



Departamento de Posgrados

Gamificación y metacognición en el desarrollo de la comprensión lectora en el Bachillerato General Unificado.

Master en Educación con mención en Gestión del Aprendizaje mediado por TIC

Blga. Karla Michelle Armijos Calle

Patricia Margarita Ortega Chasi

Director

Edmundo Fabián Cordero Salazar

Codirector

Cuenca, Ecuador 2024

Dedicatoria

Quiero dedicar este trabajo a mis abuelos y a mi esposo, quienes me apoyaron en este proceso de manera incondicional.

Agradecimientos

Quiero agradecer especialmente al magister Wilman González, vicerrector de la Unidad Educativa Particular Borja quién me dio la oportunidad de elaborar y gestionar los recursos necesarios para que esta investigación se lleve a cabo, así también a Patricia Ortega PhD, directora de la tesis por su apoyo y tiempo en las tutorías, siempre enfocadas a ver más allá.

Resumen:

El objetivo de esta investigación fue diseñar y evaluar una propuesta instruccional basada en el modelo ADDIE para mejorar la comprensión lectora en bachilleres mediante gamificación y metacognición. Se empleó un diseño cuasi experimental con medidas pre y post test para su evaluación. Participaron 92 estudiantes divididos en dos grupos (experimental n=46 y control n=46). El grupo experimental se expuso a la propuesta instruccional. La prueba Kruskal-Wallis reveló diferencias significativas entre grupos en el número de aciertos ($p < .021$) y errores ($p < .028$). Estos hallazgos sugieren una mejora sustancial en la comprensión lectora del grupo experimental post intervención.

Palabras clave: gamificación, metacognición, comprensión lectora, propuesta instruccional, lectura.

Abstract:

This research aimed to design and evaluate an instructional proposal based on the ADDIE model to enhance reading comprehension in high school students through gamification and metacognition. A quasi-experimental design with pre and post-test measures was employed for its assessment. Ninety-two students participated, divided into two groups (experimental n=46 and control n=46). The experimental group was exposed to the instructional proposal. The Kruskal-Wallis test revealed significant differences between groups in the number of correct responses ($p < .021$) and errors ($p < .028$). These findings suggest a substantial improvement in reading comprehension in the experimental group post-intervention.

Keywords: gamification, metacognition, reading comprehension, instructional proposal, reading.

