

Gamificación para la Comprensión Lectora en la Educación Superior.

Magíster en Pedagogía Universitaria

Didáctica de la Educación Superior

Proyecto Final

2018

Nombre del profesor:

Herman Vargas Mena

Magíster en Comunicación y tecnología educativa y docente de la asignatura de Proyecto Final.

Nombre(s) de estudiante(s):

Luz María Colima Soto

Omar Moya Meliqueo

Francisco Soto Guerrero

Dedicatoria:

A Dios

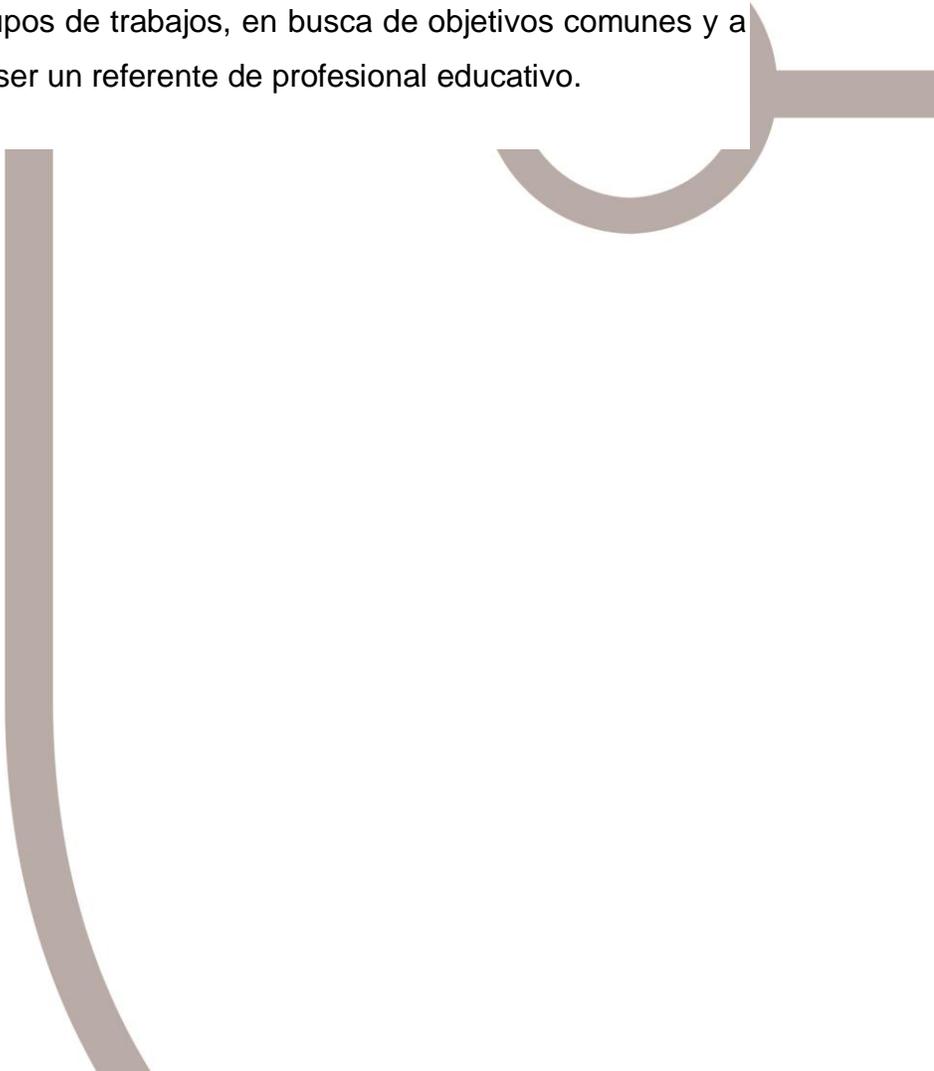
Por habernos concedido poder llegar hasta esta instancia, habernos dado salud para alcanzar nuestros objetivos, permitirnos rehacernos ante las adversidades y dificultades que tuvimos en este camino y sobre todo por su infinita bondad y amor.

A nuestros familiares

Por habernos apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que nos han permitido llegar a esta etapa; pero más que nada, por su apoyo, comprensión e infinita paciencia.

A nuestros compañeros(as) y docentes:

Por apoyarnos en el desarrollo del Magíster, haber sido partícipes de este recorrido, participar en diversos grupos de trabajos, en busca de objetivos comunes y a nuestros docentes, por su apoyo y ser un referente de profesional educativo.

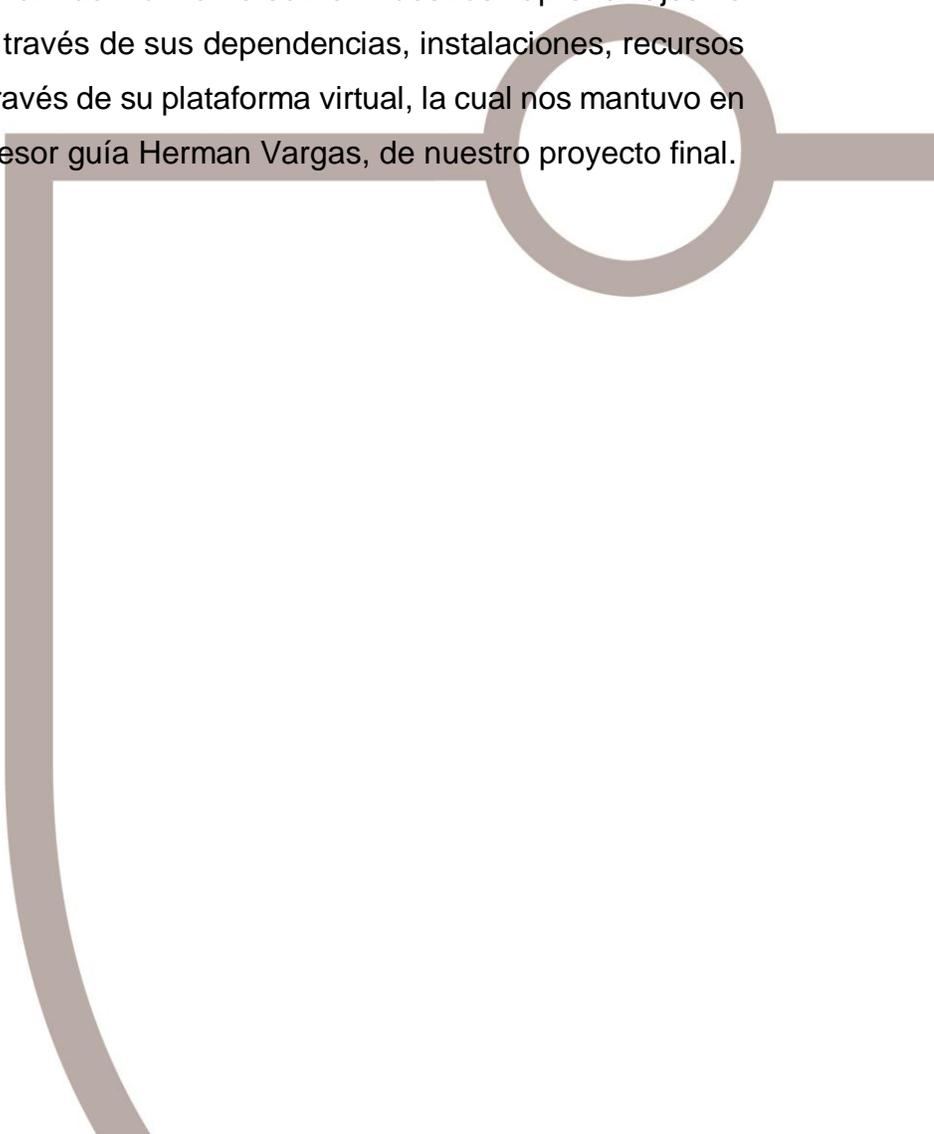


Agradecimientos:

El presente proyecto final fue el resultado de todo el apoyo, comprensión y colaboración de nuestros familiares, tanto padres, esposas, hijos e hijas; quienes nos acompañaron en todo momento de nuestra formación profesional.

Además, quisiéramos agradecer la dedicación, guía y acompañamiento de los docentes del Magíster de Educación Superior de la Universidad Mayor, quienes demostraron un real compromiso frente a nuestro proceso de aprendizaje, a través de sus metodologías y prácticas docentes, las cuales fueron significativas y relevantes para el fortalecimiento de nuestras competencias y habilidades, a través de las diversas asignaturas correspondientes a la malla curricular que tuvimos durante estos dos años académicos.

Por último, quisiéramos destacar y agradecer los recursos físicos que nos brindó la Universidad Mayor para desarrollar de forma efectiva nuestros aprendizajes e investigaciones educativas, tanto a través de sus dependencias, instalaciones, recursos digitales y asesoramiento online a través de su plataforma virtual, la cual nos mantuvo en constante comunicación con el profesor guía Herman Vargas, de nuestro proyecto final.



INDICE

Resumen:.....	5
Abstract	6
Introducción:	7
I PARTE. Datos específicos del proyecto	8
Descripción de la propuesta:	8
Duración:	10
Área de desarrollo:.....	10
Lugar de ejecución y/o aplicación:.....	10
Participantes:.....	10
II PARTE. Desarrollo del proyecto:	10
Diagnóstico y/o planteamiento del problema:	10
Justificación:.....	11
Viabilidad:	13
Objetivos (generales y específicos)	16
Objetivos específicos:	17
Cronograma o Carta Gantt (detalle está en el anexo)	20
Recursos (materiales y humanos)	21
Resultados.....	24
Conclusiones finales:	26
ANEXOS	31
Análisis FODA:	31
Encuesta de Satisfacción.....	35
Resultados de la encuesta satisfacción de la actividad:	37
Fotografías del desarrollo de la actividad :.....	39

Resumen:

Nuestro proyecto denominado “gamificación para la comprensión lectora en la educación superior”, de acuerdo con el contexto del presente proyecto educativo, se ejecutó en el Instituto Profesional Duoc-UC.

En cuanto al lugar donde se realizó el diagnóstico y el presente proyecto, éste fue en la sede Duoc de Antonio Varas 666, Región Metropolitana.

El objetivo principal de nuestro proyecto, pretende utilizar una estrategia gamificada para mejorar la calidad de la comprensión lectora, a partir de la apropiación por parte de los estudiantes de palabras claves que serán incorporadas a su vocabulario técnico, mediante una actividad de aprendizaje que genere una experiencia positiva, posible de ser evaluada y que permita la participación de los agentes educativos asociados a la Carrera de Ingeniería en RRHH del Duoc UC.

El sábado 6 de octubre de 2018, se explicó a los estudiantes la tarea a desarrollar denominada “Pasapalabras”, informando que la participación y correcta ejecución de la actividad contará en la calificación final de la asignatura, con un porcentaje del 15% de la nota final de la asignatura.

El 25 de octubre y para el desarrollo de la actividad, se dividió el curso en 2 grupos de 25 estudiantes, para asignarles un glosario con 25 palabras, las que fueron escogidas por el docente a cargo de la asignatura a partir de la experiencia adquirida en 20 años de desempeño, en departamento de RR.HH. de distintas empresas nacionales.

Finalizada la actividad y con resultados obtenidos podemos establecer que el 81% del curso (41 estudiantes) logró aprender las palabras del “rosco”, apropiándose de ellas para lo que resta de su carrera, logramos en razón de estos resultados documentar mediante una encuesta de satisfacción, el compromiso de los equipos por obtener resultados positivos que evidentemente les beneficiarían a todos en los resultados de la calificación, además de documentar “in situ”, que los estudiantes disfrutaron profundamente de la actividad gamificada.

Palabras clave, gamificación, comprensión lectora, educación superior.

Abstract

The project called "gamification for reading comprehension in higher education", was done in the Professional Institute Duoc-UC. Specifically was carried out at Duoc Antonio Varas, located in Providencia, Metropolitan Region.

The main objective of the project is to use a gamified strategy to improve the quality of reading comprehension through the appropriation, by students, of keywords that will be incorporated into their technical vocabulary. This, though a gamified activity, that generates a positive experience, possible to be evaluated and that allows the participation of the educational agents associated with the career of Engineering in Human Resources (HR) at Duoc Uc.

On Saturday, October 6, 2018, students were explained the task that will be develop called "Pasapalabras", informing to them that the participation and correct execution of the activity will count in the final grade of the subject, with a percentage of 15% of the final grade.

On October 25, and for the development of the activity, a course was divided into 2 groups of 25 students each, to assign a glossary with 25 words, which were chosen by the teacher in charge of the subject based on the experience acquired in 20 years of performance in the HR department of different national companies.

After the activity and with the obtained results, it can be established that 81% of the class (41 students) managed to learn the words of the "Rosco", appropriating them for the rest of their career. Based on these results, it was possible to document, through a satisfaction survey, the commitment of the teams to obtain positive results that would clearly benefit all of them in the results of the grade, in addition to documenting "in situ" that the students enjoyed the gamified activity deeply.

Keywords, gamification, reading comprehension, higher education.

Introducción:

El presente proyecto final de grado fue desarrollado con la finalidad de plantear un ejercicio de aprendizaje basado en la “gamificación para la comprensión lectora en la educación superior”. Considerando que el principal objetivo de la Educación Universitaria es poder fortalecer las competencias de sus estudiantes durante el transcurso de su proceso formativo y educativo, lo cual consideramos esencial poder medir, apoyar y guiar el nivel de Comprensión Lectora en los primeros años de Universidad, ya que será la base de su futuro rendimiento y desempeño académico.

Por lo tanto, a continuación, daremos a conocer los resultados de la experiencia gamificada denominada “pasapalabra”, la cual se basa en una metodología de aprendizaje activo que conlleva a un mayor compromiso y participación por parte de los estudiantes, quienes podrán llevar a la práctica sus conocimientos previos sobre diversos términos y palabras relacionadas con las asignaturas del primer semestre de la Carrera de Ingeniería en Administración de R.R.H.H.

Además, se va a exponer en el presente proyecto final la forma de distribución de los grupos de trabajo, incluyendo además el material y los métodos de ejecución, de los cuales se generaron diversos resultados que adjuntamos a continuación; ya sea a través de gráficos y porcentajes, como así también, de la tabulación y resultados de la encuesta a los estudiantes que participaron de la presente actividad gamificada.

En consenso a lo anterior, este proyecto se sustenta en la importancia que cumple el mejoramiento de las habilidades lectoras en los estudiantes de primer año de Ingeniería en Recursos Humanos, los cuales podrán participar de actividades sustentadas en el uso de diversas mecánicas y elementos de juego, llamado gamificación; término que detallaremos en la primera parte de este trabajo final, el cual estará estructurado en tres partes, de las cuales se desglosan los datos específicos del proyecto, su desarrollo y los resultados esperados de la actividad gamificada “pasapalabra”, que busca promover el aprendizaje activo mediante la adquisición de palabras muy propias de la carrera de Ingeniería en R.R.H.H. Además, al ser una actividad grupal promueve el desarrollo de

habilidades y relaciones con el equipo de trabajo, como por ejemplo: la capacidad de diálogo, negociación, autocrítica, motivación y sobretodo de responsabilidad por los resultados finales del grupo.

En este sentido, las nuevas tecnologías junto a la necesidad de hacer partícipe al estudiante de su propio proceso de aprendizaje hacen que el uso de herramientas como los juegos en un contexto no lúdico (gamificación) proporcione a los estudiantes habilidades para gestionar y planificar su aprendizaje (Lee & Hammer, 2011; Ferrer, 2012).

I PARTE. Datos específicos del proyecto

Descripción de la propuesta:

Considerando que la Comprensión Lectora es importante en el éxito académico de los (as) estudiantes universitarios (as), debido a que implica un proceso de alto nivel de construcción activa de significado, mediante la puesta en marcha simultánea de habilidades lingüísticas (decodificación, análisis sintáctico), memoria, atención, razonamiento, conocimiento del mundo, conocimiento de estrategias de lectura, etc. (Abusamra, 2010, 2011), es que decidimos elaborar un proyecto que potencie los objetivos planteados para reforzar las habilidades de Comprensión Lectora de documentos especializados, como así también, de implementar una serie de estrategias educativas que potencien las competencias lectoras a través de diversos tipos de textos e instrumentos evaluativos, que midan las habilidades de los estudiantes para resolver tareas desde la palabra dada, hasta el texto en su totalidad.

Por lo tanto, nuestro proyecto se sustenta de la importancia que cumple la comprensión lectora en el plano de la Educación Superior, ya que consideramos que es fundamental para el logro de los objetivos que desarrollamos en nuestros estudiantes, como así también, el logro de una mejor Comprensión Lectora, la cual nos apoyará positivamente al éxito académico, futuro profesional y laboral de nuestros estudiantes de Primer Año de Educación Universitaria.

Considerando los resultados PISA 2009, 30% de los estudiantes chilenos no alcanza las competencias mínimas en lectura para desenvolverse en el mundo actual y por ende, este resultado suele ser llamativo comparado con el equivalente OCDE 19% además, el 33% de los estudiantes se encuentra en un nivel de competencia justo superior al mínimo. De acuerdo a lo anterior, se podría considerar que este grupo cuenta con habilidades muy básicas para insertarse en la sociedad con eficacia; por lo tanto, el fenómeno detectado en los estudiantes de primer año de ingeniería de R.R.H.H cuenta con bajos niveles de Comprensión Lectora, lo cual nos lleva a plantear el objetivo principal de nuestro proyecto, que será el de mejorar la calidad de la lectura a partir de los conocimientos adquiridos por los(as) estudiantes, quienes deberán reforzar de manera constante, a través de diversas actividades que apunten a desarrollar las competencias lectoras; participando a su vez, de forma activa, práctica y lúdica, en diversas estrategias de subrayado, deducción de significado de palabras, reconocimiento de la estructura del texto, cuestionarios, relectura y formulación de preguntas a partir de un texto leído.

Lo anterior, será orientado a la técnica de la Gamificación, concepto que nació en el sector empresarial y que en los últimos años se ha posicionado en el área de la educación con gran éxito, mejorando las prácticas y metodologías docentes en los diversos niveles educativos.(Piattini, 2015)

Debido a su importancia para facilitar la adquisición de conocimientos de una manera más lúdica y significativa, la gamificación puede ser muy significativa para realizar diversas dinámicas grupales y juegos de palabras; donde los estudiantes podrán involucrarse aún más del proyecto y de las clases impartidas por el (la) docente, logrando así, los objetivos planteados que apuntan principalmente a reforzar las habilidades lectoras, como así también, el de lograr un mayor acercamiento a las principales áreas y técnicas de la lectura y lo más importante, mejorar su rendimiento académico dentro de la Carrera Profesional.

Duración:

El proyecto de acuerdo con la Carta Gantt tiene una duración de 8 semanas. Se inicia el 8 de septiembre en la sede de Manuel Montt y finaliza el 10 de noviembre con la defensa del Proyecto, frente a la comisión de la Universidad Mayor.

Área de desarrollo:

Carrera de Ingeniería en Administración de R.R.H.H, en la asignatura de Remuneraciones, para los estudiantes del primer año de la Carrera.

Lugar de ejecución y/o aplicación:

En relación con la descripción del contexto educacional, y de acuerdo con el contexto del presente proyecto educativo, éste se ejecutó en el Instituto Profesional Duoc-UC.

En cuanto a la sede donde se realizó el diagnóstico y se detectó el fenómeno del cual realizamos el presente proyecto para mejorar la Comprensión Lectora, éste fue en la sede Duoc de Antonio Varas 666, ubicada en la comuna de Providencia; Región Metropolitana.

Participantes:

Estudiantes y docente de la asignatura

II PARTE. Desarrollo del proyecto:

Diagnóstico y/o planteamiento del problema:

A partir de los resultados del diagnóstico realizado a los estudiantes de primer año de Ingeniería de Recursos Humanos, logramos detectar un déficit o problema en la decodificación de la lectura de textos; lo que consideramos que se caracteriza por el poco compromiso y malos hábitos de estudio que muchos de los estudiantes ya poseen desde la enseñanza escolar y que llegan a las aulas universitarias con dificultades para poder

comprender lecturas de textos especializados, relacionados con el derecho del trabajo, tales como Leyes, reglamentos, decretos supremos, simples decretos, dictámenes, circulares, resoluciones y jurisprudencia, entre otros términos relacionados con los contenidos de la Carrera.

Es importante destacar además, que los estudiantes de primer año de la carrera, comienzan a leer en textos técnicos, Código del Trabajo, y a escuchar de sus docentes palabras que son propias del lexico de su carrera que no conocen previamente y que en consecuencia dificultan aún mas la comprensión lectora.

Berruto y Berretta (1977) utilizan la denominación de «lenguas especiales» para referirse a aquellas que tienen palabras que se especializan cuando se utilizan en determinadas situaciones profesionales. Por otro lado, Hoffmann (1979) afirma que se trata de lenguajes de especialidad que tienen elementos extralingüísticos y comunicativos específicos. De forma que estos lenguajes se utilizan en función de la temática y las intenciones comunicativas de sus hablantes. Cabré (2003) considera que se trata de lenguas de especialidad en las que es necesario analizar sus unidades lingüísticas y los elementos que participan en el proceso comunicativo. En sintonía con este planteamiento, Lerat (1997) estima que son lenguas especializadas por el carácter temático y por los usos que siempre se circunscriben a ámbitos profesionales.

Justificación:

A partir de diversas instancias, tanto formales como claustros académicos y encuentros docentes, así como informales, sala de profesores o casino, hemos detectado que los estudiantes que ingresan al Primer año de Ingeniería en Recursos Humanos, tienen escasa comprensión lectora, relacionadas con diversos textos genéricos y con mayor énfasis en los documentos legales, propios de la Carrera escogida; por lo cual, se pudo llegar a una de sus principales causas, que sería la falta de compromiso y hábitos de la lectura y de estudios, como así también, el mal uso de las estrategias para poder

interpretar diversos textos; lo cual genera un bajo rendimiento académico en éstos estudiantes.

Dado que en la educación superior los textos expositivos y argumentativos, se pueden considerar como una de las herramientas más importantes que los docentes utilizan como recursos para la enseñanza, en las diversas áreas de estudio, tanto científicas como académicas; es que este informe considera introducir una estrategia denominada “gamificación”, como una herramienta, capaz de apoyar y generar cambios en las practicas docentes, conducentes al mejoramiento de la comprensión lectora de los estudiantes en la educación superior.

Por lo tanto, incorporamos a nuestra investigación y desarrollo del presente proyecto, los informes recogidos por las pruebas internacionales que plantean un enfoque centrado en las competencias claves y que prestan una especial atención a la lectura. En este contexto, PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) y PISA (Programme for International Student Assessment) se han convertido en dos referentes de evaluación de la lectura.

Además Chile se sitúa como uno de los países con más baja comprensión lectora, lo que se traduce en menor empleabilidad, bajos salarios y poca productividad laboral; ya que según un estudio realizado por la OCDE, que agrupa a más de 36 países miembros y que su misión es la de promover políticas para mejorar el bienestar económico y social de las personas alrededor del mundo, compara las habilidades básicas logradas en los adultos encuestados, a partir de la medición de cuatro competencias cognitivas: comprensión lectora, componentes de lectura, razonamiento matemático y resolución de problemas en contextos informáticos. La selección anterior, fue dada por la importancia que tienen en el desarrollo cognitivo de una persona, ya que sirven de base para desarrollar competencias más complejas y analíticas, tanto en el trabajo como en la vida cotidiana.

Según los resultados PISA 2009, 30% de los estudiantes chilenos no alcanza las competencias mínimas en Lectura para desenvolverse en el mundo actual y futuro de acuerdo a la definición de la Prueba PISA. Este resultado resulta ser llamativo comparado

con el equivalente OECD 19%, Además, el 33% de los estudiantes se encuentra en un nivel de competencia justo superior al mínimo. Se podría considerar que este grupo cuenta con habilidades muy básicas para insertarse en la sociedad con eficacia.

Por último, debemos señalar que los resultados son posibles de comparar con la Encuesta Internacional de Alfabetización de Adultos (IALS), en la cual Chile participó en 1998. Por lo anterior, podemos comparar a los jóvenes y adultos en dos momentos temporales (1998 y 2016) y afirmar que “ el bajo desempeño de Chile en comprensión Lectora se ha mantenido constante en los últimos 17 años, pese al aumento en el PIB per cápita y en la población con Educación Superior”. Este hecho preocupa, sobretodo porque el aumento de estudiantes en Educación Superior ha crecido significativamente, y pese a ello, los resultados globales no reflejan mejorías significativas. Además, es una alarma importante que la comprensión lectora de adultos con más de 35 años de edad sea baja, superando el 53%, llegando así, a un 73% de la escasa comprensión en adultos de más de 55 años de edad.

Viabilidad:

En cuanto a la viabilidad operativa, los docentes tienen la posibilidad de presentar cualquier proyecto, fuera de cualquier contexto formal a su docente de Línea (jefe de asignaturas específicas), este docente con mayor especialización y experiencia presenta el proyecto al jefe de carrera, quien aprueba la realización del proyecto en clases reales, con un curso específico para monitorear el éxito o el fracaso del proyecto.

En relación con la viabilidad Técnica, existe disponibilidad de acceso ilimitado a todas las herramientas TICs disponibles, el acceso a internet es ilimitado (con credenciales propias de acceso), este proyecto particular requiere elementos técnicos que están siempre disponibles para los docentes por lo tanto es absolutamente viable este aspecto.

Una vez que un proyecto ha sido evaluado como viable, tanto operativa como técnicamente por el jefe de carrera, es promovido para ser presentado ante toda la institución mediante un proceso transversal a todas las sedes, que consiste en un concurso denominado “Buenas Prácticas en docencia”, iniciativa que es organizada por

el Centro de Formación Docente y en colaboración con las Unidades de Apoyo Pedagógico (UAP) de cada sede; ésta última está destinada a reconocer, documentar y compartir las mejores prácticas y experiencias de aprendizaje en el aula de la comunidad docente de Duoc UC.

Además, este Concurso busca ofrecer oportunidades para construir una comunidad de aprendizaje entre docentes, como así también, el de poder reconocer a aquellos que se destaquen por realizar iniciativas motivadoras en su docencia; buscando así, en forma permanente mejorar su liderazgo y efectividad en la sala de clases, el cual se describe a continuación:

Una Buena Práctica en el Aula (BPA) en Duoc UC se concibe como una experiencia de aprendizaje organizada y liderada por un docente, realizada en el proceso de formación de los estudiantes y que es coherente con el enfoque pedagógico del modelo educativo institucional, ya que se caracteriza por estar centrada en el aprendizaje activo y en los progresos que los estudiantes evidencian respecto al logro de las competencias definidas en los perfiles de egreso. En definitiva una experiencia que está orientada al logro de la Misión Institucional del DuocUC.

Para este concurso, las Buenas Prácticas en Docencia se organizarán en tres categorías:

A. Innovación en el Aula

Se refiere al cambio, transformación o mejora en el uso de estrategias didácticas en la práctica docente, pudiendo ser la renovación de una práctica o la generación de una nueva, cuyo fin sea alcanzar el aprendizaje y logro de las competencias de los estudiantes.

B. Trabajo Colaborativo

Se refiere al trabajo que organiza el docente dentro y fuera del aula para promover la comunicación, cooperación, interacción y co-construcción de una tarea o proyecto con

otros docentes, carreras, la industria y/u otras sedes Duoc UC. Lo anterior, en función de un objetivo común de aprendizaje y el logro de las competencias de sus estudiantes.

C. Evaluación para el Aprendizaje

Se refiere a toda práctica de evaluación realizada durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, de carácter sumativa o formativa, que permita recoger evidencias de los avances y logros en los aprendizajes de los estudiantes, para en conjunto con ellos, analizar los resultados y retroalimentar la práctica pedagógica y su aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Los casos presentados serán evaluados de acuerdo a los siguientes criterios:

1. Pertinencia (30%): corresponde a una experiencia de aprendizaje realizada en Duoc UC y que da cuenta de la coherencia con los ejes del modelo educativo institucional y los lineamientos instruccionales de la Escuela o Programa Transversal, definidos en el Programa Instruccional de la Asignatura (PIA) respectivo.
2. Impacto (20%): los resultados presentados dan cuenta que la BPD logró mejorar los resultados y/o el proceso de aprendizaje de los estudiantes que participaron de la misma.
3. Replicabilidad o Proyección (20%): puede ser mejorada para ser replicada por otros docentes en Duoc UC, sin requerir grandes transformaciones en su diseño, ni en su implementación.
4. Planificación (20%): es producto de una acción previamente proyectada y concebida en función del aprendizaje de los estudiantes (según lo diseñado en el PIA correspondiente) y ha sido aplicada de manera organizada durante uno o más período(s) académico(s).
5. Claridad (10%): cumple con los aspectos formales solicitados, incluyendo las evidencias de sus resultados que permitan comprenderla con claridad y completitud.

Objetivos (generales y específicos)

Utilizar la gamificación como una estrategia de aprendizaje, para mejorar los bajos niveles de Comprensión Lectora en estudiantes de Primer año de Ingeniería de R.R.H.H, con el respaldo del DuocUC.

El origen de la gamificación se ubica en el sector empresarial, su evolución se desvió hacia otros ámbitos. Concretamente el salto al mundo de la Educación se debe al profesor Thomas Malone, que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red, usando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje.

En este acercamiento de la gamificación al sector educativo también destacan Gee, que trató de mostrar la adaptabilidad de los videojuegos en las aulas; y Sawyer y Smith, que fueron los artífices de la famosa taxonomía de los juegos serios (videojuegos específicamente diseñados con propósitos distintos al de la pura diversión). Estos autores lograron involucrar a distintos sectores (formación, entrenamiento, simulación, Educación y salud) en el uso de juegos serios.

Sin embargo, el concepto de gamificación tal y como la entendemos hoy día data de 2003. Se trata de un préstamo del inglés gamification, vocablo acuñado por el británico Nick Pelling, diseñador y programador de software empresarial, que difundió este término para dar nombre a una realidad observada por él, según la cual la “cultura del juego” era una especie de revolución que estaba reprogramando la sociedad. De este modo, la gamificación es entendida como un paradigma sobre cómo cosas ya existentes, bien sean productos, aspectos sociales o educativos, se pueden transformar en un juego para obtener unos objetivos concretos.

Desde el año 2003 el término fue adoptándose en diferentes ámbitos, pero fué en 2010 y 2011 cuando famosos diseñadores de videojuegos difundieron ampliamente la idea de la gamificación en congresos y conferencias, subrayando que este término también resaltaba la “importancia de la experiencia lúdica”, es decir, la necesidad de trasladar la concentración, la diversión y las emociones vividas por el jugador al mundo real.

Objetivos específicos:

- ✓ Incorporar una actividad gamificada como una actividad lúdica y evaluada para motivar a los estudiantes en su propio conocimiento de la asignatura, apropiándose de palabras que le acompañarán durante todo el desarrollo de su carrera, no solo en el aula, sino además en ámbitos de desempeño laboral, la cual será evaluada sumativa y formativamente, con 3 parciales que darán paso a una nota específica.
- ✓ Generar experiencias positivas en los estudiantes a través de la técnica mecánica de recompensa (nota) por medio de un juego lúdico de pasapalabras. El juego es un elemento clave para desarrollar la interacción y las habilidades sociales. Mediante retos y desafíos hacemos del aprendizaje una experiencia cooperativa y/o participativa, lo que nos ayuda a generar el deseo por aprender, lo que será evaluado con una encuesta de satisfacción.
- ✓ Evaluar el proceso de aprendizaje en base a los sistemas de puntuación-recompensa y objetivo de la actividad. Con la actividad gamificada logramos crear un mundo de contradicciones que acepta el error y con el feedback convertimos el fallo en algo útil para nuestro progreso, reflejado en la nota obtenida al finalizar esta actividad.
- ✓ Involucrar los agentes educativos del DuocUC para la puesta en práctica del proyecto educativo, esto trae consigo la responsabilidad de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes, que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos, medir en los próximos

semestres el uso de esta actividad gamificada en otras carreras y con otros docentes que aceptaran e incorporaran esta práctica.

Método de desarrollo del proyecto:

Dada la importancia que cumple la comprensión lectora en el plano de la Educación Superior, consideramos importante desarrollar un plan de acción que apunte a fortalecer las competencias lectoras de los estudiantes de primer año de Ingeniería en Recursos Humanos, a través de diversas acciones metodológicas para el logro de los objetivos planteados en nuestro proyecto, los cuales serán destinados a mejorar las habilidades y competencias en relación a la lectura, a partir de los conocimientos ya adquiridos por los estudiantes en su formación escolar, potenciando así, lograr un mayor acercamiento a las técnicas de Comprensión lectora y mejorar su nivel académico.

Entre las estrategias que desarrollamos, la principal actividad de nuestro proyecto es un pasapalabra que incluye tres roscos con 25 palabras cada uno, las cuales están relacionadas con los contenidos de las principales asignaturas de la Carrera.

Además, este pasapalabras es estructurado en tres sesiones, las cuales participaron los estudiantes agrupados en pequeños grupos, como así también, de forma individual, respondiendo a cada una de las palabras que contenga cada roscos presentado.

Por lo tanto, antes de dar inicio al juego de gamificación para este proyecto, el (la) docente motivó a los estudiantes a participar de un pasapalabras, para lo cual detalla la actividad de acuerdo a las reglas del juego, los tiempos, estructura de la clase y el grado de participación y compromiso que deben tener frente a esta innovadora metodología de juego.

Para lo anterior, los estudiantes observaron un video tutorial, el cual se detallaron las fases del pasapalabras, incluyendo las modalidades del juego y los objetivos de la clase. Posteriormente, el (la) docente invitó al curso a dividirse en pequeños grupos, de acuerdo a las tres sesiones de juego, en las que se utilizaron un roscos para cada clase, las cuales

fueron desarrolladas de forma individual o grupal, de acuerdo a las sugerencias e indicaciones de el (la) docente a cargo de la Asignatura.

Una vez que los estudiantes completaron un rosco del pasapalabras, fueron evaluados de acuerdo a una ponderación de 25 puntos, como puntaje máximo al responder correctamente las 25 palabras de cada rosco; dando como calificación un 7.0 y así sucesivamente, en descenso con la evaluación de acuerdo a las respuestas correctas o incorrectas de cada estudiante.

La presente actividad tiene por finalidad, poder reforzar los contenidos de la asignaturas de la Carrera, como así también, mejorar el nivel de concentración y compromiso de los estudiantes frente a la clase, logrando participar de forma activa y responsable en cada sesión del pasapalabras, lográndose así, un aprendizaje significativo a través de la gamificación de los contenidos.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente, podemos decir que la comprensión lectora está relacionada con el uso de diversas estrategias, que estarán incluidas en la ejecución de nuestro proyecto, ya sea del tipo de texto que se va a utilizar, como de su contenido y contexto en donde se pondrá en práctica la lectura de nuestros estudiantes.

Además, consideramos que la Comprensión de un texto implica un proceso de alto nivel de construcción activa de significado, ya que es una habilidad compleja que integra los conocimientos previos de los estudiantes a la hora de leer, logrando así un modelo mental que actúa sobre la puesta en marcha de diversas habilidades lingüísticas (decodificación, análisis sintáctico), memoria, atención, razonamiento, conocimiento del mundo, conocimiento de estrategias de lectura, etc.(ABUSAMRA, 2010, 2011).

Recursos (materiales y humanos)

Recursos Materiales:

Sala de clases

Sillas para cada alumno

Data; proyector

Monitor (PC), conectado al proyector

Hojas de control de Puntaje obtenido

Recursos Humanos:

Estudiantes y docentes

III PARTE. Resultados

Objetivo de la experiencia

Evaluar la eficacia de la actividad gamificada denominada “Pasapalabra”, como metodología de aprendizaje activo en las asignaturas de primer semestre de la Carrera de Ingeniería en Administración de RRHH, en la sede Antonio Varas del Instituto de educación Superior DUOC-UC.

Esta experiencia se llevó a cabo con un grupo de 50 estudiantes, de la sección RHA 5003-004 de la asignatura: Procesos Contables de los RRHH del segundo semestre de la Carrera de Ingeniería en RRHH.

La actividad “Pasapalabra” se ofertó al total del curso, de los cuales el 100% se adscribió voluntariamente a la misma, pues estaban muy interesados en el desarrollo de la actividad; principalmente por conocer más del aprendizaje gamificado, que les llamó poderosamente la atención, con lo cual se motivaron y participaron activamente de la experiencia de aprendizaje.

Material y métodos

El Sábado 6 de Octubre de 2018, se explicó a los estudiantes la tarea a desarrollar denominada “Pasapalabras”, ofreciendo la actividad de manera voluntaria, informando que la participación y correcta ejecución de la actividad contará en la calificación final de la asignatura, con un porcentaje del 15% de la nota final de la asignatura.

Para un mejor entendimiento de la actividad se presentó a los estudiantes el “rosco” de letras en una presentación Powerpoint, con un ejemplo de rosco básico, que incluyó palabras de uso común en el vocabulario nacional. Además, se incluyó en la exposición un pequeño video del juego, el cual es presentado actualmente por las pantallas del canal de televisión público: Chilevisión, el cual cuenta con un programa de alto rating, denominado también “pasapalabra”.

De forma inmediata los estudiantes entendieron y se motivaron con la actividad, manifestando su interés en desarrollarla de forma activa. Por lo tanto, bajo esta circunstancia, se les explicó como se va a ejecutar el pasapalabras y cual sería su impacto en su calificación final de la asignatura, informándoles que se desarrollaría el siguiente Sábado 13 de Octubre de 2018.

Por lo tanto, para el desarrollo de la actividad, se dividió el curso en 2 grupos de 25 estudiantes, para asignarles un glosario con 25 palabras, las que fueron escogidas por el docente a cargo de la asignatura, a partir de la experiencia adquirida en 20 años de desempeño en departamento de rrhh de distintas empresas nacionales.

Los grupos de trabajo debían realizar las siguientes actividades:

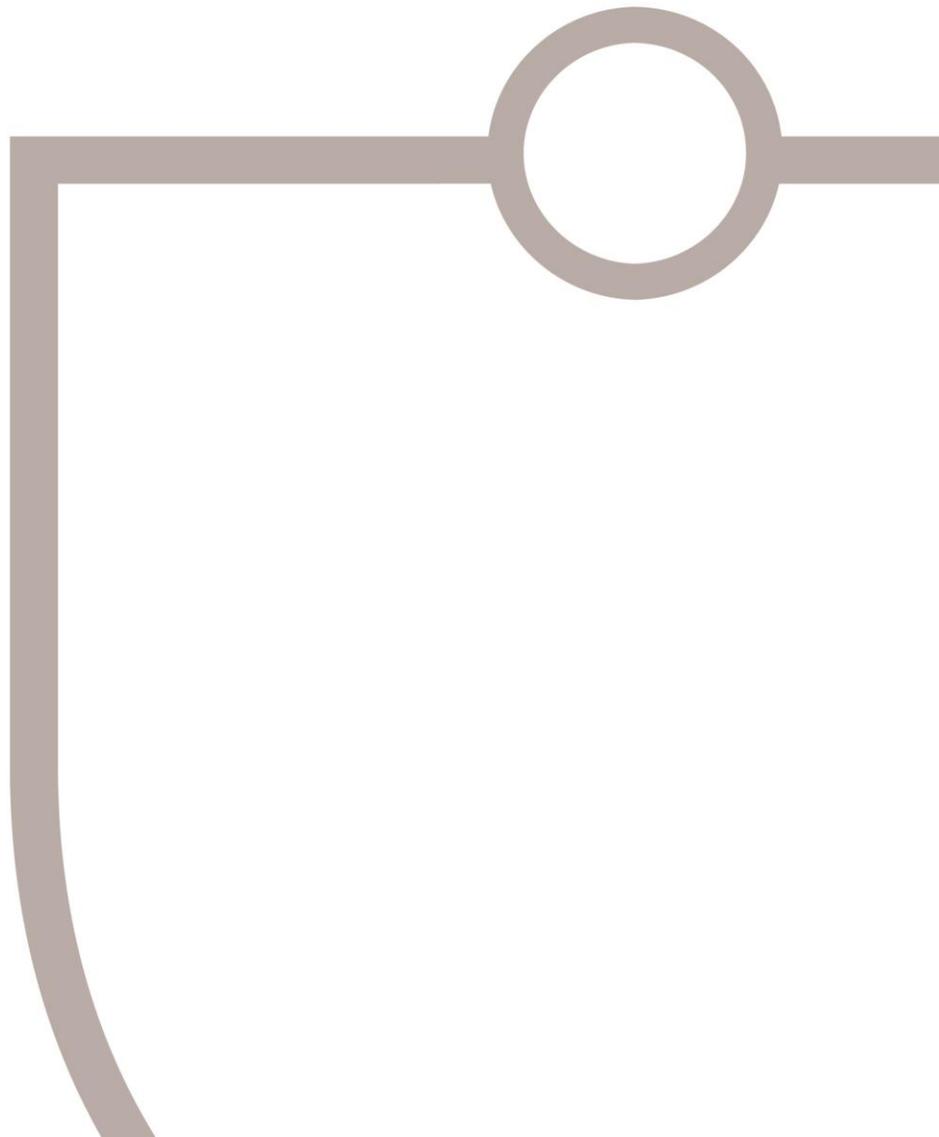
Reparto de las hojas conteniendo los 25 términos que el grupo debería aprenderse, y que formarán parte de los “roscos” del “pasapalabras”, diseñado por el docente en una presentación Powerpoint. En cuanto a los términos, éstos son de amplio uso durante todo el desarrollo de su carrera en las distintas asignaturas que cursarán cada semestre.

Finalmente cada grupo tuvo un tiempo 30 segundos cronometrados para responder cada palabra, lo que equivale a terminar el “rosco” de 25 palabras en 750 segundos, lo que tarda 12.5 minutos por cada “rosco”, con un tiempo máximo de 15 minutos, debido a distintas pausas no previstas durante el desarrollo de la actividad.

El Docente a cargo del manejo del Powerpoint con el “pasapalabra”, marcó de color verde aquellas letras correctamente contestadas, con rojo aquellas erróneas y con azul, aquellas donde el estudiante manifestó “pasapalabras”, que equivale a pasar su turno al compañero siguiente.

Es importante destacar que un estudiante tuvo solo una oportunidad para indicar “pasapalabra” y ceder su lugar a otro compañero.

Finalmente el Sábado 13 de Octubre tal como se informó la semana anterior, se ejecutó la actividad, generando los siguientes resultados:



Resultados

Al analizar los resultados de los “Pasapalabras” del primer día de clase (Octubre), se ha encontrado que el porcentaje medio de aciertos fue:

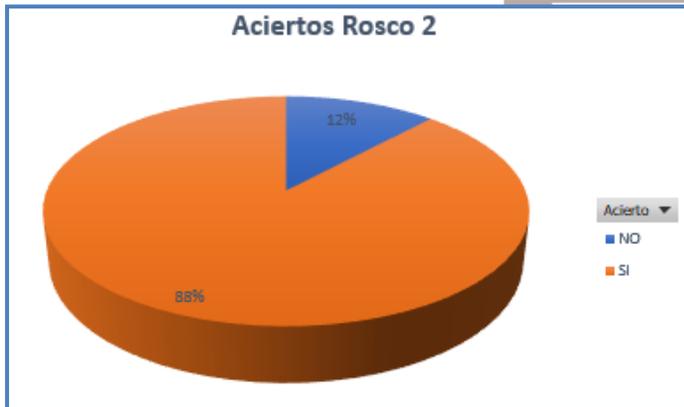
Resultados Rosco 1.



Etiquetas de fila	Cuenta
NO	6
SI	19
Total general	25

25	7	Nota esperada
19	5,3	Resultados

Resultados Rosco 2.



Etiquetas	Cuenta
NO	3
SI	22
Total genera	25

25	7	Nota esperada
22	6,2	Resultados

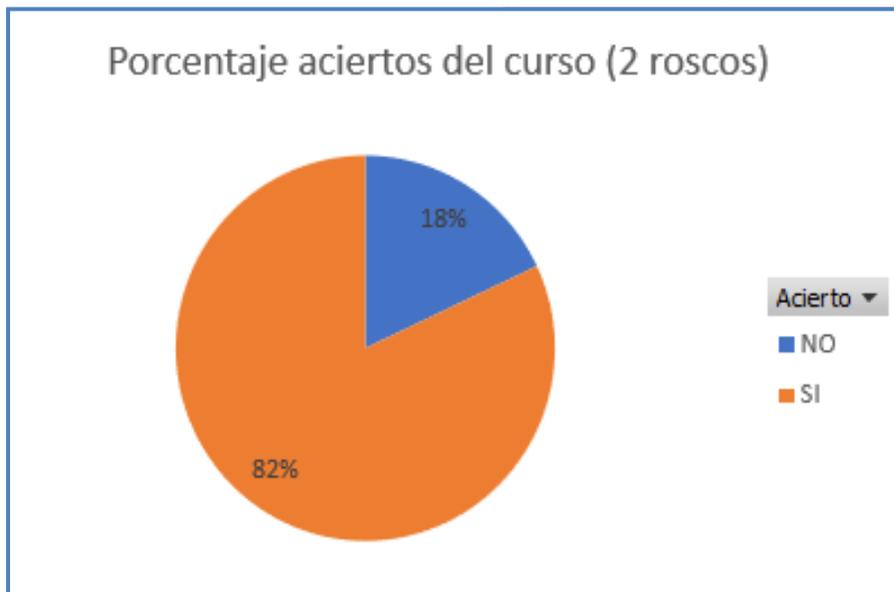
Las calificaciones obtenidas por ambos grupos si bien son distintas, creemos que para el segundo grupo fueron más positivas en relación con el aprovechamiento del tiempo y estrategias que desarrollaron, a partir de los errores vistos que cometió el primer equipo en desarrollar la actividad gamificada, pese a la menor calificación el compromiso del equipo y el acompañamiento a quienes se equivocaron fueron hechos dignos de

destacar, porque no castigaron el error sino que entendieron que fueron errores propios del desarrollo, por primera vez de la actividad.

Nivel de Acierto-error del curso



Porcentajes de los niveles de acierto/error del curso



En relación con estos resultados obtenidos podemos establecer que el 81% del curso (41 estudiantes) logró aprender las palabras del “roscos”, apropiándose de ellas para lo

que resta de su carrera, logramos en razón de estos resultados documentar el compromiso de los equipos por obtener resultados positivos, que evidentemente les beneficiarían a todos en la calificación, además de demostrar “in situ”, que los estudiantes disfrutaron de la actividad gamificada, apoyando como equipo a aquellos que erraron durante el desarrollo del rosco.

Conclusiones:

La inclusión de herramientas docentes activas, como el juego “Pasapalabra”, permiten fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje activo y significativo, ya que consideramos que un estudiante puede aprender de diversas formas o técnicas, pero la enseñanza más completa es la que involucra las emociones y la cognición, lo cual es muy relevante y permanecerá en el tiempo.

En relación con los objetivos y sus resultados, podemos afirmar que en cuanto al objetivo general de utilizar la gamificación como una estrategia de aprendizaje, podemos señalar que una buena dirección de la gamificación dentro del enfoque del aprendizaje, es capaz de renovar y mantener el compromiso de los estudiantes por alcanzar altos rendimientos académicos siempre que se usen mecánicas y dinámicas gamificadas, cuyo mayor potencial es tornar la interacción entre el docente y el estudiante mucho más dinámica.

En relación con los objetivos específicos de incorporar una actividad gamificada, podemos darla por cumplida, debido a la excelente acogida que tuvo entre los estudiantes esta estrategia didáctica, novedosa y entretenida, tal como lo reflejan los excelentes resultados de la encuesta de satisfacción que obtuvo un 66% de calificación, con la nota máxima 5 en una escala de 1 a 5, el segundo objetivo específico de generar una experiencia positiva también se logró plenamente, pues los estudiantes disfrutaron enormemente el desarrollo de la actividad desafiándose a sí mismo y construyendo equipos de trabajo comprometidos en los resultados colectivos, en cuanto a evaluar los procesos de aprendizaje bajo el contexto de puntuación-recompensa, que queda graficado en la buena calificación obtenida grupalmente y que incide de manera real en los resultados calificados del semestre, como una nota acumulativa y finalmente en

relación con el involucramiento de los agentes educativos, aun está en proceso de revisión formal por parte del centro de formación docente Duoc UC, quienes en razón de los resultados positivos difundirán el uso de la actividad en próximos semestres, mediante su difusión por los medios institucionales, que entregan material exclusivo para sus docentes.

En consenso a lo anterior, creemos que la misión principal de la Educación Superior es de enseñar a aprender, para que el estudiante logre una autonomía intelectual y, de acuerdo a Alfonso (2014) los docentes universitarios deben adaptarse a las innovaciones impuestas por los cambios sociales y reconocer la diversidad de sus estudiantes, lo cual será esencial dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, que debe ser más constructivo y que favorezca la metacognición por parte de este, que según Moreira (2014) “no hay enseñanza sin captación de significados o no hay enseñanza sin aprendizaje significativo.

Por lo tanto, a la vista de los resultados obtenidos podemos concluir que la inclusión de la actividad “Pasapalabra” en el aula como herramienta de aprendizaje activo, permitió alcanzar los objetivos planteados por parte del estudiante, especialmente en aquellos que cursan la sección 5003-004, Procesos Contables de los RRHH. En nuestra opinión, la incorporación de esta actividad en futuros cursos y de otras herramientas docentes que sean atractivas y que fomenten el aprendizaje activo, como el “pasapalabras”, permitirán a los estudiantes profundizar en los conocimientos adquiridos en el aula, como así también, el poder alcanzar las habilidades y destrezas colaborativas que repercutirán positivamente en su rendimiento académico.

En cuanto a la adquisición del vocabulario, éste será más amplio, ya que la mayoría de las palabras serán de uso frecuente en el desarrollo de su carrera, permitiendo a los estudiantes enfrentar con mayor seguridad las asignaturas con las cuales irá avanzando de acuerdo con la malla de su especialidad.

Tanto para la institución, estudiantes y cuerpo docente, el término “gamificación” en su oferta formativa, permite una mayor motivación, compromiso, aprovechamiento de las nuevas tecnologías (Tic’s) y de los materiales disponibles en el aula, como menciona la UNESCO en su informe “Estándares de competencia en TIC para docentes (2008:2):

Para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, los estudiantes y los docentes deben utilizar la tecnología digital con eficacia.

Sumando a lo anterior, el otorgamiento gradual da más peso a las bonificaciones, proporcionando constante y una oportuna retroalimentación; lo cual motiva a los docentes a ser más lúdicos y accesibles para nuestros estudiantes; quienes son los principales protagonistas del proceso educativo.

Además, debemos considerar que los estudiantes que actualmente están ingresando a la universidad, son jóvenes nacidos, criados y educados en ambientes cargados de tecnología. Por lo tanto, ellos esperan que el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio. (Ibáñez, Cuesta, Tagliabue & Zangaro, 2008).

Considerando que actualmente el creciente avance tecnológico y el uso de las tic's en la educación han favorecido significativamente el desarrollo de las metodologías de enseñanza, las cuales potencian de manera positiva a los estudiantes en el desarrollo de diversas formas de adquirir la información, ya sea a través de la experimentación, el trabajo colaborativo y la creatividad e innovación en sus aportes e intervenciones en el aula, es que consideramos importante incluir actividades motivadoras como el "pasapalabras", para favorecer el proceso de la construcción del conocimiento en los estudiantes y así, estarán agradecidos por esta motivación para tomar su asignatura con una mayor seriedad y una gran perseverancia por terminar su carrera en los plazos establecidos por la malla de asignaturas, teniendo muy presente que la obligación de otorgar estudios gratuitos (para quienes poseen este beneficio) es exigible respecto de aquellos estudiantes que permanezcan matriculados en la respectiva carrera o programa por un tiempo que no supere el tiempo total estimado para terminar la carrera o programa, según el Artículo 105 de la Ley 21.091.- del 29 de Mayo de 2018, sobre Educación Superior.

Bibliografía:

Abusamra, Valeria; Joannette, Yves (2012) Lectura, escritura y comprensión de textos: aspectos cognitivos de una habilidad cultural.

Recuperado de:
https://www.neuropsicolatina.org/index.php7Neuropsicologia_latinoamericana/article/download/105...

Alvarado, José (2015) Aprendizaje Significativo en la docencia de la Educación Superior.
Recuperado de:
<https://www.uaeh.ed.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n9/e1.html>

Álvarez, V., García, E., Gil, J. & Romero, S. (2004). La enseñanza universitaria. Planificación y desarrollo de la docencia. Madrid, EOS

Contreras, R y Eguia, J (2016) La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra: Instituto de la Didáctica de la Gamificación en la clase de español.
Recuperado de:
http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_continua.pdf

Donoso, Francisca; Gallardo, Alejandra; Matus, Claudia (2016) La experiencia de Chile en Piac. Centro de Estudios-DIPLAP. Agosto 2016
Recuperado de: www.mideuc.cl/wp-content/uploads/2016/08/la_experiencia-de-Chile-en-Piac.pdf

Educación 3.0 (2018) ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?
Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com-noticias>

Ferrer, E.M. (2012). Gamificación y e-learning: algunos ejemplos con juegos de pregunta-respuesta. I Jornadas Internacionales de Innovación Docente Universitaria en Entornos de Aprendizaje Enriquecidos. Consultado en:
https://qinnova.uned.es/archivos_publicos/qweb_paginas/5157/libroactasinnovaciondocente2456.pdf.

Neira, A. 2015. Experiencia académica y estrategias de comprensión lectora en estudiantes universitarios de primer año. Santiago. Scielo.
Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0716-58112015000100012&lng=es&nrm=iso

Universia, Chile. 2016. OCDE advierte que más de la mitad de los adultos chilenos tiene problemas de comprensión lectora. Santiago. Universia.

Recuperado de: <http://noticias.universia.cl/cultura/noticia/2016/07/04/1141447/ocde-advierte-mitad-adultos-chilenos-proble>

Vargas-Henríquez, J., Garcia-Mundo, L., Genero, M. y Piattini, M. (2015). Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática. Actas de las XXI Jornadas de enseñanza Universitaria de la Informática. 105-112.



ANEXOS

Análisis FODA:

Aspectos	FORTALEZAS (INTERNAS)	DEBILIDADES (INTERNAS)	OPORTUNIDADES (EXTERNAS)	AMENAZAS (EXTERNAS)	Total Aspectos
Dimensión					
1. GESTIÓN ESTRATÉGICA	<u>DEFINICION</u> <u>CLARA DE LA</u> <u>MISION Y</u> <u>CONOCIMIENTO</u> <u>DE LAS</u> <u>UNIDADES DE LA</u> <u>MISMA, A NIVEL</u> <u>DE</u> <u>FUNCIONARIOS Y</u> <u>DOCENTES</u>	<u>INSUFICIENTE</u> <u>COMUNICACIÓN</u> <u>DE LOS</u> <u>OBJETIVOS</u> <u>ESTRATEGICOS A</u> <u>LOS ESTAMENTOS</u> <u>MÁS DE BASE DE</u> <u>LA</u> <u>ADMINISTRACION</u> <u>INSTITUCIONAL</u>	<u>POSICIONAMIENT</u> <u>O DE LA</u> <u>EDUCACION</u> <u>SUPERIOR</u> <u>TECNICO</u> <u>PROFESIONAL</u>	<u>LAS FALENCIAS</u> <u>DETECTADAS EN</u> <u>EL SISTEMA</u> <u>CURRICULAR,</u> <u>ENTRE LAS</u> <u>CUALES SE</u> <u>CONTABAN,</u> <u>ENTRE OTRAS, LA</u> <u>DISPERSIÓN DE</u> <u>LAS BASES DE</u> <u>DATOS, LA</u> <u>EXISTENCIA DE</u> <u>UNA</u> <u>PLATAFORMA DE</u> <u>DESARROLLO SIN</u> <u>SOPORTE DEL</u> <u>PROVEEDOR.</u>	4
2. LIDERAZGO.	<u>MARCA DUOC</u> <u>UC</u>	<u>BAJA TASA DE</u> <u>REPLICABILIDAD</u> <u>DE LAS BUENAS</u> <u>PRACTICAS</u> <u>DOCENTES</u>	<u>VINCULACION</u> <u>CON EL SECTOR</u> <u>PRODUCTIVO,</u> <u>INDUSTRIAL Y</u> <u>SOCIAL</u>	<u>FORTALECIMIENT</u> <u>O DE LA</u> <u>COMPETENCIA</u>	4

<p>3. TRABAJO COLABORATIVO</p>	<p><u>ESTRUCTURA MATRICIAL DEL MODELO</u></p>	<p><u>BAJA COBERTURA DEL PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE</u></p>	<p><u>RECONOCIMIENTO DE APRENDIZAJES PREVIOS Y EXPERIENCIA PROFESIONAL</u></p>	<p><u>CAMBIOS EN LA LEGISLACION DEL DERECHO DEL TRABAJO DOCENTE, PUES MUCHOS DE LOS DOCENTES TIENEN PLAZO FIJO LO QUE RESTA CONTINUIDAD A LOS PROYECTOS DE INNOVACION</u></p>	<p>4</p>
<p>4. INNOVACIÓN EDUCATIVA.</p>	<p><u>PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL</u></p>	<p><u>NO CUENTA CON PROCEDIMIENTOS PARA EL DESARROLLO DE LOS PLANES DE DESARROLLO ACADEMICO</u></p>	<p><u>FORTALECIMIENTO O DE LOS SISTEMAS DE EDUCACION A DISTANCIA (BLENDED LEARNING)</u></p>	<p><u>CAMBIO PERMANENTE DEL ENTORNO (ACTUALIZACION CONSTANTE DE LA MATRIZ DE COMPETENCIAS)</u></p>	<p>4</p>
<p>5. GESTIÓN DE RECURSOS.</p>	<p><u>LA INFRAESTRUCTURA INSTITUCIONAL Y EL EQUIPO DE DOCENTES</u></p>	<p><u>SUBSIDIOS DEL ESTADO PARA EJECUTAR PROYECTOS DE DESARROLLO ACADEMICO</u></p>	<p><u>EL AUMENTO CONSIDERABLE DE LAS MATRICULAS EN LA EDUCACION SUPERIOR TECNICO-PROFESIONAL.</u></p>	<p><u>CAMBIOS EN LA POLITICA QUE RIGE LAS NORMAS LEGALES Y REGLAMENTARIAS DE LA EDUCACION SUPERIOR (GRATUIDAD)</u></p>	<p>4</p>

Estudiantes y aciertos del Rosco 1

Carrera: ADMINISTRACION DE RECURSOS HUMANOS.PEV
Año / Semestre: 2018 / 2
Asignatura: RHA5003 - 4 PROCESOS CONTABLES EN LOS RECURSOS
Profesor(es): OMAR IVAN MOYA MELIQUEO\
Sede: ANTONIO VARAS

	RUT	NOMBRE ALUMNO	Rosco 1
1	15563866-4	GUTIERREZ GUTIERREZ KATHERINE ANDREA	SI
2	19733445-2	HERNANDEZ VERGARA CONSTANZA DEL PILAR	SI
3	16653603-0	LEROY MORALES NICOLE ALEJANDRA	SI
4	18667427-8	LOBOS DOMINGUEZ VANIA ALEXIS	SI
5	17609130-4	LOPEZ PINTO STEPHANIE ANDREA	SI
6	13770007-7	MARDONES JAIME KATHERINE ANDREA	NO
7	17546716-5	MARIN FERRADA YASNA PATRICIA	SI
8	18408600-K	MARTINEZ ROJAS DANAE NICOLE	SI
9	16649102-9	MONTUPIL VEGA JIMENA CRISTINA	NO
10	16715768-8	MORALES RODRIGUEZ DAMARI MARISOL	SI
11	19288252-4	MUNDY SEPULVEDA FERNANDA PAOLA	NO
12	15440429-5	OJEDA MEDINA GRACE DAISE	SI
13	12465935-3	PALMA ROMAN MARICEL DEL CARMEN	NO
14	19114907-6	PEREIRA HENRIQUEZ ESTEBAN PATRICIO	SI
15	19320490-2	PILCANTE JARA PAOLA ANDREA	SI
16	15439605-5	RAMIREZ CACERES WALESKA	SI
17	19880036-8	RIVEROS CONTRERAS BAYRON ALEXANDER	NO
18	19485710-1	ROBINET SANDOVAL JAVIERA IGNACIA	SI
19	18878574-3	ROMERO CAMPOS BRENDA ESCARLETTE	SI
20	15431184-K	ROMERO PARRA DANIELA CAROLINA	SI
21	18422836-K	SANCHEZ ORELLANA ALEJANDRA MACARENA	SI
22	18245432-K	SANDOVAL MOSCOSO GABRIELA DE JESUS	SI
23	17782394-5	VASQUEZ BRAVO MONICA LORETO	SI
24	12896461-4	VILLAGRA REYES PAOLA ANDREA	NO
25	16739046-3	VILLARROEL OLAVE DANIEL ALEXIS	SI

Estudiantes y aciertos del Rosco 2

Carrera: ADMINISTRACION DE RECURSOS HUMANOS.PEV
Año / Semestre: 2018 / 2
Asignatura: RHA5003 - 4 PROCESOS CONTABLES EN LOS RECURSOS
Profesor(es): OMAR IVAN MOYA MELIQUEO\
Sede: ANTONIO VARAS

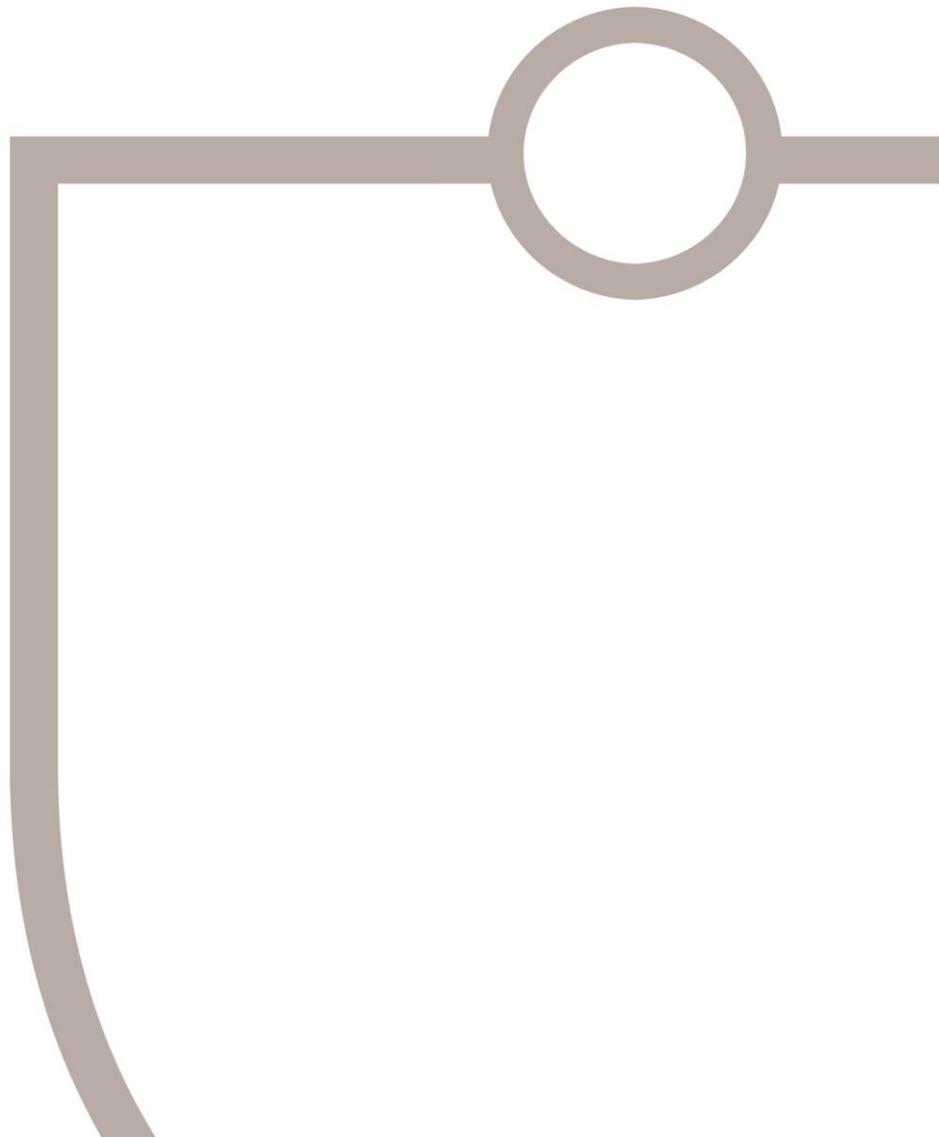
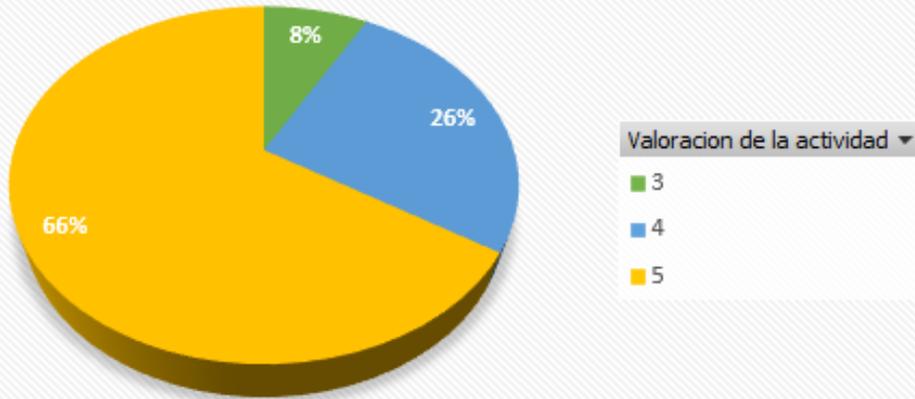
N°	RUT	NOMBRE ALUMNO	Acierto
1	16518502-1	ABARCA PEREZ MERY VICTORIA	SI
2	19221030-5	AGUILAR RIQUELME FERNANDA DEL PILAR	SI
3	20048629-3	ALFARO RAMIREZ TAMARA ANDREA	SI
4	19740085-4	ALVARADO RODRIGUEZ VALENTINA ELIZABETH	SI
5	18328164-K	ALVAREZ HERNANDEZ MARCELA JAEL	SI
6	16561618-9	ARRIAGADA SANDOVAL CLAUDIO BERNARDO	NO
7	19082590-6	BARRAZA CORTEZ VANIA IGNACIA	SI
8	16280247-K	BARRERA LIZANA MARTA ESTER	SI
9	12279405-9	BAYUK CORREA JACQUELINE DOLORES	SI
10	17668237-K	BENAVIDES TRONCOSO JORDANA NOEMI	SI
11	17049942-5	BLANCO NAVARRO CLAUDIA EVELYN	NO
12	15425390-4	CANCINO BELLO DEISY FANNY	SI
13	16752104-5	CARRASCO CALDERON ENGGEL ROMINA	SI
14	19226227-5	CARRASCO CISTERNA RAUL ENRIQUE	SI
15	17603630-3	CASTILLO AGUILA CAMILA LORETO	SI
16	19024929-8	CORONADO VALLEJOS CONSTANZA NICOL	SI
17	19383154-0	CURIARTE MORALES CONSTANZA LISSETTE	NO
18	17848111-8	FUENZALIDA BRAVO JOSEFINA DE LOS ANGELES	SI
19	18329104-1	GALDAMES ASTORGA CONSTANZA MARIA GLORIA	SI
20	18184940-1	GATICA GAJARDO TAMARA FERNANDA	SI
21	17924144-7	GOMEZ MORA PAULINA CONSTANZA	SI
22	17612073-8	GONZALEZ YANEZ FELIPE IGNACIO	SI
23	19442438-8	GOYCOVICH PEREZ JAVIERA VALENTINA	SI
24	18366543-K	GUTIERREZ ALMUNA KARINA PAZ	SI
25	16092744-5	GUTIERREZ GUTIERREZ ANDREA DE LOURDES	SI

Encuesta de Satisfacción

Estimado Estudiantes, valore desde 0 (valor más negativo o en mayor desacuerdo) a 5 (Valor más positivo o de Mayor Acuerdo, los siguientes aspectos relacionados con la actividad gamificada denominada “Pasapalabra”

Preguntas	0	1	2	3	4	5
¿Resultó para usted ser una actividad novedosa?						
¿El trabajo en equipo fue relevante en el resultado?						
¿Considera Usted el pasapalabra una actividad ludica?						
¿Las palabras del paspalabras, las considera utiles para su carrera?						
¿El tiempo y materiales, fueron los adecuados?						
¿Considera Usted, la gamificacion un aporte a su aprendizaje?						
Valoracion General de la Actividad						
<u>Cuentenos que aspectos de la actividad fueron los mas positivos</u>						
<u>Cuentenos cuales aspectos considera que pueden mejorarse en el futuro</u>						

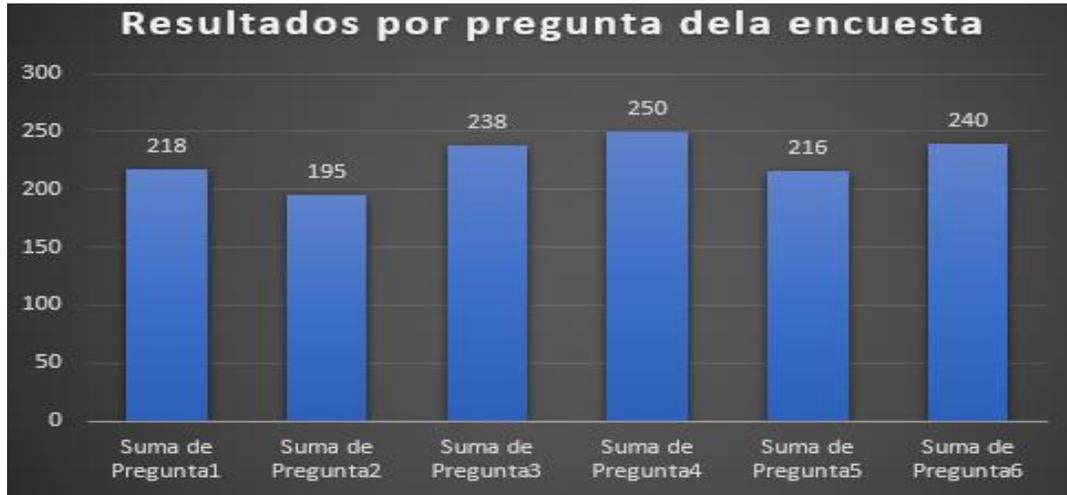
Resultados valoración general de la actividad



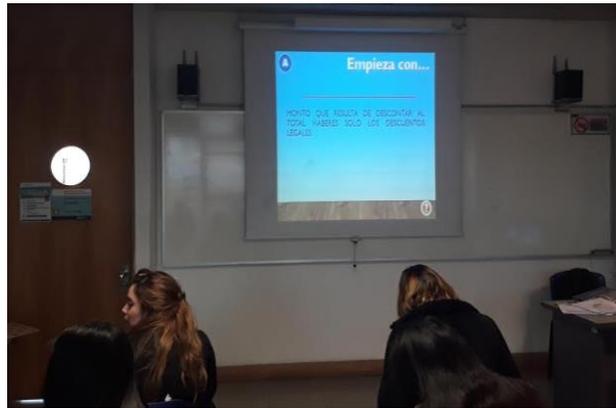
Resultados de la encuesta satisfaccion de la actividad:

N°	RUT	NOMBRE ALUMNO	Pregunta1	Pregunta2	Pregunta3	Pregunta4	Pregunta5	Pregunta6	Pregunta7
1	16518502-1	ABARCA PEREZ MERY VICTORIA	5	5	5	5	5	5	5
2	19221030-5	AGUILAR RIQUELME FERNANDA DEL PILAR	5	4	5	5	5	4	4
3	20048629-3	ALFARO RAMIREZ TAMARA ANDREA	5	4	5	5	4	5	5
4	19740085-4	ALVARADO RODRIGUEZ VALENTINA ELIZABETH	4	4	5	5	4	5	5
5	18328164-K	ALVAREZ HERNANDEZ MARCELA JAEL	4	4	5	5	4	5	5
6	18561618-9	ARRIAGADA SANDOVAL CLAUDIO BERNARDO	5	5	5	5	4	5	5
7	19082590-6	BARRAZA CORTEZ VANIA IGNACIA	4	5	5	5	4	5	5
8	16280247-K	BARRERA LIZANA MARTA ESTER	3	5	4	5	3	5	5
9	12279405-9	BAYUK CORREA JACQUELINE DOLORES	5	5	4	5	5	4	4
10	17668237-K	BENAVIDES TRONCOSO JORDANA NOEMI	4	4	5	5	5	5	5
11	17049942-5	BLANCO NAVARRO CLAUDIA EVELYN	3	4	5	5	5	5	5
12	15425390-4	CANCINO BELLO DEISY FANNY	5	4	5	5	5	5	3
13	16752104-5	CARRASCO CALDERON ENGGEL ROMINA	5	5	4	5	6	5	5
14	19226227-5	CARRASCO CISTERNA RAUL ENRIQUE	5	3	5	5	2	5	5
15	17603630-3	CASTILLO AGUILA CAMILA LORETO	4	3	5	5	2	5	5
16	19024929-8	CORONADO VALLEJOS CONSTANZA NICOL	3	3	5	5	1	5	5
17	19383154-0	CURIARTE MORALES CONSTANZA LISSETTE	5	4	4	5	5	5	5
18	17848111-8	FUENZALIDA BRAVO JOSEFINA DE LOS ANGELES	5	2	5	5	5	5	5
19	18329104-1	GALDAMES ASTORGA CONSTANZA MARIA GLORIA	5	3	5	5	5	4	4
20	18184940-1	GATICA GAJARDO TAMARA FERNANDA	3	2	5	5	5	5	5
21	17924144-7	GOMEZ MORA PAULINA CONSTANZA	4	0	5	5	5	5	5
22	17612073-8	GONZALEZ YANEZ FELIPE IGNACIO	5	4	4	5	5	5	5
23	19442438-8	GOYCOVICH PEREZ JAVIERA VALENTINA	5	0	4	5	5	5	5
24	18366543-K	GUTIERREZ ALMUNA KARINA PAZ	3	5	4	5	4	5	4
25	16092744-5	GUTIERREZ GUTIERREZ ANDREA DE LOURDES	4	5	5	5	4	5	5
26	15563866-4	GUTIERREZ GUTIERREZ KATHERINE ANDREA	5	5	5	5	4	4	4
27	19733445-2	HERNANDEZ VERGARA CONSTANZA DEL PILAR	5	5	5	5	4	5	5
28	16653603-0	LEROY MORALES NICOLE ALEJANDRA	5	3	5	5	5	5	5
29	18667427-8	LOBOS DOMINGUEZ VANIA ALEXIS	5	5	4	5	5	5	5
30	17609130-4	LOPEZ PINTO STEPHANIE ANDREA	3	5	5	5	5	5	5
31	13770007-7	MARDONES JAIME KATHERINE ANDREA	4	4	5	5	5	4	4
32	17546716-5	MARIN FERRADA YASNA PATRICIA	4	4	5	5	5	5	5
33	18408600-K	MARTINEZ ROJAS DANAÉ NICOLE	4	1	4	5	5	5	5
34	16849102-9	MONTUPL VEGA JMENA CRISTINA	4	3	5	5	5	5	5
35	16715768-8	MORALES RODRIGUEZ DAMARI MARISOL	4	5	5	5	5	5	5
36	19288252-4	MUNDY SEPULVEDA FERNANDA PAOLA	4	3	5	5	3	4	4
37	15440429-5	OJEDA MEDINA GRACE DAISE	4	4	5	5	3	4	4
38	12465935-3	PALMA ROMAN MARICEL DEL CARMEN	5	5	5	5	3	4	4
39	19114907-6	PEREIRA HENRIQUEZ ESTEBAN PATRICIO	5	3	5	5	3	4	4
40	19320490-2	PILCANTE JARA PAOLA ANDREA	5	4	5	5	3	5	5
41	15439605-5	RAMIREZ CACERES WALESKA	5	4	5	5	4	5	5
42	19880036-8	RIVEROS CONTRERAS BAYRON ALEXANDER	5	5	4	5	4	5	5
43	19485710-1	ROBINET SANDOVAL JAVIERA IGNACIA	5	5	5	5	4	5	5
44	18878574-3	ROMERO CAMPOS BRENDA ESCARLETTE	5	5	5	5	4	4	4
45	15431184-K	ROMERO PARRA DANIELA CAROLINA	2	3	5	5	5	5	5
46	18422836-K	SANCHEZ ORELLANA ALEJANDRA MACARENA	4	4	4	5	5	5	4
47	18245432-K	SANDOVAL MOSCOSO GABRIELA DE JESUS	5	5	5	5	5	5	5
48	17782394-5	VASQUEZ BRAVO MONICA LORETO	4	5	4	5	5	5	5
49	12896461-4	VILLAGRA REYES PAOLA ANDREA	5	3	5	5	5	5	5
50	16739046-3	VILLARDEL OLAVE DANIEL ALEXIS	4	5	5	5	5	5	4

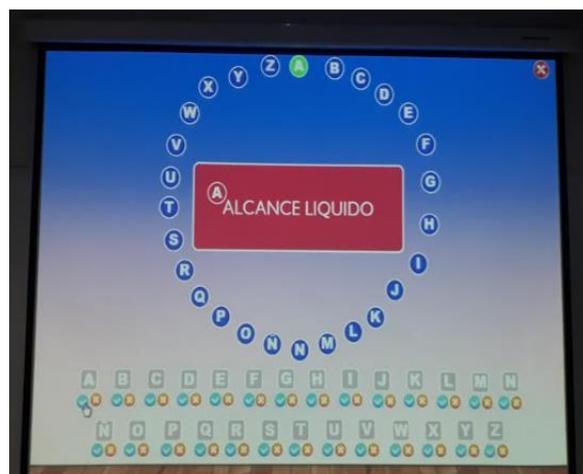
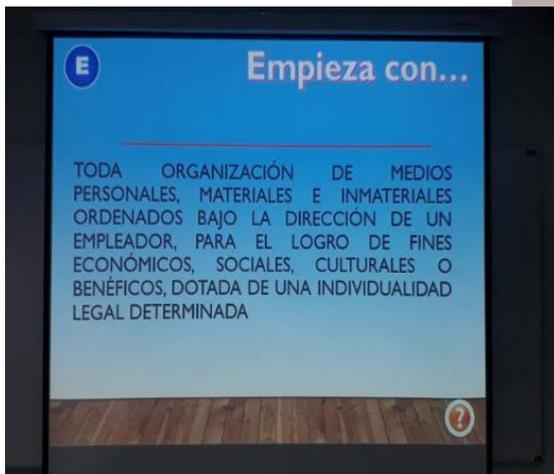
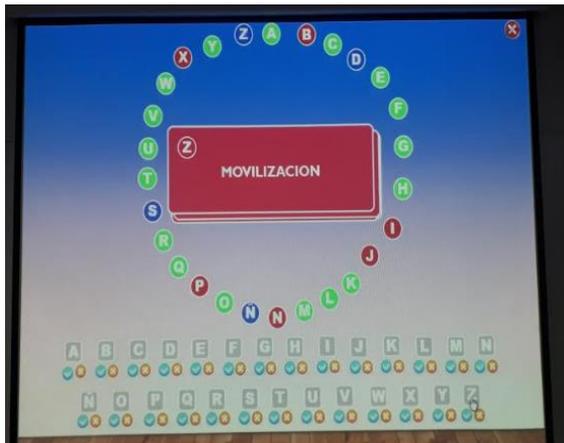
Cada pregunta cuenta con un máximo de 250 puntos como resultado de la puntuación 5 como máximo para cada pregunta realizada al estudiante.



Fotografías del desarrollo de la actividad :



Clase presencial gamificada, quien controla la actividad es el docente desde su PC de Escritorio



Exposición y desarrollo del juego gamificado: "Pasapalabras."