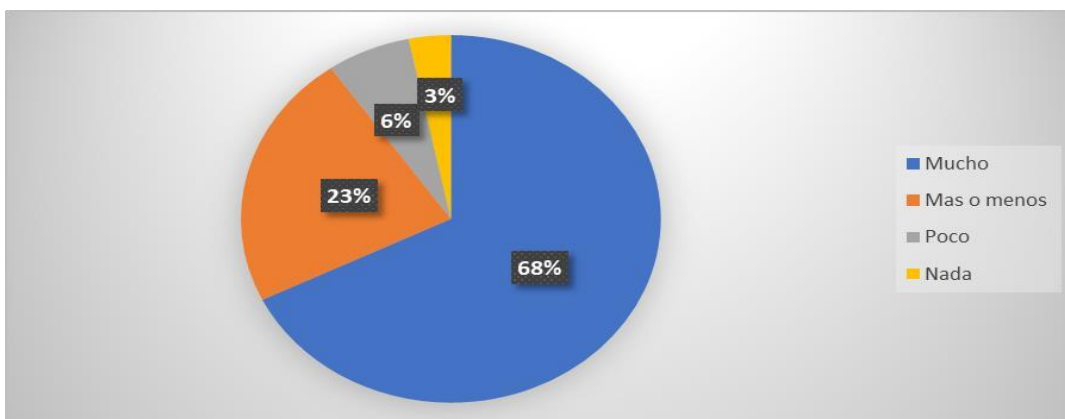
Pregunta 6

¿Cómo se sintió mientras escuchaba la lectura de las leyendas “La comida de la calavera” y “La Huaca del Tomebamba”



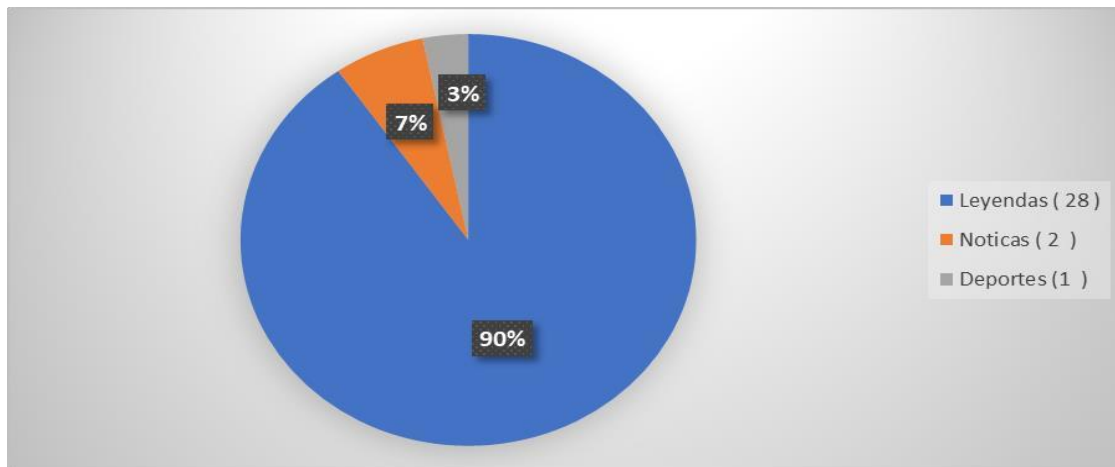
Pregunta 7

¿El proyecto implementado en esta semana le motivó a leer?



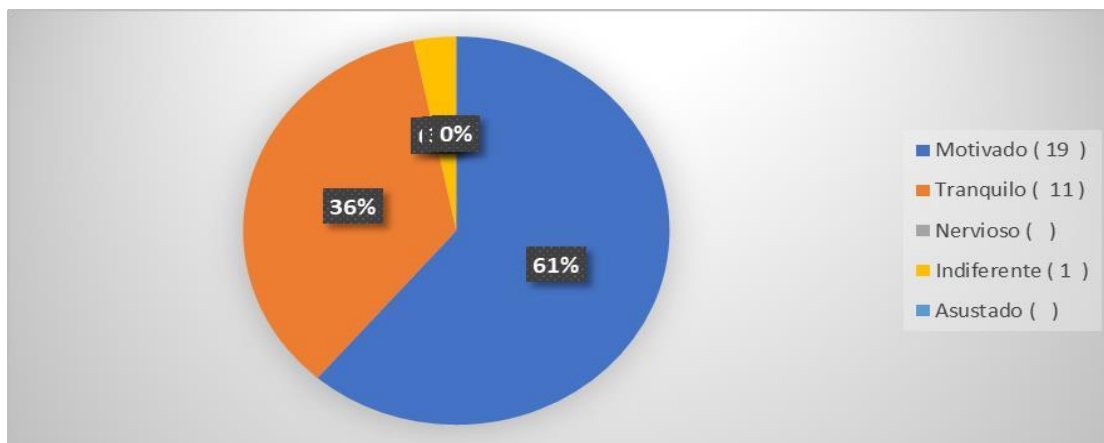
Pregunta 8

¿Qué lecturas les llamó más la atención?



Pregunta 9

¿Cómo se sintió durante todo el proyecto?



Anexo 3: Oficio dirigido a la rectora de Escuela de Educación Básica “Julio Abad Chica”



Cuenca, 5 de mayo de 2022

Mst.

María Fernanda Sari

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA

“Julio Abad Chica ”

De mi consideración

Luego de saludarle y desearle éxitos en su gestión administrativa, me dirijo a usted para solicitar encarecidamente se digne aceptar a los estudiantes de la Universidad de Cuenca: Yulisa Quizhpi y Jorge Vergara, en su Unidad Educativa con el fin de que realicen la aplicación de su tesis: **La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB** bajo la guía de la docente de Lengua y Literatura Lcda. Jessica Quizhpi, en la jornada matutina. La duración será de seis horas clase correspondientes a la semana del 16 de mayo en el octavo "A". y cuatro horas clase en el octavo "B"

Los resultados de la aplicación podrán ser implementados en el futuro por los docentes de la Institución.

Seguro de contar con su favorable acogida a la presente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente.

Jorge Arizaga

TUTOR

FACULTAD DE FILOSOFÍA

CARRERA PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

UNIVERSIDAD DE CUENCA

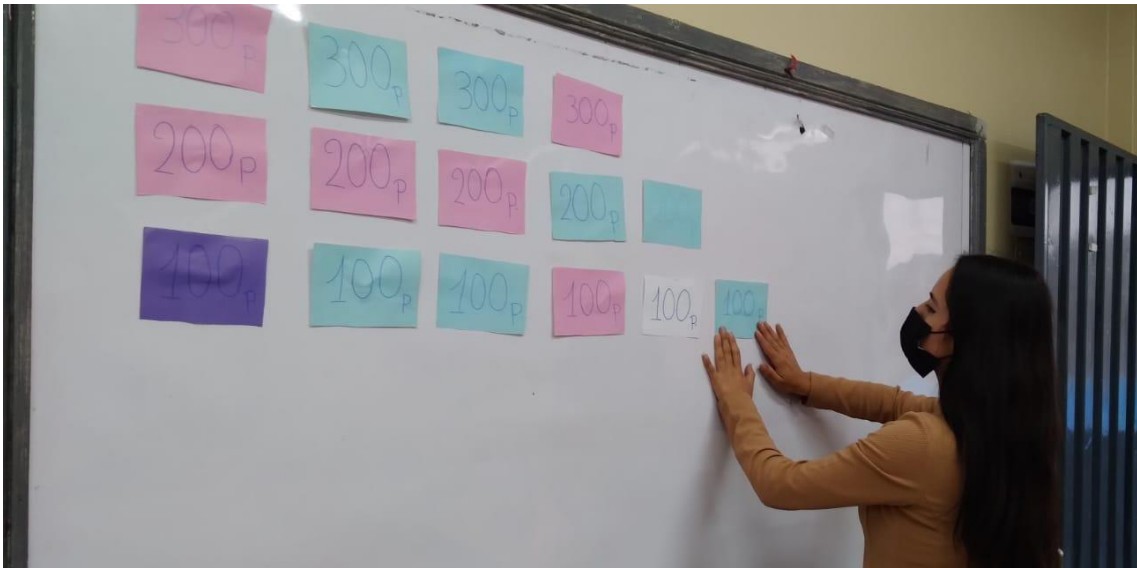
Anexo 4: Asientos colocados en forma circular



Anexo 5: Juego la telaraña



Anexo 6: Juego tarjetas de preguntas



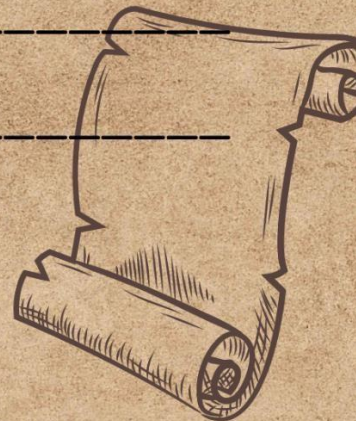
Anexo 7: Formato para escritura de la leyenda

¡Bienvenido a tu primera misión!



- Escriba un párrafo de cinco líneas en donde cuente una leyenda que conozca

___/200 puntos



Anexo 8: Reto 1, Lectura “Cristiano Ronaldo, devastado por el fallecimiento de su bebé” y sopa de letras

Cristiano Ronaldo, devastado por el fallecimiento de su bebé



Cristiano Ronaldo informó este 18 de abril de 2022 que uno de sus hijos falleció. Foto: EFE

Redacción Elcomercio.com

El jugador portugués del **Manchester United**, **Cristiano Ronaldo**, anunció este lunes 18 de abril de 2022 que uno de sus **bebés** gemelos que esperaba con **Giorgina Rodríguez** falleció.

El futbolista de la **Premier League** emitió un comunicado en sus redes sociales, en donde agradece a los **doctores** y **enfermeras** por el cuidado que brindaron a su **bebé**.

Ronaldo dijo que los integrantes de su familia están “devastados” por la **pérdida** del niño. En el comunicado, Cristiano solicitó respeto y **privacidad** por el fallecimiento de su bebé.

“Con nuestra más profunda tristeza tenemos que anunciar el fallecimiento de nuestro hijo. Es el dolor más grande que unos padres pueden sentir. Solo el nacimiento de nuestra hija nos da la fuerza para vivir este momento con algo de esperanza y felicidad. Queremos agradecer a los doctores y enfermeras por su cuidado y apoyo”, manifestó el jugador en el mensaje.

“Estamos devastados por esta pérdida y rogamos privacidad en este duro momento. Bebé, eres nuestro ángel. Siempre te amaremos”, concluyó CR7.

Cristiano Ronaldo, de 36 años, tiene otros **hijos**, de los cuales dos fueron procreados con **Rodríguez**, de 27. El mayor es **Cristiano júnior**, le siguen los **mellizos Eva** y **Mateo**, y, con Georgina tuvo a **Alana Martina**.

¡A jugar en la sopa de letras!

Encuentra las palabras:

1. CRISTIANO
2. GIORGINA
3. FALLECIMIENTO
4. GEMELOS
5. BEBÉ
6. PRIVACIDAD



Anexo 9: Leyenda “La comida de la calavera”

LA COMIDA DE LA CALAVERA



Se encontraron dos borrachos en la calle y después de saludarse y hacerse unas cuantas bromas, vieron a un hombre muy alto y tan flaco que parecía una calavera. Sin ningún temor le invitaron a tomar trago y pasaron toda la noche, bebiendo.

Entonces, la calavera les propuso reunirse en su casa la noche siguiente. Los convidados acudieron a la cita con puntualidad. Se quedaron muy asombrados al ver que la tal casa de la calavera no era más que cuatro paredes de piedra, completamente vacía y cubierta de polvo, como abandonada. Pasada la primera impresión, se desentendieron de sus inquietudes para entregarse a la bebida.

Llevaban ya un buen rato tomando y sintieron hambre. Pensaron en lo agradable que sería poder saborear un succulento seco de chivo, en una fonda que había por ahí cerca, cuando se dieron cuenta de que los dos estaban encerrados entre cuatro paredes. Intentaron salir y no pudieron. Del puro susto se les pasó la borrachera y se pusieron a lamentar.

Pronto llegó la calavera con una sonrisa macabra y el olor nauseabundo de un cuerpo descompuesto. Con la mayor naturalidad instaló una silla, una mesa y sacó un envoltorio manchado de sangre y acosado de moscas. Enseguida se puso a comer lo que parecía el cadáver de un mono grande. Mordía y desgarraba las carnes con todo y lanas, como una bestia. Comenzó por la cabeza y luego prosiguió por los brazos, las piernas.

Los chispitos le miraron alocados por el terror.

La calavera, luego de devorar el cadáver de mono, se volvió hacia ellos y les dijo:

- Les ruego que me acompañen a comer de mis alimentos –y les ofreció las tripas.

UCUENCA

Se miraron entre sí con expresión de turbación y de asco; y, tras un instante de silencio, se negaron rotundamente.

La calavera insistió:

–Tienen que ser más amables y comer lo que les estoy convidando –les dijo.

Pero los borrachos seguían negándose y rogándole al mismo tiempo que les dejara ir.

Finalmente, la calavera les advirtió:

-No supliquen más y ni sueñen con pedir ayuda... pues ninguna ayuda vendrá. Si comen las tripas, las paredes desaparecerán y quedarán libres.

Los borrachos se dieron cuenta de que la calavera no les permitiría escapar fácilmente...

Así es que, guiados por un instinto de supervivencia, se pusieron a comer las tripas del mono. Poco después, un fuerte aire caliente se levantó y los borrachitos sintieron un profundo escalofrío. En eso, el cuerpo de la calavera se llenó de carnes, mientras que los borrachitos quedaron sólo en huesos.

Las paredes desaparecieron, efectivamente, pero los chispitos quedaron condenados a velar día y noche por ahí, en espera de que otros borrachitos como ellos, caigan en la trampa de la calavera.

Anexo 10: Dinámica silenciando mi interior y lectura en voz alta



Anexo 11: Reto 2, Lectura “Carapaz, dispuesto a perseguir el objetivo mayor” y actividad

Yulisa Marisol Quizhpi Arias
Jorge Luis Vergara Japa

Carapaz, dispuesto a perseguir el objetivo mayor



Tras la etapa 9, que se corrió el domingo, el ecuatoriano **Richard Carapaz (Ineos)**, tercero en la cima del Blockhaus y cuarto de la general del Giro de Italia, recordó que, aunque nunca le gusta perder, terminó «satisfecho y dispuesto a perseguir el objetivo mayor», que no es otro que la maglia rosa.

“Las sensaciones han sido buenas y seguimos en la batalla. Ahora tenemos que continuar desarrollando nuestro plan y se puede decir que estoy satisfecho», señaló en meta el ciclista carchense.

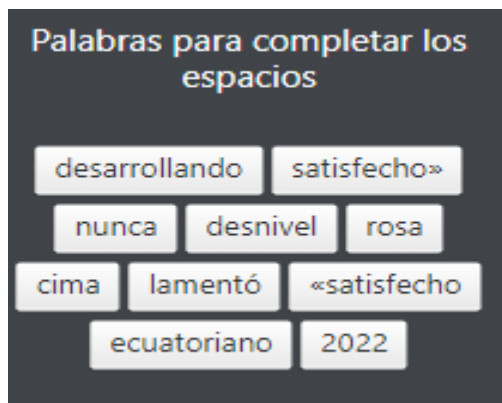
Carapaz, ganador del Giro 2019, lamentó no haber podido ganar la etapa, pero apuntó a objetivos más altos.

«El equipo trabajó para hacer una subida dura. **Nunca me alegra perder**, pero perseguimos el objetivo mayor”, concluyó.

La décima etapa del Giro de Italia se disputará este martes 17 de mayo de 2022 después de la jornada de descanso, entre Pescara y Jesi, con un **recorrido de 196 km por la costa del Adriático** que al final ofrecerá alicientes para las emboscadas, con tres cotas y un total de 1.760 metros de desnivel, en la que el español Juanpe López saldrá a conservar la maglia rosa de líder.

Reto 2: Complete

Los estudiantes deberán completar en los espacios las palabras que correspondan de acuerdo al contexto de la noticia.



Tras la etapa 9, que se corrió el domingo, el _____ **Richard Carapaz (Ineos)**, tercero en la _____ del Blockhaus y cuarto de la general del Giro de Italia, recordó que, aunque _____ le gusta perder, terminó « _____ y dispuesto a perseguir el objetivo mayor», que no es otro que la maglia _____.

“Las sensaciones han sido buenas y seguimos en la batalla. Ahora tenemos que continuar _____ nuestro plan y se puede decir que estoy _____», señaló en meta el ciclista carchense.

Carapaz, ganador del Giro 2019, _____ no haber podido ganar la etapa, pero apuntó a objetivos más altos.

«El equipo trabajó para hacer una subida dura. **Nunca me alegra perder**, pero perseguimos el objetivo mayor”, concluyó.

La décima etapa del Giro de Italia se disputará este martes 17 de mayo de _____ después de la jornada de descanso, entre Pescara y Jesi, con un **recorrido de 196 km por la costa del Adriático** que al final ofrecerá alicientes para las emboscadas, con tres cotas y un total de 1.760 metros de desnivel, en la que el español Juanpe López saldrá a conservar la maglia rosa de líder.

Anexo 12: Leyenda “La huaca del Tomebamba”

LA HUACA DEL TOMBAMBAMBA



Un viernes santo, un jovencito que salió a recoger leña, se acercó al Tomebamba y al intentar agarrar un tronco que estaba en la orilla, advirtió la presencia de una señora sentada frente al río que se cepillaba en silencio la cabellera blanca.

El chico habría seguido su camino de no haberle detenido la vieja diciendo:

- ¡Eh, muchacho! ¡Acércate que quiero hablar contigo!
- ¿Qué se te ofrece? –le dijo el joven.
- ¡Entregarte mi fortuna! – le respondió la señora.

El chico se puso muy nervioso, pero ella continuó hablando:

-Todo este oro que ves aquí será tuyo, siempre y cuando me traigas un niño moro, es decir, un niño que aún no haya sido bautizado.

El chico y se alejó veloz; al llegar a su casa les contó a sus padres lo que le pasó.

-Tal vez se trate de la Huaca -le dijeron y fueron al lugar a ver si era verdad lo que el hijo les relató.

Pero en vano, porque allí no había nadie. Era la costumbre de la Huaca presentarse solo a las personas que ella consideraba dignas de su oro.

-Si vuelves a ver a esa mujer, te vas antes de que ella te hable. Si la empiezas a escuchar... ¡estás perdido! - le advirtieron.

Al año siguiente, asimismo el viernes santo, sin hacer caso de los consejos de sus padres, el chico decidió ir nuevamente al río. Pensó que era el momento de elegir entre dos males: seguir de pobre o volverse rico, aunque sea a costa del sufrimiento de otros.

-Muchos han hecho así su fortuna, incluyendo a mis propios patrones –se dijo.

Y encontró que la vieja seguía ahí, sentada de espaldas persistiendo con su tarea de peinar sus largos cabellos blancos.

El chico se quedó observándola en silencio; al cabo de un rato la vieja se viró y le hizo una seña para que se acerque.

La señora le examinó con curiosidad y luego le dijo:

-Te reconozco, estuviste por aquí el año pasado. Se ve que te interesa el oro, por eso has regresado.

El muchacho le preguntó: -Dígame, señora ¿dónde y cómo puedo conseguir esa criatura?

-Presta oído a lo que voy a decirte –le contestó-: busca una guagua recién nacida; con cualquier pretexto les haces descuidar a los padres y te la robas. Luego debes traérmela aquí; sólo entonces este oro será tuyo... Hay otra cosa, se te requiere que no lo menciones a nadie, ni a tus padres. Pero, si alguna vez le cuentas a alguien, lo sabré y acudiré a matarte. ¡No olvides estas palabras!

El chico ofreció traer a la criatura, imaginando en ese momento, cuántas cosas podía comprarse con semejante cantidad de oro. Cuántos animales y cuántas haciendas.

Se dirigió a la casa de una pariente que estaba recién parida, la hizo descuidar y se llevó a la niña. Mientras corría, su mirada se cruzó con la de la niña, que reía en sus brazos. Por un momento sintió un poco de compasión, pero tanto oro de por medio le resultó una tentación imposible de quitar, y haciendo un gesto de despreocupación, como quien escoge de dos males, el menor, extendió la criatura hacia la Huaca. Ella tomó a la niña y envolviéndola en los pliegues de su negra chalina desapareció entre la espesura del barranco.

A partir de entonces, el joven empezó a hacerse cada vez más rico y, al mismo tiempo, los niños recién nacidos empezaron a desaparecer sin que nadie pudiera explicarse qué era lo que ocurría.

Lo único patente era que este señor se iba solo al bosque todos los viernes santos y se volvía cada vez con más oro.

Hoy es un viejo millonario, cruel y avariento que no ha conocido la felicidad. Su alma vendida a la Huaca no encontrará nunca calma y un día no muy lejano terminará ardiendo en los infiernos.

Anexo 13: Reto 3, Lectura “Elon Musk planea vender twitter en tres años” y crucigrama

ELON MUSK PLANEA VENDER TWITTER EN TRES AÑOS



Elon Musk adquirió Twitter por USD 44 000 millones. Foto: EFE

El **magnate** Elon Musk, que acaba de **adquirir Twitter** por USD 44 000 millones en una sonada **operación**, que fue **noticia mundial** durante varios días, planea sacarla de nuevo a la venta en solo tres años, según el diario The Wall Street Journal (WSJ).

El rotativo, que cita a fuentes conocedoras del tema sin dar precisiones, añade que el acuerdo para cerrar la **futura operación** de venta se cerrará a lo largo de este año, tras consultar a los **accionistas** y reguladores de **Twitter**.

Según el diario, Musk está en contacto con **fondos de inversión** privada para ayudarle a pagar los USD 21 000 millones que prometió aportar como **fondos** propios para adquirir la **red social**, siendo uno de esos fondos la compañía Apollo Global Management.

El objetivo de la **operación**, que pasaría por sacar a **Twitter** del foco de atención durante los próximos años, supone convencer a los **inversores** de que puede **incrementar** rápidamente la **rentabilidad** de la red social y hacerla así más atractiva.

Musk no ha dado muchas pistas **concretas** de lo que planea hacer con **Twitter**, más allá de los aspectos **financieros**, pero sí ha dado a entender que quiere reducir lo que llama “**censura**” en la red, en referencia a las políticas de **moderación de contenidos** de odio o extremistas.

El **multimillonario** tuiteó hoy que hay “organizaciones que quieren controlar tu acceso a la **información**”, ante lo que comentó: “La luz del sol es el mejor desinfectante”

¡A completar!

Complete el siguiente crucigrama con palabras presentes en el texto anterior

1. Elon Musk dice que la luz solar es el mejor _____
2. Según el multimillonario las organizaciones quieren controlar el acceso a la _____
3. Sinónimo de comprar
4. Red social de la que se habla en la noticia
5. Apellido del magnate que acaba de adquirir Twitter
6. ¿En cuántos años planea Elon Musk vender Twitter?

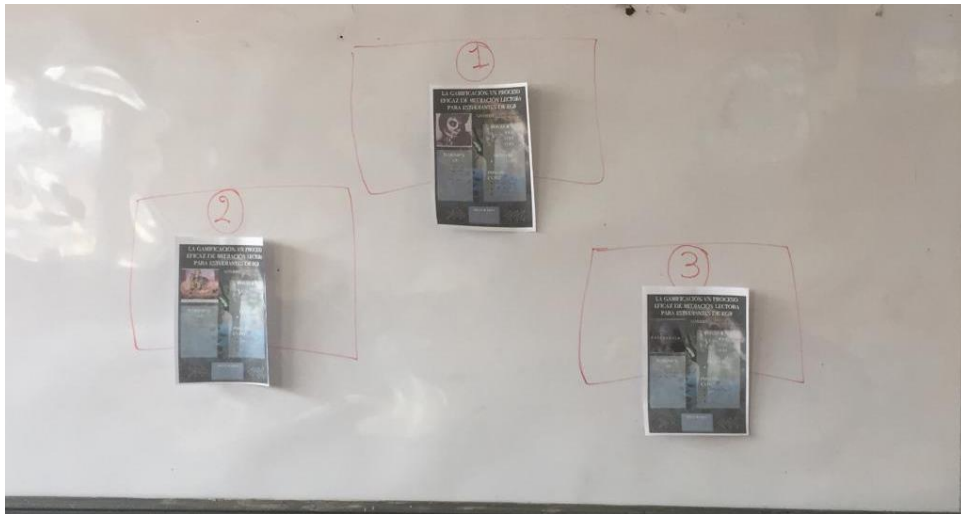


Anexo 14: Sorteo



Anexo 15: Premiación a los ganadores del proyecto






Anexo 16: Evidencia de los trabajos de los estudiantes

LA GAMIFICACIÓN, UN PROCESO EFICAZ DE MEDIACIÓN LECTORA PARA ESTUDIANTES DE EGB

NOMBRE: Nicole Arichabala



PUNTAJES

1. 10 / 100
2. 200 / 200
3. 150 / 200

INSIGNIAS
/25

- + ...
- + ...
- + ...

DESAFÍO

- ... 50


PUNTOS EXTRA

- 150 / 200
- ...
- ...

PUNTAJE FINAL: 675

LA GAMIFICACIÓN, UN PROCESO EFICAZ DE MEDIACIÓN LECTORA PARA ESTUDIANTES DE EGB

NOMBRE: Justin Carrion



PUNTAJES

1. 70 / 100 El aborceda
2. 200 / 200 H us ri
3. 115 / 200 Tausgal

INSIGNIAS
/25

- + ...

DESAFÍO

- ... 50

PUNTOS EXTRA

- 150 / 200 leyenda
- ...
- ...

PUNTAJE FINAL: 620

¡Bienvenido a tu primera misión!

- Escriba un párrafo de cinco líneas en donde cuente una leyenda que conozca

Michelle Mejía

La leyenda de Ceibero.

Tiene un peso de aproximadamente 3 a 4 metros de altura sus ojos son fríos y tiene a cabeza es al que crecía de las puntas del infierno y es masoquista del día. Hasta su nombre es Ceibero Ca como se escriben algunas historias @ en un momento de la lectura por el humor.

200 / 200 puntos ✓

¡Bienvenido a tu primera misión!

- Escriba un párrafo de cinco líneas en donde cuente una leyenda que conozca


Josseline Chilligalli

Llorona

Es una leyenda basada en que una señora se había casado y el señor la había engañado la señora lleva a los hijos a un río y los ahoga a sus hijos y desde ahí se llama la llorona.

195 / 200 puntos ✓

Carapaz, dispuesto a perseguir el objetivo mayor



Tras la **etapa 9**, que se corrió **el domingo**, el ecuatoriano **Richard Carapaz (Ineos)**, tercero en la **cima del Blockhaus** y cuarto de la general del Giro de Italia, recordó que, aunque **nunca le gusta perder**, terminó **satisfecho** y dispuesto a **perseguir el objetivo mayor**, que **no es otro que la maglia rosa**.

"Las sensaciones han sido buenas y seguras en la batalla. Ahora tenemos que continuar desarrollando nuestro plan y se puede decir que estoy satisfecho», señaló en meta el ciclista carachense.

Carapaz, **ganador del Giro 2019**, lamentó **no haber podido ganar la etapa**, pero apuntó a objetivos más altos.


«El equipo trabajó para hacer una subida dura. Nunca me alegra perder, pero perseguimos el objetivo mayor», concluyó.

La **decima etapa del Giro de Italia** se disputará este **martes 17 de mayo de 2022** después de la jornada de descanso, **entre Pescara y Jesi**, con un recorrido de **196 km por la costa del Adriático**, que al **final otorgará puntos para las emboscadas**, con tres cotas y un total de **1.760 metros de desnivel**, en la que el español **Juanpe López** saldrá a conservar la **maglia rosa de líder**.

Nombre **CAMILA Herrera** 😊

Osberlan Azevedo

ELON MUSK PLANEA VENDER TWITTER EN TRES AÑOS



Elon Musk adquirió Twitter por USD 44 000 millones. Foto: EFE

El **magnate Elon Musk**, que acaba de **adquirir Twitter** por USD 44 000 millones en una **sonada operación**, que fue **noticia mundial** durante varios días, **planea sacarla de nuevo a la venta** en solo tres años, según el diario The Wall Street Journal (WSJ).

El **rotativo**, que cita a fuentes conocedoras del tema sin dar precisiones, añade que el acuerdo **para cerrar la futura operación de venta** se cerrará a lo largo de este año, tras consultar a los **accionistas y reguladores de Twitter**.

Según el diario, Musk está en contacto con **fondos de inversión** privada para ayudarle a pagar los USD 21 000 millones que prometió aportar como **fondos propios** para adquirir la **red social**, siendo uno de esos fondos la compañía Apollo Global Management.

El **objetivo de la operación**, que pasaría por sacar a **Twitter** del foco de atención durante los próximos años, supone convencer a los **inversores** de que puede **incrementar rápidamente la rentabilidad** de la red social y hacerla así más atractiva.

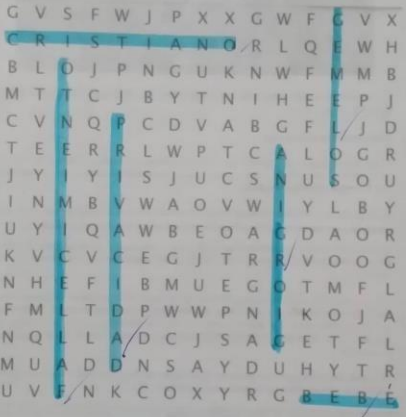
Musk no ha dado muchas **pietas concretas** de lo que planea hacer con **Twitter**, más allá de los aspectos **financieros**, pero sí ha dado a entender que quiere reducir lo que llama **"censura"** en la red, en referencia a las políticas de **moderación de contenidos** de odio o extremistas.

El **multimillonario** tuiteó hoy que hay "organizaciones que quieren controlar tu acceso a la **información**", ante lo que comentó: "La luz del sol es el mejor desinfectante"

¡A jugar en la sopa de letras!

Encuentra las palabras:

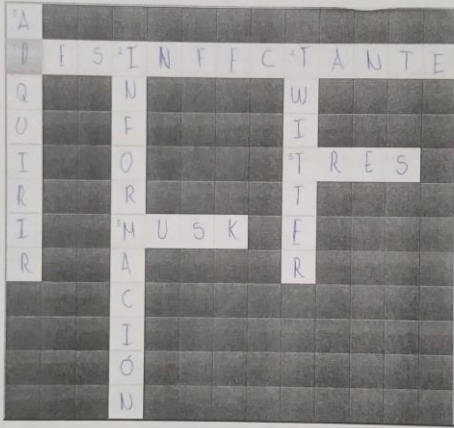
1. CRISTIANO
2. GIORGINA
3. FALLECIMIENTO
4. GEMELOS
5. BEBE
6. PRIVACIDAD



¡A completar!

Complete el siguiente crucigrama con palabras presentes en el texto anterior

1. Elon Musk dice que la luz solar es el mejor desinfectante
2. Según el multimillonario las organizaciones quieren controlar el acceso a la información
3. Sinónimo de comprar
4. Red social de la que se habla en la noticia
5. Apellido del magnate que acaba de adquirir Twitter
6. ¿En cuántos años planea Elon Musk vender Twitter?



ENCUESTA DE LA APLICACIÓN A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO "A"

1. Al momento de presentarle el proyecto "La gamificación un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB" y recibir su perfil y avatar usted se sintió

Extremadamente motivado ()
Muy motivado ()
Motivado ()
Poco motivado ()
Nada motivado ()

2. Marque con una X qué tanto le gustó el juego de presentación "La telaraña"

Mucho ()
Mas o menos ()
Poco ()
Nada ()

3. ¿El juego de hombres vs mujeres con puntaje en el pizarrón le motivó a participar?

Mucho ()
Mas o menos ()
Poco ()
Nada ()

4. ¿Al momento de entregar los desafíos (lecturas para la casa) y recibir el boleto para el sorteo usted se sintió?

Extremadamente satisfecho ()
Muy satisfecho ()
Satisfecho ()
Poco satisfecho ()
Nada satisfecho ()

5. En que horario realizó las lecturas para la casa

1pm a 4pm ()
4pm a 7pm ()
7pm a 10pm ()
Otro horario () _____

6. ¿Cómo se sintió mientras escuchaba la lectura de las leyendas "La comida de la calavera" y "La Huaca del Tomebamba"

Tranquilo (✓)
Nervioso ()
Indiferente ()
Asustado ()

7. ¿El proyecto implementado en esta semana le motivó a leer?

Mucho (✓)
Mas o menos ()
Poco ()
Nada ()

8. ¿Qué lecturas les llamó más la atención?

Leyendas (✓)
Noticias ()
Deportes ()

9. ¿Cómo se sintió durante todo el proyecto?

Motivado (✓)
Tranquilo ()
Nervioso ()
Indiferente ()
Asustado ()

10. Escriba un comentario sobre qué le pareció el proyecto y la actividad que más le gustó

Me gustó el sorteo y el juego del aorcardo
aun que no gane nada me gusto mucho y
estuve motivada para participar más



GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 17: Planificación del proceso gamificado en el aula

NOMBRE DEL DOCENTE:		ÁREA ASIGNATURA:	Lengua y Literatura	GRADO / CURSO:	8° de EGB	PARALELO:	“A”
TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Mediación lectora a través de un proceso gamificado	N° DE PERÍODOS:	12	FECHA DE INICIO:	16 DE MAYO DE 2022		
				FECHA DE FINALIZACIÓN:	26 DE MAYO DE 2022		
OBJETIVO GENERAL:	Desarrollar en los estudiantes la competencia lectora y el hábito de la lectura, mediante la aplicación de una secuencia didáctica que combina diversas estrategias de mediación lectora con la gamificación.						
Eje Transversal:	<i>El empleo productivo del tiempo libre</i> Nuestra investigación se enmarca en este eje transversal, puesto que proponemos a la lectura como actividad cotidiana, recreativa y placentera que incentiva en los estudiantes el desarrollo del pensamiento, la crítica y el aprendizaje significativo.						
PRIMERA PLANIFICACIÓN: lunes 16 de mayo, 2 horas de clase.			Horario: 7:10 a 7:50 y 7:50 a 8:30				
¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	OBSERVACIONES	RECURSOS	EVALUACIÓN			
				INDICADORES DE EVALUACIÓN	DE	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas, gradualmente, de acuerdo con	Anticipación Presentación y explicación del proyecto: “La gamificación: una técnica eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB”	Se colocarán los asientos en forma de círculo para que todos los estudiantes estén en primera fila y puedan ver al docente y a sus compañeros.	Ovillo de hilo Fotos de avatares de leyendas Cartulinas	I.LL.4.5.2.	Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto; los valora a partir del contraste con fuentes adicionales, y elabora	Rúbricas de evaluación	

UCUENCA

<p>el propósito de lectura y las dificultades identificadas, a partir de procesos lectores que impliquen la comprensión literal, inferencial y crítica del contenido de diversos textos, en función de lograr autonomía en la comprensión de textos.</p> <p>LL.4.5. (4, 6, 7) Componer y recrear textos literarios leídos o escuchados, con el uso de las TIC, desde la experiencia personal, adaptando recursos que combinen diversas estructuras literarias</p>	<p>Implementación de la dinámica de presentación de la telaraña en la que se entregará un ovillo de hilo a un estudiante y este debe responder dos preguntas, agarrar un trozo de hilo y pasar el ovillo a otro estudiante que repetirá el proceso. Al final se formará una telaraña.</p> <p>Elección de un avatar de un personaje de una leyenda.</p> <p>- Construcción</p> <p>Cada estudiante dirá una palabra relacionada con el concepto de leyenda.</p> <p>Se formarán dos equipos que deberán escoger y responder las tarjetas de preguntas con un puntaje a fin de establecer el concepto y características de una leyenda.</p> <p>- Consolidación</p> <p>Primera misión: el estudiante escribirá un párrafo en donde cuente brevemente una leyenda que conozca.</p> <p>(Reto (deber): leer una noticia corta y resolver las pistas al reverso de la hoja.</p>	<p>El avatar se colocará en una cartulina diseñada por los mediadores, en esta se colocarán los puntajes e insignias obtenidos durante las tres primeras horas clase.</p> <p>En el pizarrón estarán pegadas cartulinas con puntajes 100, 200, 300. Los equipos elegirán la cantidad por la que quieren participar y se revelará la pregunta escrita al reverso de la cartulina con el puntaje.</p> <p>/200 puntos</p> <p>Recompensa: boleto para un sorteo de un premio sorpresa.</p>	<p>Pizarrón</p> <p>Hojas de papel boom</p>	<p>criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (J.2., I.3.)</p> <p>I.LL.4.9.1. compone y recrea textos literarios que adaptan o combinan diversas estructuras y recursos, expresando intenciones determinadas (ironía, sarcasmo, humor, etc.) mediante el uso creativo del significado de las palabras y el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las TIC. (I.3., I.4.)</p>	
---	---	---	--	--	--

SEGUNDA PLANIFICACIÓN: martes, 17 de mayo, 1 hora de clase.		Horario: 9:10 a 9:50			
¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	OBSERVACIONES	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas, gradualmente, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, a partir de procesos lectores que impliquen la comprensión literal, inferencial y crítica del contenido de diversos textos, en función de lograr autonomía en la comprensión de textos.</p>	<p>Feedback de las actividades realizadas el día anterior</p> <p>Anticipación</p> <p>Antes de la lectura: juego la pelota preguntona.</p> <p>¿Para qué voy a leer?</p> <p>¿Con base en la imagen de que cree que se tratará el texto?</p> <p>¿Qué le sugiere el título del texto?</p> <p>Construcción</p> <p>Durante la lectura:</p> <p>La dinámica silenciando mi interior para leer, consiste en que los estudiantes cierren sus ojos, respiren, se relajen, se concentren e imaginen lo que el promotor va a leer en voz alta</p>	<p>Detalles del feedback:</p> <p>Se entregarán las leyendas corregidas de forma personal, resaltando los aspectos positivos de cada trabajo.</p> <p>Se entregarán insignias por creatividad, originalidad, rapidez, contenido, ortografía y caligrafía.</p> <p>Se realizará la entrega de un boleto y el sorteo con los estudiantes que cumplieron el reto.</p>	<p>Leyenda “La comida de la calavera”</p> <p>Imágenes de los personajes</p> <p>Pelota</p> <p>Grabadora y música</p>	<p>I.LL.4.5.2. Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto; los valora a partir del contraste con fuentes adicionales, y elabora criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (J.2., I.3.)</p>	<p>Rúbricas de evaluación</p> <p>Diálogo</p>

UCUENCA

	<p>Lectura en voz alta con entonación y voces de la leyenda “La comida de la calavera”</p> <p>- (15) Consolidación</p> <p>Después de la lectura:</p> <p>Foro de diálogo donde los estudiantes comenten cómo se imaginaron la historia y los personajes y den sus opiniones personales de la lectura.</p> <p>Segunda misión (detectives): se formarán grupos de 4 estudiantes quienes deberán encontrar mediante acertijos las fotografías de los personajes de la leyenda que están escondidos en el aula.</p> <p>(5) Reto: leer una noticia corta y resolver las pistas al reverso de la hoja.</p>	<p>Recompensa: boleto para un sorteo de un premio sorpresa.</p>						
<p>TERCERA PLANIFICACIÓN: miércoles, 16 de mayo, 2 horas de clase.</p>		<p>Horario: 9:10 a 9:50</p>						
<p>¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</p>	<p>¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)</p>	<p>OBSERVACIONES</p>	<p>RECURSOS</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="1590 1133 1966 1230"> <p>INDICADORES EVALUACIÓN</p> </td> <td data-bbox="1966 1133 1982 1230"> <p>DE</p> </td> <td data-bbox="1982 1133 2175 1230"> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p> </td> </tr> </table>		<p>INDICADORES EVALUACIÓN</p>	<p>DE</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>
<p>INDICADORES EVALUACIÓN</p>	<p>DE</p>	<p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p>						

<p>LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas, gradualmente, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, a partir de procesos lectores que impliquen la comprensión literal, inferencial y crítica del contenido de diversos textos, en función de lograr autonomía en la comprensión de textos.</p>	<p>Feedback de las actividades realizadas el día anterior</p> <p>Anticipación</p> <p>Antes de la lectura:</p> <p>Jugar al ahorcado por filas con palabras desconocidas que estarán presentes en la lectura “La huaca del Tomebamba”</p> <p>Socializar el significado del nuevo vocabulario</p> <p>- Construcción</p> <p>Durante la lectura</p> <p>Colocar una pieza de música clásica mientras los estudiantes realizan una lectura independiente.</p> <p>- Consolidación</p> <p>Después de la lectura</p> <p>Formar cinco equipos y jugar Mímica, el juego consiste en representar contextos que estuvieron presentes en la leyenda para que sus compañeros de equipo las adivinen.</p>	<p>Detalles del feedback:</p> <p>Los estudiantes revisaran sus perfiles con puntajes e insignias obtenidas hasta el momento.</p> <p>Se presentará la tabla de ranking.</p> <p>Analizaremos de forma general los resultados obtenidos durante las tres primeras clases.</p> <p>Otorgaremos insignias a los participantes más alegres, más participativos, más respetuosos, más colaboradores y mejores portados.</p> <p>Se realizará la entrega de un boleto y el sorteo con los estudiantes que cumplieron el reto.</p>	<p>Lectura “ La huaca del Tomebamba ”</p> <p>Grabadora y música</p> <p>Vestuario, pelucas, máscaras y accesorios</p>	<p>I.LL.4.5.2. Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto; los valora a partir del contraste con fuentes adicionales, y elabora criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (J.2., I.3.)</p>	<p>Rúbricas de evaluación</p>
---	--	---	--	---	-------------------------------

UCUENCA

	Reto (deber): leer una noticia corta de actualidad y resolver las pistas al reverso de la hoja.	Recompensa: boleto para un sorteo de un premio sorpresa.			
CUARTA PLANIFICACIÓN: jueves, 19 de mayo, 1 hora de clase.		Horario: 11:10 a 11:50			
¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	OBSERVACIONES	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas, gradualmente, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, a partir de procesos lectores que impliquen la comprensión literal, inferencial y crítica del contenido de diversos textos, en función de lograr autonomía en la comprensión de textos.	<p>Sesión final de la aplicación:</p> <p>Se realizará la entrega de un boleto y el sorteo con los estudiantes que cumplieron el reto.</p> <p>Jugaremos siguiendo la historia, en donde cada jugador debe decir una frase para crear una gran leyenda y leerla al final.</p> <p>Feedback final, entregaremos individualmente los perfiles de los estudiantes exponiendo sus fortalezas a lo largo del proyecto.</p> <p>Se presentará la tabla de ranking con las puntuaciones finales.</p>		<p>Grabadora y música</p> <p>Vestuario, pelucas, máscaras y accesorios</p>	I.LL.4.5.2. Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto; los valora a partir del contraste con fuentes adicionales, y elabora criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (J.2., I.3.)	Rúbricas de evaluación

	<p>Se realizará la premiación a los estudiantes que obtuvieron los primeros lugares.</p> <p>Dialogaremos con los estudiantes para conocer sus apreciaciones de la aplicación de la investigación.</p> <p>Los estudiantes llenarán una encuesta sobre los resultados de la investigación</p>				
QUINTA PLANIFICACIÓN: 2 horas clase					
¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	OBSERVACIONES	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas, gradualmente, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, a partir de procesos lectores que impliquen la comprensión literal, inferencial y crítica</p>	<p>Feedback de las actividades realizadas el día anterior</p> <p>Anticipación</p> <p>Antes de la lectura:</p> <p>Jugaremos tingo tango para escoger al azar a los estudiantes que responder las siguientes preguntas previas a la lectura de la leyenda “La piel de oso”</p> <p>¿Para qué voy a leer?</p>	<p>Detalles del feedback:</p> <p>Los estudiantes revisaran sus perfiles con puntajes e insignias obtenidas hasta el momento.</p> <p>Se presentará la tabla de ranking.</p> <p>Otorgaremos insignias a los participantes más alegres, más participativos, más respetuosos,</p>	<p>Leyenda “La piel de oso”</p> <p>Hojas de papel boom</p> <p>Fragmentos de la leyenda</p>	<p>I.LL.4.5.2. Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto; los valora a partir del contraste con fuentes adicionales, y elabora criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (J.2., I.3.)</p>	<p>Rúbricas de evaluación</p>

UCUENCA

<p>del contenido de diversos textos, en función de lograr autonomía en la comprensión de textos.</p>	<p>¿Con base en la imagen de que cree que se tratará el texto?</p> <p>¿Qué le sugiere el título del texto?</p> <p>- Construcción</p> <p>Durante la lectura</p> <p>Realizaremos una lectura comentada por párrafos, ya esta es una leyenda larga y es importante conocer las apreciaciones de los estudiantes.</p> <p>- Consolidación</p> <p>Después de la lectura</p> <p>Haremos una recapitulación mediante el juego reconstruyendo la leyenda, en donde se formarán 5 grupos y se les entregarán fragmentos desordenados de la leyenda para que ellos la reconstruyan.</p> <p>Reto (deber): leer una noticia corta de actualidad y resolver las pistas al reverso de la hoja.</p>	<p>más colaboradores y mejores portados.</p> <p>Se realizará la entrega de un boleto y el sorteo con los estudiantes que cumplieron el reto.</p> <p>Recompensa: boleto para un sorteo de un premio sorpresa.</p>			
<p>SEXTA PLANIFICACIÓN: 2 horas clase</p>					

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	OBSERVACIONES	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas, gradualmente, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, a partir de procesos lectores que impliquen la comprensión literal, inferencial y crítica del contenido de diversos textos, en función de lograr autonomía en la comprensión de textos.</p>	<p>Feedback de las actividades realizadas el día anterior</p> <p>Anticipación</p> <p>Antes de la lectura:</p> <p>Haremos una competencia por puntos extras para los estudiantes que encuentren primero en el diccionario los significados de las palabras desconocidas que estarán presentes en la leyenda “los buscadores de oro”</p> <p>- Construcción</p> <p>Durante la lectura</p> <p>Realizaremos una lectura compartida que es una modalidad de lectura en voz alta en donde cada estudiante lee una parte del texto con entonación.</p> <p>- Consolidación</p> <p>Después de la lectura</p>	<p>Detalles del feedback:</p> <p>Los estudiantes revisaran sus perfiles con puntajes e insignias obtenidas hasta el momento.</p> <p>Se presentará la tabla de ranking.</p> <p>Otorgaremos insignias a los participantes más alegres, más participativos, más respetuosos, más colaboradores y mejores portados.</p> <p>Se realizará la entrega de un boleto y el sorteo con los estudiantes que cumplieron el reto.</p>	<p>Leyenda “Los buscadores de oro”</p>	<p>I.LL.4.5.2. Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto; los valora a partir del contraste con fuentes adicionales, y elabora criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (J.2., I.3.)</p>	<p>Rúbricas de evaluación</p>

	<p>Los estudiantes compartirán con que experiencias o emociones de la lectura se sintieron identificados mediante la participación oral.</p> <p>Reto (deber): leer una noticia corta de actualidad y resolver las pistas al reverso de la hoja.</p>	Recompensa: boleto para un sorteo de un premio sorpresa.			
SÉPTIMA PLANIFICACIÓN: 2 horas clase					
¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	OBSERVACIONES	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				INDICADORES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>LL.4.3.4. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas autoseleccionadas, gradualmente, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, a partir de procesos lectores que impliquen la comprensión literal, inferencial y crítica</p>	<p>Feedback de las actividades realizadas el día anterior</p> <p>Anticipación</p> <p>Antes de la lectura:</p> <p>Jugaremos a las estatuas que consiste en no moverse, cuando se pausa una canción. Los estudiantes que sean eliminados responderán las siguientes preguntas relacionadas a la leyenda “El hombre de la media noche”</p> <p>¿Para qué voy a leer?</p>	<p>Detalles del feedback:</p> <p>Los estudiantes revisaran sus perfiles con puntajes e insignias obtenidas hasta el momento.</p> <p>Se presentará la tabla de ranking.</p> <p>Otorgaremos insignias a los participantes más alegres, más participativos, más respetuosos, más colaboradores y mejores portados.</p>	<p>Leyenda “El hombre de la media noche”</p> <p>Accesorios para interpretar</p> <p>Hojas de papel boom</p>	<p>I.LL.4.5.2. Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto; los valora a partir del contraste con fuentes adicionales, y elabora criterios crítico-valorativos acerca de las diferentes perspectivas sobre un mismo tema en dos o más textos. (J.2., I.3.)</p>	<p>Rúbricas de evaluación</p>

UCUENCA

<p>del contenido de diversos textos, en función de lograr autonomía en la comprensión de textos.</p> <p>LL.4.5. (4, 6, 7) Componer y recrear textos literarios leídos o escuchados, con el uso de las TIC, desde la experiencia personal, adaptando recursos que combinen diversas estructuras literarias</p>	<p>¿Con base en la imagen de que cree que se tratará el texto?</p> <p>¿Qué le sugiere el título del texto?</p> <p>- Construcción</p> <p>Durante la lectura</p> <p>Realizaremos una lectura compartida con dramatización, es decir mientras los estudiantes leen en voz alta dos o más estudiantes interpretaran lo que se va leyendo.</p> <p>- Consolidación</p> <p>Después de la lectura</p> <p>Realizaremos un ejercicio de escritura creativa en donde los estudiantes relaten que pasó con los personajes una década después.</p> <p>Reto (deber): leer una noticia corta de actualidad y resolver las pistas al reverso de la hoja.</p>	<p>Se realizará la entrega de un boleto y el sorteo con los estudiantes que cumplieron el reto.</p> <p>Recompensa: boleto para un sorteo de un premio sorpresa.</p>		<p>I.LL.4.9.1. Compone y recrea textos literarios que adaptan o combinan diversas estructuras y recursos, expresando intenciones determinadas (ironía, sarcasmo, humor, etc.) mediante el uso creativo del significado de las palabras y el uso colaborativo de diversos medios y recursos de las TIC. (I.3., I.4.)</p>	
---	---	---	--	---	--

Anexo 18: Rúbricas para el análisis de los resultados obtenidos

Criterios	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio	Nada satisfactorio
Los estudiantes se mostraron entusiasmados con el proyecto de mediación lectora	68,75 % (22 estudiantes)	21,88% (7 estudiantes)	7%	3,13% (1 estudiante)
Los estudiantes participaron activamente en juego de presentación “La telaraña”	81,25% (26 estudiantes)	15,63% (5 estudiantes)	3,13% (1 estudiante)	
El juego de presentación creó un ambiente de confianza	100% (32 estudiantes)			
Los estudiantes mostraron interés en la elección del avatar y al completar su perfil	100% (32 estudiantes)			
El juego Tarjetas de preguntas fomentó el trabajo en equipo	75% (24 estudiantes)	15,63% (5 estudiantes)	6,25% (2 estudiantes)	3,13% (1 estudiante)

El juego piedra papel o tijera para desempatar a los grupos fomentó el trabajo en equipo	81,25% (26 estudiantes)	18,75% (6 estudiantes)		
Colocar los asientos en forma de círculo permitió captar la atención, aprovechar el espacio y mantener el control.	100% (32 estudiantes)			
Los estudiantes estuvieron motivados durante la clase	84,38% (27 estudiantes)	9,38% (3 estudiantes)	6,25% (2 estudiantes)	
Los estudiantes se divirtieron en clase	87,5% (28 estudiantes)	12,5% (4 estudiantes)		
Los estudiantes mantuvieron la disciplina durante la clase	71,88% (23 estudiantes)	15,63% (5 estudiantes)	12,5% (4 estudiantes)	

Criterio	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio	Nada satisfactorio
Los estudiantes escribieron la leyenda de acuerdo a la rúbrica establecida.	65,63% (21 estudiantes)	21,88% (7 estudiantes)	11,49% (4 estudiantes)	
Los estudiantes se esforzaron en la creación de la leyenda	84,38% (27 estudiantes)	12,5% (4 estudiantes)	3.13% (1 estudiante)	
Los estudiantes estuvieron motivados y concentrados durante la escritura de la leyenda	87,5% (28 estudiantes)	12,5% (4 estudiantes)		
Los estudiantes cumplieron el reto (lectura y actividad en casa)	90.63% (29 estudiantes)			9.37% (3 estudiantes)
Los estudiantes participaron activamente en el juego la pelota preguntona	100% (32 estudiantes)			

Los estudiantes contestaron de forma adecuada las preguntas del juego la pelota preguntona	53,13% (17 estudiantes)	25% (8 estudiantes)	21,88% (7 estudiantes)	
Los estudiantes se mantuvieron tranquilos y en silencio durante la dinámica silenciando mi interior para leer	100% (32 estudiantes)			
Los estudiantes prestaron atención a la lectura	100% (32 estudiantes)			

Rúbrica de evaluación de la leyenda				
Criterio	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio	Nada satisfactorio

UCUENCA

Contenido	53,13% (17 estudiantes)	28,13% (9 estudiantes)	15,63% (5 estudiantes)	
Redacción	40,63% (13 estudiantes)	40,63 % (13 estudiantes)	18,75% (6 estudiantes)	
Ortografía	37,5% (12 estudiantes)	40,63% (13 estudiantes)	18,75% (6 estudiantes)	3,13% (1 estudiante)
Caligrafía	78,13% (25 estudiantes)	15,63% (5 estudiantes)	6,25% (2 estudiantes)	
Extensión	90,63% (29 estudiantes)	9,38% (3 estudiantes)		

(0) No se cumplió (1) Deficiente (2) Regular (3) Bueno (4) Muy bueno (5) Excelente

CRITERIOS	1	2	3	4	5
“Segunda misión: los detectives”					
Los estudiantes muestran interés en el juego y participan con iniciativa y creatividad		9 % (3 estudiantes)	6% (2 estudiantes)		84% (27 estudiantes)
La misión fomentó en desarrollo del pensamiento y la obtención de soluciones				2% (2 estudiantes)	93 % (30 estudiantes)
La misión fomentó el trabajo en equipo		3% (1 estudiante)			96% (32 estudiantes)
La actividad contribuyó al desarrollo de la lectura comprensiva			6 % (2 estudiantes)		93% (30 estudiantes)