



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA

IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE LA UNIDAD
EDUCATIVA “REAL AUDIENCIA DE QUITO” PARA EL PERIODO 2023 - 2024

Autor/es:

Ninfa Edelmira Espinoza Pinza
Zoraida Alexandra Tsakimp Ortiz

Tutor/a:

Ned Vito Quevedo Arnaiz

ECUADOR

DURÁN 2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a Dios, por guiarnos en cada paso de este viaje académico y brindarnos la oportunidad de vivir un nuevo día, por la fortaleza con la que enfrentamos este reto importante en nuestras vidas agradecer infinitamente a nuestros padres, hijos, esposos, por toda la paciencia brindada, por ser un regalo invaluable que nos impulsa alcanzar las metas planteadas.

Hoy sin duda podemos decir, que el tiempo del Señor es perfecto, que la sencillez con la que empezamos nuestra trayectoria como estudiantes de la noble institución como es la Universidad Bolivariana del Ecuador que nos acogió, y nos ha permitido cosechar éxitos, los mismos que dedicamos con orgullo a nuestros familiares, este logro es un tributo a su legado y a la eterna gratitud que siento en mi corazón.

Alexandra Tsakimp Ortiz & Ninfa Edelmira Espinoza Pinza





AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a Dios, por brindarnos la oportunidad de haber concluido este presente trabajo de titulación, ofrecernos las fuerzas necesarias, para superar los obstáculos que a lo largo de esta investigación se fueron presentando.

Nuestro profundo agradecimiento a nuestro tutor de tesis PhD. Ned Vito Quevedo, por la información y ayuda brindada, han sido un importante aporte en el desarrollo de la investigación, así lograr nuestro sueño anhelado.

Alexandra Tsakimp Ortiz & Ninfa Edelmira Espinoza Pinza

Haga clic o pulse aquí para escribir texto.





RESUMEN

Actualmente los estudiantes de sectores fronterizos han empezado a presentar dificultades para comprender lecturas en la cual afecta la capacidad de participación activa en la enseñanza-aprendizaje. O en otros casos leen bien, pero tienen dificultades para comprender lo que leen, así como integrar las distintas ideas de un texto, en un todo coherente e de contenidos del texto en sus conocimientos, para regular la comprensión de lectura de los textos escritos por falta de desarrollo de las habilidades lingüísticas ocasionando un retraso en su lenguaje. El objetivo del estudio consiste en la implementación de técnicas de gamificación para fomentar la comprensión lectora en estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa "Real Audiencia de Quito" durante el periodo 2023-2024. Esta investigación adopta un enfoque mixto, descriptivo-correlacional, e involucra a un grupo de 30 estudiantes bajo la supervisión de un docente. Los problemas de comprensión lectora identificados se atribuyen principalmente a dificultades léxicas, reflejando una limitada capacidad intelectual general. Esto evidencia una falta de entendimiento de las palabras y textos leídos. Por ende, se ha visto la necesidad de implementar una estrategia educativa virtual empleando la gamificación, utilizando herramientas como Kahoot! para mejorar estas competencias. que ha permitido concluir que con la aplicación de esta herramienta digital se logró un incremento de la comprensión lectora combinando que los elementos interactivos, así como las oportunidades de recompensas y reconocimiento por completar las tareas asignadas, crean un ambiente interesante y estimulante que impacta positivamente los resultados de aprendizaje de los estudiantes y las actitudes hacia el aprendizaje.

Palabras claves: comprensión lectora, cuarto año, gamificación, habilidad lingüística, Kahoot!





ABSTRACT

Currently, students from border sectors have begun to present difficulties in understanding readings, which affects their ability to actively participate in teaching and learning. Or in other cases they read well, but have difficulties to understand what they read, as well as to integrate the different ideas of a text, in a coherent whole and the contents of the text in their knowledge, to regulate the reading comprehension of written texts due to lack of development of language skills causing a delay in their language. Thus, the interest of developing the objective of the study was to implement gamification for the development of reading comprehension in 4th year students of the Educational Unit "Real Audiencia De Quito" for the period 2023 - 2024 with a mixed approach, descriptive-correlational type, with a participation of 30 students with 1 teacher. The data obtained through the survey and interview showed that the comprehension problems are constituted in the lexical difficulty presenting a poor general intellectual capacity, also they do not understand the correct written words, nor what they read. Therefore, it was necessary to implement a virtual strategy based on gamification through the Kahoot! tool, which allowed us to conclude that with the application of this digital tool an increase in reading comprehension was achieved by combining interactive elements, as well as opportunities for rewards and recognition for completing the assigned tasks, creating an interesting and stimulating environment that positively impacts the learning outcomes of students and attitudes towards learning.

Keywords: reading comprehension, fourth grade, gamification, language proficiency, Kahoot!





ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema	3
Objeto de la investigación	3
Objetivo general	3
Planteamientos hipotéticos	3
Objetivos específicos de la investigación	3
Declaración de las variables	4
Identificación de los métodos a emplear	4
Declaración de la población y muestra	5
Declaración del tipo de investigación	5
Principales aportes	5
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	6
Descripción breve del contenido de los capítulos	6
1.1. Antecedentes investigativos	8
1.2. Marco conceptual	9
1.2.1. Lectura	9
1.2.1.1. La lectura como habilidad	10
1.2.1.2. Importancia de la lectura en los niños	10
1.2.2. Comprensión lectora	11
1.2.2.1. Importancia	11
1.2.2.2. Beneficios.....	12
1.2.2.3. Habilidades.....	13
1.2.2.4. Estrategias para mejorar la comprensión lectora	13





1.2.2.5.	Características	16
1.2.3.	Gamificación	16
1.2.3.1.	Usos.....	17
1.2.3.2.	Elementos de la gamificación.....	17
1.2.3.3.	Importancia	18
1.2.3.4.	Beneficios.....	18
1.2.4.	Gamificación en la educación	19
1.2.4.1.	Características	19
1.2.4.2.	Importancia	19
1.2.4.3.	Usos.....	20
1.2.4.4.	Estrategias	21
1.2.5.	Estrategias metodológicas para desarrollar la comprensión lectora	22
1.2.5.1.	Características fundamentales	22
1.2.6.	Estrategia por misiones de comprensión lectora Kahoot!	23
1.3.	Base normativo – legal	24
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN		26
2.1.	Conceptualización y Operacionalización de las variables	26
2.2.	Enfoque de la investigación	27
2.2.1.	Mixta.....	27
2.3.	Alcance de la investigación	27
2.3.1.	Descriptiva:	27
2.4.	Tipo de investigación.....	28
2.4.1.	Bibliográfica:	28
2.4.2.	De campo:	28
2.4.3.	Transversal:.....	28
2.5.	Método de Investigación.....	28
2.5.1.	Análisis-síntesis:	28
2.5.2.	Inductivo-Deductivo:	28
2.6.	Instrumentos para la recolección de datos.	28



2.6.1.	Técnicas de investigación.....	28
2.6.2.	Instrumentos de investigación.....	29
2.7.	Población y muestra.....	29
2.7.1.	Población.....	29
2.7.2.	Muestra.....	31
2.8.	Estrategia metodológica.....	31
2.8.1.	Descripción de la metodología.....	31
2.9.	Conclusiones del diagnóstico causal.....	40
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALORACIÓN DE LA PROPUESTA.....		42
3.1.	Título.....	42
3.2.	Presentación.....	42
3.3.	Fundamentación.....	42
3.3.1.	Características.....	42
3.3.2.	Estructura y dinámica de sus componentes.....	43
3.3.3.	Requisitos que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance.....	44
3.4.	Demostraciones.....	44
3.5.	Aplicación.....	47
3.6.	Implementación.....	49
3.6.1.	Evaluación.....	52
3.6.2.	Hipótesis.....	52
3.7.	Recursos.....	53
3.7.1.	Beneficiarios.....	54
3.8.	Validación de la propuesta.....	55
CONCLUSIONES GENERALES.....		59
RECOMENDACIONES.....		61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		62
ANEXOS.....		67



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable independiente	26
Tabla 2 Operacionalización de la variable dependiente	27
Tabla 3 <i>Población de estudio</i>	30
Tabla 4 Diseño Pre-Experimental	31
Tabla 5 Prueba diagnóstica de entrada	37
Tabla 6 Prueba diagnóstica de salida	52
Tabla 7 Especialistas de validación.....	55
Tabla 8 Valoración por expertos	56





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Confiabilidad de la prueba de diagnóstico	38
Figura 2 Kahoot! como estrategias para desarrollar la comprensión lectora	45
Figura 3 Presentación de recompensas.....	46
Figura 4 Lectura 1.....	47
Figura 5 Preguntas de la Lectura 2.....	48
<i>Figura 6</i> Puntaje.....	48
Figura 7 Resultados	49
Figura 8 Identificación de respuestas.....	50
Figura 9 Resultados del primer test.....	51
Figura 10 Resultados de los primeros lugares.....	51
Figura 11 Prueba de hipótesis	53





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Entrevista	67
Anexo 2 Guía de observación.....	69
Anexo 3 Prueba diagnóstica	71
Anexo 4 Evidencia fotográfica	79
Anexo 5 Resultados	82





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

En las zonas fronterizas, donde confluyen dos o más culturas y tradiciones y en ocasiones existen regulaciones diferentes de cada país, los niños pueden enfrentar diversos desafíos en sus habilidades de lectoescritura; entre uno de los principales obstáculos radica en la adquisición y consolidación del código alfabético, lo que implica relacionar de manera efectiva los sonidos del habla con las letras correspondientes; resultando en problemas significativos de su aprendizaje en la lectura y escritura.

Además, se encontró con estudiantes que, si bien logran decodificar palabras, presentan dificultades en la comprensión del significado de los textos que leen; por lo que les falta la comprensión lectora repercutiendo negativamente en su rendimiento académico general.

Por otro lado, la expresión escrita también representa un desafío; muchos niños en especial los de educación básica luchan por organizar sus ideas de manera coherente, construir oraciones gramaticalmente correctas, utilizar adecuadamente la puntuación y la ortografía. Siendo que en estas regiones fronterizas, el bilingüismo o multilingüismo juega un papel importante, lo que genera confusiones o interferencias en su aprendizaje de la lectoescritura en el idioma de instrucción en la escuela.

Adicionalmente, algunos estudiantes presentan problemas de atención y concentración, lo que dificulta su capacidad para mantener el enfoque durante las actividades de lectura y escritura, afectando su aprendizaje.

Debido a estos problemas de lecto-escritura que se evidencian en la Institución Educativa “Real Audiencia de Quito” después de la pandemia COVID 2019, se ha visto la necesidad de planificar actividades de refuerzos académicos para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes con bajo rendimiento académico. Por tal razón se evidencia un déficit de nivel de comprensión lectora afectando, dificultando así el comprender los textos orales y escritos, la falta de destrezas en las habilidades lingüísticas. De la misma manera afectando la pobreza de vocabulario y el bajo autoestima en los estudiantes.

La baja autoestima afecta en general desde los primeros años de educación básica, por ser un sector rural que se encuentra cerca del sector fronterizo existe un 65% de población no tienen preparación, por tal razón los padres de familia demuestran poco interés en empoderarse en el estudio de sus hijos, la falta de apoyo, acompañamiento por parte de sus representantes es una causa



por la cual el estudiante le dificulta desarrollar sus habilidades lectoras y lograr un aprendizaje eficaz y eficiente especialmente en literatura castellana.

Justificación del problema

La Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” ubicada en la, Provincia de Morona Santiago, Cantón Tiwintza, Parroquia San José de Morona, Institución Educativa del sector fronterizo se ha visto la necesidad de aplicar la investigación para intervenir en el proceso del desarrollo aprendizaje-enseñanza en la comprensión lectora para mejorar la interacción de los estudiantes en la cual se cuenta con estudiantes de tres países: Perú, Colombia y Ecuador, por lo tanto existen las diferentes mezclas de costumbres y tradiciones ancestrales, ya que cada niño es único y diferente, los padres de familia presentan diferentes ideas y opiniones, esto dificulta al docente en el proceso del desarrollo aprendizaje-enseñanza de los estudiantes al momento del intercambio de las diversas formas para convivir con los actores educativos y la sociedad.

"El objetivo de esta investigación es analizar y diseñar un enfoque para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, centrándose en la creatividad, el desarrollo y la innovación. Se busca fomentar la participación activa de los estudiantes en la creación de proyectos de aprendizaje en la Unidad Educativa Real Audiencia de Quito durante el periodo 2023-2024." Los estudiantes de cuarto grado suelen tener dificultades para comprender lecturas lo cual afecta la capacidad de participación activa en la enseñanza- aprendizaje. También tienen dificultades para leer bien, pero tienen dificultades para comprender lo que leen, y también tienen dificultades significativas para integrar las diferentes ideas del texto en un texto coherente e integrado en el contenido con sus conocimientos para ajustar la comprensión lectora.

Otra dificultad que muestran es la comprensión de los textos escritos por falta de desarrollo de las habilidades lingüísticas ocasionando un retraso en su lenguaje. Además, que en casos extremos estos problemas de comprensión se constituyen en dificultad léxica que consiste en una pobre capacidad intelectual general, asimismo de no comprender las palabras correctas escritas, ni lo que leen.

Lo que corresponde a un grupo de estudiantes que tienen dificultades tanto para leer palabras como para comprender el habla y la escritura. Se identifica a un grupo de estudiantes con baja capacidad lectora y por lo tanto presentan déficits de comprensión lectora.



Planteamiento del problema.

¿Cómo se podría implementar mejoras para solventar las dificultades de la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de educación básica en la Unidad Educativa "Real Audiencia de Quito" para el periodo 2023-2024?

Precisión del tema

Debido a que el tema a estudiar se define como “IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REAL AUDIENCIA DE QUITO” PARA EL PERIODO 2023 – 2024”

Objeto de la investigación.

El proceso de enseñanza – aprendizaje de lengua y literatura de los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa Real Audiencia de Quito.

Objetivo general.

Implementar estrategias de gamificación para mejorar el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia De Quito” para el periodo 2023 – 2024.

Planteamientos hipotéticos

- ✓ ¿Cuáles son las principales dificultades de comprensión lectora que presentan los estudiantes del sector fronterizo de cuarto grado?
- ✓ ¿Qué estrategias de gamificación contribuyen a mejorar la dificultad léxica que presentan los estudiantes del sector fronterizo de cuarto grado?
- ✓ ¿Qué estructura tienen las estrategias de gamificación para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia De Quito” para el periodo 2023 - 2024?
- ✓ ¿Cómo valorar la propuesta de estrategias de gamificación para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia De Quito” para el periodo 2023 - 2024?

Objetivos específicos de la investigación.

- ✓ Identificar las principales dificultades de comprensión lectora que presentan los estudiantes del sector fronterizo de cuarto grado.



- ✓ Caracterizar estrategias de gamificación de comprensión lectora que contribuyan a mejorar la dificultad léxica de los estudiantes del sector fronterizo de cuarto grado.
- ✓ Diseñar las estrategias de gamificación que permitan el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia De Quito” para el periodo 2023-2024.
- ✓ Valorar las estrategias de gamificación para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia De Quito” para el periodo 2023-2024 mediante el criterio de especialistas.

Declaración de las variables

- ✓ **Variable Independiente:** Gamificación.
- ✓ **Variable Dependiente:** Comprensión lectora.
- ✓ **Variables Ajenas:** Factores externos como el nivel socioeconómico, apoyo en el hogar, nivel de interés en la lectura, etc.

Identificación de los métodos a emplear

Los métodos a utilizarse en el desarrollo del trabajo académico son:

Teóricos: Este método permite determinar a precisión conceptual las técnicas como encuesta y entrevista y los instrumentos como la prueba diagnóstica y la entrevista mediante los métodos análisis-síntesis e inductivo-deductivo para relacionar la información directa entre el objetivo de estudio a las posibilidades que sirvan de base en traslado de lo conocido a lo desconocido a fin de elaborar una nueva teoría sobre estrategias de gamificación de la comprensión lectora.

Empíricos: Para este método se relacionan los datos obtenidos directamente del pretest (prueba diagnóstica ACL - 4) sobre la comprensión lectora y el nivel que presentan los estudiantes de cuarto año; además la información expresada por la entrevista al docente sobre estrategias de gamificación de la Unidad Educativa “Real Audiencia De Quito” para el periodo 2023-2024. Corroborando la información teórica a fin de que se perfeccione la propuesta de las estrategias de gamificación para la población de estudio.

Matemáticos estadísticos. Se establece la estadística básica con el que se utilice el índice de la media y mediana para ver los datos de la prueba diagnóstica (pretest y posttest) validada por expertos con el fin de conocer si su comprensión lectora ha aumentado mediante utilización de estrategias de gamificación en la población de estudio.



Declaración de la población y muestra.

Muchos de los estudiantes provienen de entornos donde el acceso a material de lectura y la estimulación del lenguaje pueden ser limitados, lo que repercute en su desarrollo de vocabulario y conocimientos generales. En especial de los estudiantes de educación básica donde no han recibido una enseñanza efectiva de estrategias para su comprensión lectora.

Por tanto, la falta de conocimientos previos, las barreras lingüísticas, los problemas de atención, motivación y concentración son algunos de los desafíos que enfrentan los estudiantes de cuarto año de educación básica en las zonas fronterizas, además de influir negativamente en la capacidad de los niños para mantener el enfoque y comprender lo que leen. Por lo que se determinó como población a los estudiantes de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” para el periodo 2023 – 2024 para desarrollar las estrategias de gamificación participativas para mejorar el desarrollo de la comprensión lectora.

Como muestra se tiene a los treinta niños de 4to año de la unidad educativa, a los que se les aplicó una prueba diagnóstica ACL-4 (pretest), para conocer el nivel que presentan los niños/as. Por lo cual a fin de conocer si las estrategia de gamificación propuesta se sometió a una prueba de diagnóstico ACL-4 (postest) y se validó por parte de expertos.

Declaración del tipo de investigación.

El actual estudio estima tipos investigativos como la bibliográfica y de campo. Es bibliográfica porque se desarrolla en un amplio panorama teórico a través de documentos como sitios web, revistas científicas, artículos científicos, tesis doctorales y libros virtuales. Se utilizará información sobre el tema de investigación para sustentar el marco teórico así como la correcta implementación de las fases de investigación.

Y de campo porque se indagará en el desarrollo de la comprensión lectora en la Unidad Educativa Real Audiencia de Quito perteneciente a la provincia de Morona Santiago, cantón Tiwintza, parroquia San José de Morona.

Principales aportes.

Entre los principales aportes que ofrece es el mejoramiento a la comprensión lectora, permite dar lugar a una estrategia participativa; donde este aprendizaje es cooperativo. Potenciando la zona del desarrollo próximo para los estudiantes que presentan esta dificultad.



Además de introducir mecánicas de juego en el ámbito educativo, entre otras cosas, para conseguir mejores resultados; si es mejor adquirir ciertos conocimientos o mejorar ciertas habilidades o recompensar ciertas acciones.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Es importante considerar mejorar la comprensión lectora debido a que es una de las principales destrezas de la lingüística para los niños/as, así también que esta destreza les fortalece la capacidad de recrear conocimientos nuevos adquiridos por medio de la lectura; necesario para su desarrollo intelectual. Además de ampliar su pensar y aprender a fin de convertirlo en una persona que involucre su actitud, conocimiento y experiencia en su vida diaria para expresarse de manera adecuada.

El nivel mínimo de la comprensión lectora se está asociando principalmente con las tasas altas de analfabetismo, fracaso escolar e incluso la deserción educativa; por ende, la necesidad social de desarrollar estrategias académicas que permitan solucionar esta problemática a fin de que los niños en especial de 4to año solucionen las dificultades para esta habilidad.

Actualmente se aplican estrategias que fomenten el desarrollo intelectual de los niños/as ha ido en incremento, uno de los más utilizadas es la gamificación con el que se utiliza complementos dinámicos del juego en contextos variados para guiar el aprendizaje como la enseñanza para aumentar la participación de los estudiantes; por lo que actualmente proporciona procedimientos y estrategias cognitivas comunes a fin de que la comunidad científica en el ámbito educativo lo practique para que los niños/as fomenten este aprendizaje en su etapa estudiantil.

Descripción breve del contenido de los capítulos

El proyecto cuenta con tres capítulos que son: capítulo 1 abarca toda la información relevante enfocada en una revisión sistemática de las variables de estudio, estado del arte y antecedentes conceptuales que permitan un entendiendo conceptual de lo que se está realizando en el proyecto.

El capítulo 2 desarrolla la metodología conjunta con el diagnóstico de estudio, haciendo referencia a los elementos metodológicos en el cual se conozca las variables, el enfoque, alcance y tipo de investigación a fin de aplicar conjunto con el método e instrumento a la población seccionada para proyectar la data resultante (pretest y postest) para el desarrollo de la propuesta.

En el capítulo 3, se presenta y valida la propuesta mediante el criterio de especialistas, donde se relacione la información de los capítulos anteriores dirigidos en el modelado de la propuesta desde la forma empírica a la aplicación de las estrategias de gamificación y su valoración práctica. El



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

trabajo termina con las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos que evidencien el desarrollo del estudio, así como lo relevante para que sea guía posterior de estudios similares.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes investigativos

Según Bailón (2023) para validar una estrategia de creación de juegos para mejorar la comprensión lectora de estudiantes de séptimo grado del Departamento de Educación de San Felipe Neri. Inició con la evaluación del nivel de la habilidad de lectura en la asignatura lengua española de 34 estudiantes de séptimo grado de la unidad educativa San Felipe Neri mediante una encuesta compuesta por preguntas cerradas estructuradas predeterminado con el fin de recolectar los datos necesarios para la investigación. Dando como resultado, que la mayoría de los estudiantes disfrutaban de la lectura, pero a veces enfrentaban desafíos que les hacían abandonar el material de lectura asignado por sus profesores por lo que limitaba así su aprendizaje. Además que valida la estrategia aplicada debido a que mejora su comprensión involucrando explícitamente herramientas digitales para su entendimiento en cuanto a palabras desconocidas o síntesis completo del texto que se lee.

En la investigación de Arias y Montenegro (2022) se desarrolló un juego como herramienta de aprendizaje en 2021 para estimular la alfabetización de los estudiantes de EGB de 4TO nivel del colegio “Comunidad de Madrid”. La cual se aplicó a una población de 30 estudiantes y 3 docentes, a los que fueron sometidos a una encuesta y entrevista para la recopilación de datos. Como resultados muestran que las razones de la disminución de la motivación lectora son la falta de apoyo familiar, el aburrimiento y la baja comprensión lectora debido a la incapacidad de atraer y sustentar su atención el interés de los niños a través de recursos tradicionales como los libros. Además, también se encontró que las principales dificultades lectoras de los estudiantes son: problemas de identificación de fonemas complejos, falta de hábitos, motivación y falta de comprensión lectora, lo que al implementar las estrategias virtuales basado en jugar con las herramientas digitales como Genially y Classflow. Concluye que el uso del juego como herramienta didáctica puede motivar a los estudiantes de EGB a la lectura, gracias a sus elementos interactivos y a que crean un ambiente estimulante así como agradable, incide positivamente en el desempeño y aprendizaje de la actitud de la población estudiada.

Para Ramos (2022) determinar la relación entre gamificación y capacidad de comprensión lectora de estudiantes de instituciones educativas, a una muestra conformada por 43 estudiantes que utilizó un cuestionario como instrumento. Los resultados fueron que el 46.5% de los estudiantes tenían



niveles altos de conocimiento; para la motivación el 41.9% del alto nivel, y el 48.8% de comprensión lógica, así como al leer textos es el 51.2% de los estudiantes tienen un nivel regular de comprensión crítica. Por lo tanto, existe una relación alta, directa y significativa entre los jugadores y la comprensión de los lectores de segundo grado en la institución educativa en de estudio, porque el valor especial fue de 0,000 con un coeficiente de correlación de 0.801.

Tenasaca y Criollo (2020) aporta en su investigación solucionar las aparentes dificultades de alfabetización de los estudiantes de quinto grado de la escuela primaria integral “Gabriel Arsenio Ullauri”, mediante el uso de nuevas estrategias a fin de incentivar a los estudiantes a mejorar esta experiencia. Es por ende que la búsqueda bibliográfica explica que la gamificación es una estrategia de aprendizaje atractiva; en este sentido, se propone utilizarla donde la introducción de sistemas de juego pueda mantener a los estudiantes interesados y comprometidos a ser parte de su proceso. Al proponer un extenso desarrollo del aprendizaje dentro del entorno escolar y en el contexto educativo del estudiante, se busca mejorar tanto la enseñanza como el desarrollo integral del niño, considerando su entorno y la dinámica de la vida escolar, incluyendo otras formas de aprendizaje, generadas por docentes que no requieren conexión a las aplicaciones; con lo que aplicado a la población de estudio permitió solución a estas dificultades y aumentar su experiencia en el aprendizaje.

Según Lezama (2019), se llevó a cabo un estudio sobre el diseño de una propuesta de investigación enfocada en la comprensión lectora, la cual considera crucial para lograr resultados óptimos. Por ejemplo, se identificó que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades en este aspecto. En consecuencia, se propone la implementación de estrategias de gamificación para mejorar tanto el nivel de grado como la comprensión lectora.

1.2. Marco conceptual

1.2.1. Lectura

La lectura es una etapa comunicativa interactiva en el que los lectores construyen significado al interactuar con el texto (Maina & Papalini, 2021). Esta definición concibe la lectura como un proceso activo y estratégico donde el lector utiliza sus conocimientos previos para comprender e integrar la información nueva que le presenta el texto.

La lectura implica reconocer y comprender el lenguaje escrito. Es un proceso cognitivo que requiere el desarrollo de muchas habilidades diferentes como la percepción visual, la memoria, la



atención, el procesamiento del lenguaje y la metacognición (Guaylacela & López, 2019). A través de la lectura se identifican las palabras escritas, se les otorga un significado y se interpretan en el contexto de las frases y párrafos del texto.

Leer es un diálogo entre el lector y el texto, es "entablar un diálogo con el autor a través de su obra" (Guaylacela & López, 2019, p. 750). En este diálogo, el lector aporta sus experiencias e ideas sobre el tema y el autor aporta las suyas a través del contenido. Esta negociación de significados permite construir la comprensión del texto.

Por lo que es una fase compleja del desarrollo significado que implica el uso de diversas habilidades cognitivas y conocimientos previos por parte del lector para interactuar y comprender un texto escrito. Es así que la lectura como habilidad se presenta como actividad estratégica y un diálogo entre lector y autor que se describe en el párrafo posterior.

1.2.1.1. La lectura como habilidad

Requiere poner en juego diversas estrategias cognitivas para una apropiación profunda del texto. Por lo que la comprensión lectora es una capacidad cognitiva esencial con múltiples beneficios, que permite al lector interpretar y construir conocimiento a partir de textos escritos mediante un proceso activo y estratégico. Su desarrollo resulta clave para el aprendizaje y desempeño exitoso en la actualidad (Alcas et al., 2019). Por tanto es importante resaltar la lectura en los niños dado que al fomentar trae grandes beneficios que perduran toda la vida.

1.2.1.2. Importancia de la lectura en los niños

La lectura infantil estimula integralmente a los niños, por eso es muy importante cultivar el hábito y el gusto por la lectura tempranamente. Por lo que la lectura es una actividad sumamente valiosa para el desarrollo cognitivo, académico y socioemocional de los niños (Alcas et al., 2019).

Según Villén-Martos (2019) la lectura mejora habilidades intelectuales como la atención, imaginación, análisis y memorización en los niños. Promueve el razonamiento lógico y crítico, ejercitando su mente. Además, implica poner en práctica procesos mentales claves como la decodificación y fluidez lectora.

Dado que refuerza todas las áreas del aprendizaje. Los niños lectores obtienen mejor rendimiento en materias como matemáticas, ciencias, historia, etc. Esto se debe a que desarrollan mayor vocabulario y conocimiento general a través de los libros.



También mejora la comunicación de los niños, mediante el aprendizaje que permite expresar mejor sus ideas de forma oral y escrita. Amplia así su capacidad para entablar conversaciones e interactuar con otros, gracias a las habilidades lingüísticas derivadas de la lectura (Guaylacela & López, 2019). Por lo tanto la comprensión lectora como habilidad refiere a la entendimiento explícito de un texto en el cual se puede desarrollar conjeturas acerca del mismo para elevar la calidad del texto y su razonamiento.

1.2.2. Comprensión lectora

Es la fase de construcción como de extracción del significado a partir de un texto escrito (Cairney, 2018). Implica que el lector interactúe con el texto e integre sus conocimientos previos para elaborar una representación mental coherente (Gallego et al., 2019). Es un proceso activo y estratégico donde “el lector debe involucrarse en una serie de interacciones simultáneas a medida que progresa en el texto” (García, 2019, p. 18).

Según Canquiz et al. (2021), consiste en que el lector elabore e integre el significado del texto a partir de sus experiencias y saberes previos. Por lo que depende de múltiples factores en el proceso complejo de las habilidades cognitivas, lingüísticas y socioculturales.

Por lo que consiste en la capacidad de un lector para entender, interpretar y analizar un texto, extrayendo conclusiones y realizando inferencias. En síntesis, la comprensión lectora es una capacidad cognitiva esencial con múltiples beneficios, que permite al lector interpretar y construir conocimiento a partir de textos escritos mediante un proceso activo y estratégico.

La capacidad para entender, interpretar y analizar el significado de diversos tipos de textos escritos de una manera profunda y activa. En la época actual, la comprensión lectora en los niños va más allá de la simple decodificación o lectura en voz alta, requiriendo el desarrollo de estas habilidades cognitivas (Gago, 2021). Por ende la importancia de la comprensión lectora

1.2.2.1. *Importancia*

La comprensión lectora es de vital importancia en el aprendizaje, ya que permite al lector acceder al conocimiento contenido en los textos (Cairney, 2018). Además, es esencial para el éxito académico, profesional y personal.

Como afirman Rivera et al. (2020), “la lectura comprensiva es la base para el éxito académico, porque posibilita adquirir los conocimientos y desarrollo de las habilidades cognitivas” (p. 205).

Berrocal y Ramírez (2019) resaltaron lo siguiente sobre la lectura comprensiva:



- Esta es una habilidad de estudio fundamental porque permite a los estudiantes acceder, comprender e integrar nuevos conocimientos presentados en material escrito.
- El desarrollo apropiado de las habilidades de comprensión lectora contribuye a mejorar el rendimiento estudiantil en una variedad de niveles y niveles educativos. •
- La comprensión lectora implica desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de analizar, sintetizar y evaluar información, lo cual es clave para el aprendizaje profundo.
- Una buena comprensión lectora amplía el vocabulario, conocimientos e ideas de los estudiantes, elementos fundamentales para su formación integral.
- La comprensión lectora es una capacidad básica para desenvolverse y participar activamente en la sociedad, acceder a oportunidades y continuar aprendiendo.

Por ello se resulta lo esencial para lograr este éxito de forma profesional y personal; así como el pensamiento crítico, aprendizaje permanente y formación integral; es así que entre los beneficios se presentan en el subtema siguiente.

1.2.2.2. *Beneficios*

Entre los principales beneficios indica que es adquirir conocimientos nuevos, desarrollo del pensamiento crítico, ampliación del vocabulario, estimular tanto la creatividad e imaginación, mejorar la escritura, entre otros (Bailón, 2023).

Es así que Gallego et al. (2019) Explican en resumen que una buena comprensión lectora es la clave para un aprendizaje integral y el progreso personal en todos los ámbitos.

Por lo que los beneficios que proporciona a los estudiantes son los siguientes de acuerdo a Castillo (2021):

- En el primer punto se destaca la importancia de la buena comprensión lectora, ya que facilita el aprendizaje futuro.
- Facilita el aprendizaje y mejora el conocimiento a través de textos que pueden servir como guías didácticas para la comprensión lectora.
- Se promueve el desarrollo del vocabulario y la adquisición de técnicas comunicativas.
- Se enfatiza la importancia de la lectura comprensiva de textos que varíen según la motivación y el nivel de comprensión del lector.
- La buena comprensión lectora se asocia con la imaginación y la creatividad, y va más allá de un simple proceso de pensamiento.



Así lo afirman Alcas et al. (2019) Desarrollar la comprensión lectora a temprana edad genera múltiples beneficios cognitivos y motivacionales cruciales para el aprendizaje presente y futuro de los niños. Resaltando las habilidades que se requiere para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes donde se considera fundamental para la comunicación.

1.2.2.3. Habilidades

Para desarrollar adecuadamente las habilidades de comprensión lectora, los estudiantes deben tener muchas habilidades diferentes para extraer la información y los mensajes que el texto quiere transmitir, son las siguientes:

- Conciencia fonológica: capacidad de identificación como de manipulación de sonidos orales, que permite relacionar los fonemas con los grafemas en los inicios de la lectura.
- Vocabulario: dominio progresivo del significado de las palabras, base para la comprensión de textos; un vocabulario más desarrollado se asocia a mejor comprensión lectora.
- Fluidez lectora: habilidad para leer el texto de forma fluida y precisa, automática y sin esfuerzo.
- Libera recursos cognitivos para la comprensión.
- Capacidad inferencial: permite extraer información o sacar conclusiones que no están explícitas en el texto.
- Monitoreo de la comprensión: habilidad metacognitiva para evaluar el propio entendimiento durante la lectura (Berrocal & Ramírez, 2019).

Es importante considerar la aplicación de estrategias que mejoren la comprensión lectora de los niños a fin de que brinde un apoyo en esta habilidad fundamental de la etapa escolar.

1.2.2.4. Estrategias para mejorar la comprensión lectora

Para Mero (2019) es una habilidad fundamental para tener un buen desempeño académico y aprender de manera efectiva es la comprensión de lectura. Afortunadamente, existen diferentes estrategias que los docentes aplican para que los estudiantes mejoren su comprensión de textos. Estas estrategias son herramientas valiosas que pueden hacer que la lectura sea más accesible y significativa para los estudiantes.

Se inicia con el fomento de la lectura en grupo y compartir, debido a que el profesor muestra estrategias de lectura efectivas al leer en voz alta cuentos y conversar con los estudiantes sobre el



texto. Esto ayuda a que los niños se sientan más involucrados y motivados a leer (Plaza-Plaza, 2021).

Una estrategia clave es el uso de organizadores gráficos que brinda una forma efectiva de organizar y representar las ideas principales. Estas herramientas ayudan a comprender mejor la información, facilitan el aprendizaje y la memorización, así como permiten explorar nuevas ideas de manera creativa.

- Los mapas conceptuales son ideales para organizar y relacionar ideas o conceptos. Utilizando las principales y sus conexiones, comprende la estructura o jerarquía de la información. Además, los mapas conceptuales le permiten visualizar claramente las conexiones entre diferentes conceptos, lo que facilita el aprendizaje y la memoria.
- Los mapas mentales son una herramienta creativa y flexible que permite representar nuestras ideas de manera no lineal. Son especialmente útiles cuando queremos explorar diferentes posibilidades o generar nuevas ideas. Podemos utilizar colores, imágenes y palabras clave para plasmar nuestras ideas de forma visualmente atractiva y fácil de recordar (Sánchez et al., 2020).

Otra estrategia muy importante es dedicar tiempo a trabajar en el vocabulario antes de comenzar a leer un texto, así como también durante la lectura. Esto permite comprender mejor el significado de las palabras clave y enriquecer la comprensión global del texto.

- Trabajar el vocabulario previo a la lectura y durante esta ayuda a comprender mejor el texto y a expandir nuestro conocimiento de palabras clave. Es una estrategia efectiva para mejorar la comprensión lectora y enriquecer la experiencia de la lectura.
- Enseñar a los niños a leer entre líneas es fundamental para desarrollar habilidades de inferencia y predicción. Esta capacidad les permite ir más allá de lo que está escrito y comprender el significado implícito en un texto. Al fomentar esta habilidad, les brinda unas herramientas para que puedan interpretar y comprender mejor lo que leen.
- Cuando los niños aprenden a leer entre líneas, pueden captar detalles sutiles, entender las intenciones del autor y hacer conexiones más profundas con el texto. Esto no solo mejora su comprensión lectora, sino que también estimula su pensamiento crítico y creativo (Rosero, 2019).



La estrategia que fomenta esta habilidad es animar a los niños a hacer suposiciones basadas en la información que se les presenta. Pueden preguntar qué sucederá a continuación o por qué un personaje actúa de cierta manera. También pueden buscar pistas en el texto, como descripciones detalladas o palabras clave, que les ayuden a inferir lo que está sucediendo (Cairney, 2018).

Es importante que los adultos proporcionen un ambiente de apoyo y aliento para que los niños se sientan cómodos al hacer inferencias y predicciones. Esto implica animarlos a compartir sus ideas y opiniones, y validar sus respuestas, incluso si no son exactamente lo que se esperaba. Debido a que fomentar la habilidad de leer entre líneas en los niños es esencial para su desarrollo como lectores y pensadores críticos. Les permite ir más allá de la superficie del texto y comprender el mensaje oculto. Al proporcionarles las herramientas y el apoyo necesarios, les ayuda a convertirse en lectores más competentes y seguros (Arias & Montenegro, 2022).

La práctica de relecturas en el ámbito educativo, tanto en el aula como en discusiones grupales. Por esta actividad puede ser de gran beneficio para los niños, ya que les permite construir de forma colaborativa una comprensión más profunda de los textos.

- La relectura consiste en volver a leer un texto que ya se ha leído previamente. A primera vista, puede parecer una tarea repetitiva o innecesaria, pero en realidad es una estrategia muy efectiva para mejorar la comprensión lectora. Al volver a leer un texto, los niños tienen la oportunidad de descubrir nuevos detalles, captar ideas que no habían percibido antes y reflexionar sobre el significado global de la historia.
- En el contexto de las clases, la relectura puede llevarse a cabo de manera individual o en grupos pequeños. Es importante que los niños tengan la libertad de expresar sus ideas y opiniones sobre el texto, y que se fomente el diálogo y la discusión entre ellos. De esta manera, se crea un ambiente de colaboración donde cada niño puede aportar su perspectiva y enriquecer la comprensión colectiva del texto.
- Además, puede ser una actividad muy beneficiosa para las discusiones grupales, siendo que, al leer un texto en conjunto, los niños pueden intercambiar ideas, debatir sobre diferentes interpretaciones y enriquecer su comprensión a través del diálogo con sus compañeros. Esto no solo fortalece sus habilidades de comunicación y pensamiento crítico, sino que también les ayuda a desarrollar empatía y respeto hacia las opiniones de los demás (Mero, 2019).



De entre varias estrategias idóneas para mejorar la comprensión lectora, siendo importancia elevar el interés en la lectura y por ende a continuación se presentan las características de las estrategias.

1.2.2.5. Características

De acuerdo Gago (2021) algunas características importantes de la comprensión lectora en el contexto educativo actual son:

- Es un proceso activo donde el lector construye el significado relacionando el texto con sus conocimientos previos.
- Requiere el uso de estrategias cognitivas antes, durante y después de la lectura.
- Implica interactuar críticamente con el texto, realizando análisis, inferencias, síntesis de información.
- Se aplica a textos de creciente complejidad según el nivel de desarrollo del niño.
- Se relaciona con el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico.
- Se evalúa la comprensión de lectura de diversos géneros discursivos, no solo literarios.
- Las TIC juegan un papel importante, incorporando formatos digitales de lectura

1.2.3. Gamificación

La gamificación es el proceso de aplicar mecánicas y técnicas de diseño juegos para animar a los participantes a lograr ciertos objetivos. Los autores se refieren a la terminología como un proceso que utiliza juguetes que motivan a los participantes de cierta manera acciones o actividades que le permitan alcanzar y lograr el objetivo previsto o pretendido; es llevar el juego a espacios no creativos a través de la estimulación y participación de estudiantes (Velasco, 2021).

Según Ramos (2022), La gamificación se define como "el uso de mecánicas de juego, estética y pensamiento basado en juegos para atraer a personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas". En el contexto del estudio realizado en la Unidad Educativa "Real Audiencia de Quito" (p. 10).

Por su parte, García, Rangel y Mera (2020) definen la gamificación como "el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no jugables" (p. 62). En cuanto a Flores y Fernández (2021) indica que la gamificación "integra la mecánica de los juegos, la estética y las técnicas de pensamiento basadas en juegos en actividades no relacionadas con el juego" (p. 11).

Debido a que se entiende que la gamificación consiste en la aplicación de los elementos característicos de los juegos en contextos y actividades no lúdicas con el fin de potenciar la



motivación, el compromiso y la resolución de problemas, aprovechando la predisposición psicológica de las personas a los juegos para incentivar comportamientos y resultados deseados; por lo que los usos de la gamificación son amplios.

1.2.3.1. Usos

El uso de técnicas y diseños de juegos en un contexto que no es de juegos para desarrollar habilidades de desarrollo y comportamiento. Por medio de espacios claros permiten a los maestros crear áreas lúdicas en el aula para que los estudiantes lo hagan para aprender y adquirir conocimientos de una manera significativa y duradera.

Es así que el objetivo principal es jugar en una fuente de aprendizaje particularmente motivadora y eficaz a los estudiantes, con el que se consigue un mayor interés de los alumnos al aprendizaje, y por ende las escuelas más innovadoras empiezan a utilizarlo.

Este tipo de recursos didácticos en el aula ayudan a comprender conceptos y desarrollar habilidades cognitivas y sociales a través del juego. Los profesores deben comprender la aplicación de este tipo de métodos, son más beneficios de incorporar como juego en el aula porque determina su conocimiento y controlan estrategias que facilitan la difusión para aplicarse en el entorno de la educación (Tenesaca & Criollo, 2020). Considerando los elementos que se requieren en la gamificación y su desarrollo se presenta en el siguiente subtema.

1.2.3.2. Elementos de la gamificación.

La gamificación está compuesta por tres elementos que se interrelacionan entre sí:

- Las dinámicas están relacionadas con la motivación de los participantes: explican cómo se comporta el jugador y las necesidades que satisface el juego.
- Las mecánicas son los componentes básicos del juego, como las reglas, el motor y el funcionamiento. Cada una de estas mecánicas está destinada a satisfacer alguna de las necesidades generadas en las dinámicas.
- Los componentes son los recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta (Cornellá et al., 2020).

Aun cuando se consideró los elementos su importancia también resalta el porqué de la gamificación se ha vuelto relevante porque ofrece nuevas formas de compromiso y aprendizaje.



1.2.3.3. *Importancia*

Como afirma Flores y Fernández (2021), la gamificación aprovecha la ubicuidad de la tecnología digital para motivar e impulsar el cambio de comportamiento (p. 42).

Según Castillo et al., (2022) la gamificación es crucial hoy en día ya que permite atraer la atención dispersa hacia el aprendizaje significativo mediante la interactividad (p. 689). Es por lo que la gamificación genera emoción y compromiso en las nuevas generaciones accediendo a su afición por lo lúdico y digital (Prieto-Andreu et al., 2022).

En por ende que de acuerdo a varios expertos concuerdan que la gamificación está adquiriendo una importancia estratégica en el presente al entregar una forma innovadora y tecnológica de conectar, motivar y comprometer a las personas hacia objetivos valiosos; además de resaltar los beneficios de la misma en mejorar los conocimientos para los estudiantes.

1.2.3.4. *Beneficios*

La gamificación puede mejorar significativamente la adquisición de conocimientos, habilidades y comportamientos deseados por parte de los estudiantes.

- Mayor motivación y compromiso: La gamificación introduce elementos lúdicos que promueven la motivación intrínseca, el interés y compromiso activo de los estudiantes con el material educativo.
- Aprendizaje experimental: La gamificación permite aprender haciendo, a través de simulaciones, misiones y desafíos que replican experiencias del mundo real de forma segura.
- Retroalimentación instantánea: Los estudiantes reciben feedback inmediato sobre su desempeño para reforzar aprendizajes correctos y corregir errores rápidamente.
- Progresión y logros: Los niveles, puntos y recompensas fomentan un sentido de progreso, dominio incremental y logro de metas.
- Trabajo en equipo: La gamificación promueve la colaboración, coordinación y habilidades de comunicación al introducir dinámicas grupales.
- Pensamiento crítico y toma de decisiones: Superar misiones y desafíos requiere utilizar estrategias, pensamiento analítico y toma de decisiones.
- Personalización: Se puede adaptar a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de desempeño (García-Casaus et al., 2021).



1.2.4. Gamificación en la educación

La gamificación en educación, es la última tendencia que presenta poca experiencia con la docencia, por lo que el uso de la gamificación pretende aumentar significativamente el compromiso en el aula. La comunidad científica está cada vez más interesada en utilizar la gamificación en muchas áreas del conocimiento, por lo que muchas experiencias existentes pueden aplicarse al campo de la educación (Arias & Montenegro, 2022).

Así lo afirma Bailón (2023) que la gamificación en educación consiste en emplear el poder motivador del juego para involucrar a los niños en el proceso de aprendizaje de una manera entretenida y efectiva. Por medio de los crecientes avances tecnológicos que proporcionan a profesores y estudiantes nuevas estrategias para enseñanza - aprendizaje, mediante los videojuegos como una de las tantas estrategias de la gamificación; así como el detalle de las características para este tipo de estrategia.

1.2.4.1. Características

Es por ende que se aplican elementos propios del diseño de juegos, como puntuaciones, recompensas, avatares, roles, narrativas y otros componentes lúdicos en contextos de actividades educativas, con el objetivo de motivar, comprometer y potenciar la enseñanza - aprendizaje en los niños. Por ello se presenta algunas de estas características que se muestra a continuación:

- Introduce elementos de juego en el entorno y actividades de aprendizaje.
- Está centrada en la experiencia del alumno, haciendo el aprendizaje entretenido.
- Utiliza la mecánica de juegos como puntos, insignias, rankings para reforzar conductas.
- Fomenta la superación de retos y misiones que apuntan al aprendizaje.
- Promueve la narrativa y roles lúdicos donde el alumno es el protagonista.
- Permite la obtención de recompensas y reconocimiento de logros.
- Aprovecha el aspecto social del juego colaborativo.
- Se adapta al nivel de desarrollo y conocimientos previos del niño (Cornellá et al., 2020).

Entre las características de la gamificación se resalta que es importante para la educación por que logra el aprendizaje – enseñanza de habilidades importantes en la etapa infantil.

1.2.4.2. Importancia

Una de las principales aportaciones de la gamificación a la educación infantil es tomar el entusiasmo y el gusto de los niños por los juegos y convertirlos en objetivos de aprendizaje. Al



incorporar métodos como calificaciones, premios, desafíos, actividades divertidas y recompensas, puede captar los intereses y necesidades de sus alumnos.

Asimismo, la gamificación promueve el aprendizaje activo y experiencial donde los niños aprenden haciendo, explorando y superando desafíos en un entorno simulado que replica experiencias del mundo real. Esto permite a los estudiantes mejorar su comprensión y aplicación práctica del conocimiento a través de la experiencia.

Otro factor importante es fomentar el desarrollo de importantes habilidades sociales como la cooperación, la comunicación, la toma de decisiones y la resolución de problemas. La dinámica de equipo introducida por la gamificación anima a los niños a practicar habilidades cognitivas e interpersonales clave del siglo XXI.

Resultando que la gamificación se presenta como una estrategia educativa importante para lograr un aprendizaje profundo, significativo y efectivo en los niños, considerando su uso al centrarse en las experiencias activas, el juego y la motivación de los estudiantes.

1.2.4.3. Usos

Una buena gamificación de la lectura utiliza diversos elementos de juegos que hacen de ésta una actividad atractiva, divertida y altamente motivadora para los estudiantes. Esto se traduce en un mayor compromiso con la lectura y el desarrollo de mejores habilidades lectoras.

Por lo que algunas formas son:

- Establecer retos o misiones de lectura, como leer cierta cantidad de páginas o libros en un periodo determinado.
- Dar recompensas por cumplir objetivos de lectura, como insignias, puntos o privilegios.
- Crear rankings y leaderboards que muestren el progreso de lectura de los estudiantes.
- Usar elementos como avatares, barras de progreso y feedback para mostrar el avance individual en un libro o curso de lectura.
- Incluir trivias y juegos basados en el contenido de los libros leídos.
- Organizar equipos o grupos para competir en retos colectivos de lectura.
- Dar retroalimentación y reconocimientos frecuentes a los logros de lectura.
- Usar narrativas y misiones que envuelvan a los estudiantes en una historia atractiva relacionada con los libros (Castillo-Mora et al., 2022).



La utilización de la gamificación en la educación permite elevar la lectura en los niños, por ende se plantean una estrategia que se detalla a continuación.

1.2.4.4. Estrategias

Para Bailón (2023) La gamificación en educación utiliza mecánicas de juego para enriquecer y facilitar el aprendizaje en una variedad de disciplinas. Entre varias de las estrategias de gamificación participativas más efectivas que permiten mejorar el desarrollo de la comprensión lectora son:

1. *Juegos de roles basados en narrativas*: Esta estrategia involucra crear mundos o escenarios narrativos inspirados en las lecturas asignadas. Los estudiantes asumen roles de personajes y toman decisiones basadas en su comprensión de la historia y los eventos. Ganan puntos o beneficios en el juego según las decisiones acertadas que demuestren su comprensión.
2. *Desafíos de lectura cooperativos*: Se forman equipos y se establecen metas de lectura colectivas (número de páginas, libros, etc.). Se otorgan puntos o insignias por el progreso del equipo, fomentando la colaboración y el apoyo mutuo para ayudarse a comprender lo leído. Las tablas de clasificación de equipos promueven una competencia amistosa.
3. *Misiones de comprensión lectora*: Se plantean "misiones" con preguntas, acertijos o desafíos basados en libros específicos. Estas misiones requieren el uso de diferentes habilidades de comprensión, como inferir, resumir, analizar, etc. Se gamifica con puntos, niveles de dificultad y recompensas por misiones cumplidas.
4. *Retroalimentación dinámica gamificada*: Se utilizan comentarios, pistas y consejos gamificados en tiempo real. Se recompensan con puntos la identificación de errores o fallas de comprensión. A medida que los estudiantes alcanzan logros, se desbloquean consejos y estrategias de lectura más avanzadas.
5. *Creación de avatares lectores*: Se permite a los estudiantes crear un avatar personalizado que "evoluciona" y gana habilidades, equipamiento o aspectos visuales a medida que leen y demuestran una mejor comprensión. Pueden compartir y comparar avatares, motivándose mutuamente a progresar.
6. *Retos sociales de comprensión lectora*: Se realizan retos periódicos en línea o en el aula, donde los estudiantes responden preguntas de comprensión en tiempo real. Se utilizan tablas de clasificación, insignias y retransmisiones para motivar y gamificar la experiencia.



A fin de cumplir con estas características de gamificación, se requiere diseñar bajo experiencias inmersivas, sociales y desafiantes que aprovechen los elementos motivadores de los juegos, involucrando activamente a los estudiantes, fomentando el apoyo mutuo y ofreciendo recompensas frecuentes por el progreso en la comprensión lectora (Sánchez, 2021).

Con lo que para lograr el despertar el interés de un niño por la lectura se plantea estrategias metodológicas para el desarrollo de la comprensión lectora considerando su motivación en las clases, con el que se busca un acercamiento entre el juego y el mundo literario para que sea considerada juego.

1.2.5. Estrategias metodológicas para desarrollar la comprensión lectora

Las estrategias metodológicas son el conjunto de técnicas intencionadas que implementa el docente para promover el desarrollo integral de la comprensión lectora en los estudiantes, considerando sus características y necesidades. Estas técnicas permiten al maestro emplear de manera intencional con el que se promueva la comprensión profunda de los textos en los estudiantes (Zurita del Pozo & Tomala-Nazareno, 2020).

La aplicación sistemática y progresiva de estas estrategias en situaciones de lectura variadas y con diversos propósitos, permite a los estudiantes desarrollar habilidades de análisis, interpretación, inferencia y metacognición para lograr una comprensión profunda de los textos (Tumbaco & Varas, 2021).

Algunas estrategias recomendadas son: preguntas intercaladas durante la lectura, mapas conceptuales y mentales, resúmenes, debates guiados, lectura compartida, uso de organizadores gráficos, relacionar conocimientos previos, inferir significados, entre otras (Choquichanca & Inga, 2020). Es así que se evidencia las estrategias como técnicas que permiten lograr un fin como es el caso de la mejora en la comprensión lectora resultando las características de su utilización en el subtema siguiente.

1.2.5.1. *Características fundamentales*

A fin de cumplir con las estrategias metodológicas se requiere para plantear estrategias en las que se incrementen la comprensión lectora son:

- Proceso interactivo entre lector y texto,
- Construcción de significado,
- Extracción de conclusiones e ideas principales,



- Realización de inferencias,
- Uso de conocimientos previos,
- Capacidad de análisis y
- Síntesis de información (Rojas et al., 2019).

Utilizar diferentes estrategias como reflexionar sobre cómo se aprende, a utilizar gráficos, hacer preguntas y respuestas, mostrar ejemplos y recibir ayuda de compañeros puede ser excelentes maneras de mejorar la capacidad de comprensión de lectura en el salón de clases; además de ser alternativas que se basan en fundamentos sólidos y son muy efectivas (Chiqui, 2022). Con la información anterior se define su elección para el desarrollo del estudio presente con la información en el siguiente subtema.

1.2.6. Estrategia por misiones de comprensión lectora Kahoot!

Esta estrategia implica los siguientes pasos:

1. Seleccionar las lecturas base:
 - Elegir libros, cuentos, artículos o textos acordes al nivel de los estudiantes
 - Definir cuáles serán las lecturas obligatorias y opcionales
2. Crear misiones para cada lectura:
 - Plantear desafíos, acertijos, preguntas de diversos tipos basados en el contenido
 - Las misiones deben requerir diferentes habilidades de comprensión: inferir, resumir, analizar, etc.
 - Establecer niveles de dificultad para las misiones (fácil, medio, difícil)
3. Estructurar las misiones:
 - Agrupar misiones en "campañas" por libro/tema
 - Definir una narrativa/trasfondo que dé contexto a las misiones
 - Crear caminos de progresión (misiones desbloqueadas al completar otras)
4. Diseñar un sistema de puntos y recompensas:
 - Asignar puntos según la dificultad de cada misión
 - Otorgar insignias/logros por finalizar campañas o logros especiales
 - Considerar recompensas físicas adicionales (premios, privilegios, etc.)
5. Implementar mecánicas de juego:
 - Utilizar barras de progreso visuales para las misiones y campañas



- Incluir contadores de puntos, tablas de clasificación, niveles
 - Permitir compartir logros en redes sociales
6. Facilitar la colaboración (opcional):
- Habilitar modos cooperativos para algunas misiones
 - Fomentar que se ayuden entre compañeros con pistas/estrategias
7. Integrar con plataformas educativas:
- Vincular las misiones con plataformas de aprendizaje existentes
 - Automatizar la asignación de misiones según el plan de estudios
8. Evaluar y ajustar:
- Monitorear la participación, motivación y desempeño
 - Realizar ajustes en la dificultad, narrativa o recompensas si es necesario
 - Agregar nuevas misiones y campañas periódicamente

Es así que la considera a esta estrategia participativa efectiva para el desarrollo del estudio además de considerar su desarrollo en la herramienta digital Kahoot! Que permite crear misiones retadoras pero alcanzables, con narrativas atractivas y un sistema de recompensas justo que motive a los estudiantes a esforzarse para mejorar su comprensión lectora.

1.3. Base normativo – legal

En Ecuador, la implementación de estrategias de gamificación en el ámbito educativo debe considerar también el marco normativo y legal vigente; es así que se detallan las pertinentes para el estudio:

De acuerdo a la Constitución de la República del Ecuador (2008):

- Artículo 26: Establece que la educación es un derecho fundamental y un área prioritaria de la política pública.
- Artículo 27: Indica que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizar su desarrollo holístico.

Mediante la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011):

- Artículo 2, literal w: Señala que la educación debe responder a los intereses y necesidades del mundo contemporáneo.
- Artículo 6, literal j: Establece el desarrollo de capacidades de análisis y conciencia crítica como uno de los derechos de los estudiantes.



En el Reglamento General a la LOEI (2012), en el artículo 189: Que indica que las instituciones educativas pueden implementar innovaciones curriculares y pedagógicas, siempre que no afecten al cumplimiento de los estándares y objetivos nacionales.

Si bien no existe una normativa específica para la implementación de la gamificación, el marco legal ecuatoriano promueve la innovación educativa, el desarrollo holístico de los estudiantes y la incorporación de metodologías que mejoren el aprendizaje. Por lo tanto, la implementación de estrategias de gamificación en cuarto año de educación básica sería viable, siempre que se respeten los estándares y objetivos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación.

Es importante que las instituciones educativas realicen una evaluación previa, obtengan las aprobaciones correspondientes de las autoridades competentes y garanticen el cumplimiento de los derechos y principios establecidos en la normativa vigente.

Concluyendo que la gamificación es una estrategia prometedora para mejorar la comprensión lectora en niños de cuarto año de educación básica, al incorporar elementos lúdicos y motivadores del juego en actividades de aprendizaje. Considerando que la comprensión lectora es una habilidad fundamental para el éxito académico y el desarrollo integral de los niños, por lo que se respaldan el uso de la gamificación y herramientas digitales para fomentar el interés, motivación y habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de educación primaria; donde se describen varias estrategias metodológicas para mejorar la comprensión lectora, como el uso de organizadores gráficos, trabajo con vocabulario, fomentar inferencias, relecturas y discusiones grupales.

El marco normativo y legal ecuatoriano promueve la innovación educativa así como el desarrollo holístico de los estudiantes, por lo que la implementación de estrategias de gamificación sería viable siempre que se respeten los estándares y objetivos curriculares establecidos; mediante la evaluación previa, aprobación de autoridades competentes y garantizar el cumplimiento de derechos y principios establecidos en la normativa vigente para implementar la gamificación en las instituciones educativas.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN

2.1. Conceptualización y Operacionalización de las variables

La conceptualización por medio del marco teórico y la definición conceptual de las variables de estudio, en este caso de la variable independiente – gamificación y la variable dependiente – comprensión lectora; para lo cual la operacionalización establece los procedimientos y medidas concretas para cuantificar las variables en el contexto de la investigación.

Es así que estos procesos son esenciales para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos en un estudio científico. Así es que las variables que se estudian en este proyecto permiten medir la información en las cuales se toman la variable independiente como la manipulable y la variable dependiente como la estable. En las tablas se presenta a continuación:

Tabla 1

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas
Gamificación	La gamificación es un enfoque que incorpora elementos y mecánicas de diseño propio de los juegos en contextos no lúdicos, con el fin de fomentar la motivación, el compromiso y la participación de las personas en diversas actividades. Por lo que crea entornos atractivos y motivadores que incentivan el compromiso y el desarrollo de habilidades, convirtiéndose en una poderosa herramienta aplicable en ámbitos diversos (Lezama, 2019).	Según el autor Bailón (2023) menciona que “La gamificación es el proceso de aplicar técnicas de juego a otros procesos para facilitar su realización y/o comprensión” Desde un punto de vista según el autor manifiestan que la gamificación es una técnica de aprendizaje basado en el juego, su objetivo es conseguir mejores resultados.	Cognitiva	Actitud frente al juego	Prueba diagnóstica
			Social	Interacción con los jugadores	
			Emotiva	Desempeño en el aula	

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)



Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas
Comprensión Lectora	Es la capacidad que permite para comprender lo que lee, de forma conceptual, interactiva y global del texto del texto en sí (Ramos Casavilca, 2022); al desarrollarla adecuadamente se mejora habilidades cognitivas esenciales para su interacción educativa y social	Según Tenesaca y Criollo (2020), “habilidad cognitiva que permite comprender y emplear formas de lenguaje escrito indispensables en la sociedad y en el valor propio como individuo”.	Precisión	Identificación de palabras	Prueba de diagnóstico
			Fluidez	Legibilidad apropiada	
			Interpretación	Percepción del texto	

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

2.2. Enfoque de la investigación

2.2.1. Mixta

La investigación mixta permite la recopilación, análisis e integración de la información del estudio tanto cuantitativa y cualitativa; es así que se mostrará la información recopilada cuál acorde a la data cualitativa mediante la entrevista realizada al docente con este se recopilará ideas diversas sobre el conocimiento de la ramificación para la aplicación de la comprensión lectora.

Es también cuantitativa debido a la información que será proporcionada por la medición de las actitudes en una escala de puntuación de Likert con preguntas cerradas a los estudiantes involucrados.

2.3. Alcance de la investigación

2.3.1. Descriptiva:

En este texto, la indagación es muy importante y descriptiva, por lo tanto aborda distintas etapas con una gran comprensión de la lectura.



2.4. Tipo de investigación

2.4.1. Bibliográfica:

Consiste en la recopilación de información sistemática en diversas fuentes que constaten la información importante sobre las variables de estudio además de casos de éxito en el que relacionan la utilización o la aplicación de gamificación en la comprensión lectora de estudiantes de educación básica.

2.4.2. De campo:

Es de investigación de campo debido a que permitirá recopilar información de fuentes primarias a fin de conocer el propósito del nivel de comprensión lectora que presentan los estudiantes de cuarto año de educación básica por parte de la entrevista realizada a la docente.

2.4.3. Transversal:

Es de corte transversal debido a que el periodo de tiempo para el estudio será el año académico que cursan los estudiantes en la “Unidad Educativa Real Audiencia de Quito”.

2.5. Método de Investigación.

2.5.1. Análisis-síntesis:

Se desarrolló este método ya que se analizó los motivos por los cuales se origina el desinterés y desentendimiento al momento de realizar lectura comprensiva en los estudiantes en los de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” para el periodo 2023 - 2024. Se aplica una encuesta con el fin de evaluar los motivos y causas por los que los niños no logran obtener un mejor desarrollo en la comprensión lectora. De igual manera se examinaron los componentes relevantes para realizar las conclusiones del estudio.

2.5.2. Inductivo-Deductivo:

Se aplicó este método porque se realizó un estudio desde temas particulares que fomentaron la implementación de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” y tras el desarrollo del mismo llegar a las conclusiones generales.

2.6. Instrumentos para la recolección de datos.

2.6.1. Técnicas de investigación

Entrevista: La técnica de la entrevista permitió recolectar y analizar entre varios elementos, principalmente la opinión, la actitud, los sentimientos y las representaciones del docente



entrevistado de único curso de cuarto año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito”; con preguntas estructuradas abiertas en las cuales se exprese el conocimiento de aprendizaje-enseñanza de la lectura como habilidad cognitiva.

Observación: Es la que logra observar y registrar la información atenta del fenómeno de la lectura como habilidad en los estudiantes de cuarto año a fin de registrarla posteriormente para su análisis, generando un conocimiento amplio sobre las variables de estudio de manera objetiva y sistemática enfocado a la gamificación y comprensión lectora.

Encuesta: Esta técnica permitió como método de recopilación la data primaria por medio de la aplicación del test de diagnóstico sobre el conocimiento de comprensión lectora que presentan los estudiantes de cuarto año de educación básica de la estudio; el mismo logra identificar el nivel que tienen los estudiantes a fin de estructurar la estrategia de gamificación.

2.6.2. Instrumentos de investigación.

Guía de entrevista: Se realizó al docente encargado de los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” a fin de conocer qué actividades imparte para incentivar a los niños en el nivel de comprensión lectora y como eleva este conocimiento

Guía de observación: Se realizó por medio de estas técnicas se pudo evidenciar y recolectar datos en cuanto a las conductas problemáticas que presenta los estudiantes al momento de ejecutarse la evaluación mediante el cuestionario anteriormente mencionado

Test de diagnóstico:

- **Prueba diagnóstica ACL-4 (pretest):** Se realizó a los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” a fin de conocer el nivel que presentan los estudiantes en cuanto a la comprensión lectora y así poder implementar estrategias de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora.
- **Prueba diagnóstica ACL-4 (postest):** Se realizó a los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” a fin de conocer si con la implementación de estrategias de gamificación aumentó la comprensión lectora de los niños y niñas.

2.7. Población y muestra

2.7.1. Población

A fin de saber a qué conjunto de individuos se va a someter el estudio en este caso se realizará bajo la indagación presente a los estudiantes de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” en el



periodo 2023 - 2024”, con una totalidad de 459 estudiantes en sus únicos paralelos a diferencia del paralelo de octavo y primero de bachillerato que cuenta con dos paralelos; el mismo que se muestra en la tabla a continuación:

Tabla 3

Población de estudio

Año educativo	Paralelos		Total
	Paralelo A	Paralelo B	
Inicial I	14		14
Inicial II	14		14
Primero	31		31
Segundo	31		31
Tercero	32		32
Cuarto	30		30
Quinto	30		30
Sexto	35		35
Séptimo	24		24
Octavo	37	17	54
Noveno	34		34
Decimo	30		30
Primero de Bachillerato	20	28	48
Segundo de Bachillerato	28		28
Tercero de Bachillerato	26		26
TOTAL			459

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)



2.7.2. Muestra

En el estudio se presenta una muestra censal lo que significa que la población y la muestra es la misma, será dirigido a los estudiantes de 4to año del único paralelo de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito”.

Es así que el número es de 30 estudiantes, conjunto con su docente; en la tabla siguiente se evidencia el diseño preexperimental:

Tabla 4

Diseño Pre-Experimental

Grupo	Muestra	Unidad de análisis	Varones	Mujeres
Experimental	30	Estudiantes	15	15
Grupo Central	1	Docentes		1

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

2.8. Estrategia metodológica

La gamificación utiliza mecánicas de juego para potenciar la motivación en contextos educativos. En los niños de 4to año, se encuentran en una etapa lúdica donde aprenden mejor jugando. Por ello, la gamificación es una estrategia adecuada para fomentar su interés por la lectura.

Esta estrategia implica incorporar características típicas de los videojuegos a las actividades de lectura a fin de capitalizar el poder motivacional inherente a los juegos y aplicarlo al acto de leer, con el fin de fomentar un mayor compromiso y disfrute por parte de los lectores.

2.8.1. Descripción de la metodología

I. Etapa de estudio teórico

En esta etapa se inició con el enfoque de la revisión de la literatura existente, teorías, modelos y conceptos relacionados con el tema de investigación. En este caso sobre las variables de estudio que son la gamificación y comprensión lectora con la cual se estableció:

- Comprender el tema de estudio.
- Identificar las teorías, enfoques y hallazgos previos relevantes.
- Analizar críticamente las fortalezas, limitaciones y vacíos en la literatura.
- Desarrollar un marco teórico sólido que guíe la investigación.
- Definir claramente los conceptos clave y su operacionalización.
- Formular preguntas, objetivos e hipótesis de investigación fundamentadas teóricamente.



Por lo que en esta etapa implica la exhaustiva revisión bibliográfica de libros, artículos científicos, tesis y otros documentos académicos sobre el tema de interés en el área de lengua y literatura.

II. Etapa de diagnóstico inicial

Aquí, se centra en recopilar la información y data empírica del contexto de la gamificación (variable independiente) y comprensión lectora (variable dependiente), para los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito”; mediante lo siguiente:

- Evaluar y comprender la situación actual y las condiciones del objeto de la unidad educativa.
- Recopilar los datos cuantitativos por medio de los instrumentos de investigación
- Analizar e interpretar los datos recopilados para tener un diagnóstico preciso.
- Identificar las necesidades, problemas o áreas de mejora en el contexto estudiado.
- Establecer una línea base o punto de partida para medir el impacto de futuras intervenciones.

Esta etapa, conjunto con el detalle se logra tener una comprensión profunda y fundamentada de la realidad concreta que se desea abordar en el tema de estudio sobre la comprensión lectora que poseen los estudiantes, complementando el conocimiento teórico obtenido previamente.

La misma que aplico tres instrumentos

- *En la entrevista:*

El contexto que se realizó a las preguntas que se realizaron a la docente de cuarto año, indicando lo siguiente:

La docente recalca que la lectura es sumamente importante sobre todo en el proceso educativo, ya que es la base para adquirir conocimientos en todas las asignaturas y desarrollar habilidades de comprensión, análisis, vocabulario, etc.

Además que considera que el nivel de lectura de los estudiantes de 4to año de EGB no es el adecuado en general. Muchos estudiantes presentan dificultades para comprender textos, extraer ideas principales, hacer inferencias, entre otros aspectos de la comprensión lectora.

Entre los cuales resalta como principales problemas que ha percibido son: falta de fluidez lectora, poco vocabulario, dificultad para identificar ideas centrales, escasa capacidad de hacer inferencias, limitada comprensión de textos complejos.

Señala que estas falencias se deben a factores como: poco hábito y práctica de lectura desde edades tempranas, metodologías tradicionales centradas en la decodificación más que la comprensión,



falta de acompañamiento y modelaje lector en el hogar, desmotivación de los estudiantes. Por lo que la frecuencia con la que trabajo en la lectura con mis estudiantes es de forma diaria mediante actividades específicas de comprensión lectora y también a través de textos en las diferentes asignaturas. Entre algunas herramientas que utilizó son: libros, folletos, lecturas proyectadas, audiolibros, organizadores gráficos, preguntas de comprensión oral y escrita, dramatizaciones, etc. En sí, ha escuchado hablar de la gamificación como estrategia motivadora basada en el uso de elementos propios de los juegos. Por lo cual hasta ahora no he utilizado la gamificación de forma sistemática, solo algunas dinámicas puntuales con recompensas. Por lo que entre las pocas herramientas de gamificación que he probado son: sistema de puntos, insignias y competencias con retos; pero considero que la gamificación puede ser muy útil para trabajar la lectura, ya que a través de elementos lúdicos y motivadores podría incrementar el interés, participación y compromiso de los estudiantes en las actividades lectoras.

- *En la observación:*

En este instrumento se realizó varias visitas in-situ, de acuerdo al horario de clase en la asignatura de lengua y literatura; se resalta las siguientes clases:

Registro de Observación de Clase

Fecha: 14 de noviembre de 2023

Grado: 4to Año de EGB

Paralelo: "A"

N° de estudiantes: 30

Asignatura: Lengua y Literatura

Descripción de la clase:

La docente inició la clase de lengua y literatura (comprensión lectora) presentando el texto " Las Fabulas de Esopo" en las hojas que se les había dado con anterioridad. Donde pidió a algunos estudiantes que lean en voz alta párrafos del mismo. En el mismo se pudo notar que varios niños tenían dificultades de fluidez, entonación y decodificaban letra por letra.

Luego la maestra realizó preguntas literales sobre datos explícitos del texto. La mayoría de estudiantes lograron responder estas preguntas básicas. Sin embargo, cuando se plantearon preguntas inferenciales y de opinión sobre el texto, muy pocos levantaron la mano para participar y las respuestas fueron limitadas o desacertadas.



La profesora entonces presentó un organizador gráfico de secuencia de eventos en la pizarra para que los niños lo completen con la información de la fábula leída. Se pudo observar que los estudiantes tuvieron complicaciones para identificar el orden de los hechos y sintetizar las ideas principales en el organizador. Durante el desarrollo de la clase, alrededor de un tercio de los estudiantes mostraban desinterés, distracción y falta de participación activa en las actividades de comprensión lectora propuestas por la docente.

Al finalizar, como actividad de refuerzo, la maestra entregó unas preguntas escritas sobre el cuento para que los niños respondan de forma individual en sus cuadernos. En ese ejercicio fue evidente que la mayoría tenía dificultades para comprender las preguntas inferenciales y de crítica.

En general, en esta sesión de comprensión lectora se pudo evidenciar que gran parte de los estudiantes de este 4to año de EGB presentan falencias en cuanto a la comprensión profunda de textos, capacidad inferencial, falta de hábito y motivación lectora.

Registro de Observación de Clase

Fecha: 15 de diciembre de 2023

Grado: 4to Año de EGB

Paralelo: "A"

Nº de estudiantes: 30

Asignatura: Lengua y Literatura

Descripción de la clase:

La docente comenzó la clase motivando a los estudiantes con un video animado sobre la importancia de la lectura. Luego realizó una lluvia de ideas sobre los temas que podrían tratar un nuevo texto a leer.

A continuación, proyectó en la pizarra digital el texto informativo "Los delfines, mamíferos marinos". Pidió a los estudiantes hacer una lectura silenciosa primero.

Después dirigió una ronda de predicciones sobre el contenido del texto basándose solo en el título e imágenes. Varios estudiantes participaron activamente haciendo conjeturas.

Luego la maestra asignó a cada fila de estudiantes un párrafo del texto para que lo lean en voz alta de forma grupal. Se notaron algunas dificultades de fluidez lectora en ciertos grupos.

Como actividad de comprensión, la docente repartió una hoja con preguntas literales, inferenciales y de opinión sobre el texto leído para que los estudiantes respondan primero de forma individual y luego compartan con su compañero de junto.



Al revisar las respuestas se evidenció que la mayoría lograba bien identificar información explícita del texto. Algunos necesitaban mayor guía para hacer inferencias y pocos fundamentaban adecuadamente sus opiniones sobre el tema; finalmente, como tarea la profesora les pidió que investiguen más sobre otras especies marinas y elaboren un pequeño párrafo informativo que será evaluado en la siguiente clase.

En esta sesión la mayoría de estudiantes mostraron interés y disposición para realizar las actividades de lectura propuestas. Sin embargo, se notaron algunas dificultades principalmente en la comprensión inferencial y crítica del texto por parte de un grupo significativo de alumnos.

Y para la última sesión:

Registro de Observación de Clase

Fecha: 18 de enero de 2024

Grado: 4to Año de EGB

Paralelo: "A"

Nº de estudiantes: 30

Asignatura: Lengua y Literatura

Descripción de la clase:

La docente inició activando conocimientos previos de los estudiantes sobre el tema de las plantas, a través de preguntas y una lluvia de ideas en la pizarra.

Luego presentó el objetivo de analizar la estructura y partes de una planta mediante la lectura del texto expositivo "El mundo verde de las plantas".

Antes de la lectura, la maestra proyectó imágenes de diferentes tipos de plantas para que los estudiantes hagan predicciones sobre el contenido textual.

A continuación, la docente modeló la lectura en voz alta del primer párrafo, resaltando entonación y puntuación. Posteriormente, asignó a grupos de 4 estudiantes un párrafo diferente para que lean de forma colaborativa.

Durante la lectura grupal, se evidenció que algunos estudiantes aún presentaban problemas de fluidez lectora y decodificación de palabras complejas.

Después de leer todo el texto, la profesora entregó unas fichas con preguntas literales, inferenciales y de vocabulario contextual para responder de forma individual primero.

Al revisar las respuestas, la mayoría de estudiantes lograban comprender los aspectos explícitos, pero cerca de un tercio mostraban confusiones al hacer inferencias y determinar significados por



contexto. Como actividad final, la docente formó grupos y asignó a cada uno realizar un organizador gráfico sobre la estructura de una planta según lo leído. Algunos grupos necesitaron mayor apoyo y realimentación. En general, esta clase evidenció que, si bien la mayoría lograba comprender ideas principales explícitas, una parte significativa de estudiantes aún tenía falencias para alcanzar niveles de comprensión inferencial, crítica y de análisis de vocabulario contextual.

De acuerdo a la información proporcionada, la gamificación es considerada una estrategia relevante y apropiada para fomentar el interés y la motivación por la lectura en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, debido a varios factores fundamentales. En primer lugar, los niños de esta edad se encuentran en una etapa lúdica donde aprenden de mejor manera a través del juego, y la gamificación utiliza mecánicas propias de los juegos, por lo que esta estrategia se adapta adecuadamente a esta etapa de desarrollo.

Además, se indica que la gamificación implica incorporar características típicas de los videojuegos a las actividades de lectura, lo cual permite capitalizar el poder motivacional inherente a los juegos y aplicarlo al acto de leer, fomentando así un mayor compromiso y disfrute por parte de los lectores. En la entrevista realizada a la docente, ella señala que uno de los principales problemas es la desmotivación de los estudiantes hacia la lectura. En este sentido, la gamificación podría contribuir a incrementar el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes en las actividades lectoras, al volverlas más lúdicas y motivadoras.

Asimismo, en las observaciones de clase se evidencia que un grupo significativo de estudiantes muestra desinterés, distracción y falta de participación activa en las actividades de comprensión lectora propuestas de manera tradicional.

Es importante destacar que la docente menciona que, si bien ha probado algunas dinámicas puntuales con recompensas (herramientas de gamificación), no ha utilizado la gamificación de forma sistemática, pero considera que puede ser muy útil para trabajar la lectura.

Es así que la gamificación se vislumbra como una estrategia prometedora para abordar los problemas de desmotivación, desinterés y falta de participación activa que presentan algunos estudiantes de cuarto año en las actividades de lectura, aprovechando su etapa lúdica y el poder motivador de los elementos de juego.



- *En la prueba diagnóstica:*

En esta etapa, también se realizó una prueba diagnóstica denominada ACL-4 de comprensión lectora para la población que en este caso fue los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito”; como prueba de entrada presenta la siguiente información:

Tabla 5

Prueba diagnóstica de entrada

	Criterio de verdad																												
	Preguntas																												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Total
Positivo	3	12	13	8	9	9	7	7	9	17	5	7	4	5	9	8	6	3	6	4	8	9	9	12	3	3	7	13	215
Negativo	27	18	17	22	21	21	23	23	21	13	25	23	26	25	21	22	24	27	24	26	22	21	21	18	27	27	23	17	625
Total	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	840

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

Escala con indicadores medidos:

Respuestas positivas (25,6%) 8 de 30

Respuestas negativas (74,4%) 22 de 30

En la prueba de diagnóstico realizada se identifica que solo el 25,6% está en el rango de entendimiento de la habilidad a la lectura, por lo que presentan comprensión lectora conforme a la información brindada en el test.

Es así que para validar el instrumento se realizó el alfa de Cronbach, mediante el programa SPSS de acuerdo a la figura siguiente:

Figura 1

Confiabilidad de la prueba de diagnóstico

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,982	,982	30

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

Indicando que el instrumento es totalmente confiable, debido a que el valor de 0,982 aproximado al 1 presenta alta confiabilidad de la aplicación del instrumento de la prueba de diagnóstica sometida de entrada a los estudiantes de cuarto año de educación básica de la unidad educativa de estudio.

III. Etapa de la modelación de la propuesta

La propuesta escogida va en base a la estrategia por misiones mediante la utilización de la plataforma Kahoot! para comprensión lectora en niños de cuarto año, de acuerdo a lo siguiente:

1. Seleccionar las lecturas base:
 - Escoger libros, cuentos o textos apropiados para el nivel de cuarto año.
 - Definir las lecturas obligatorias y opcionales.
2. Crear "misiones" en Kahoot! para cada lectura:
 - Plantear preguntas, acertijos o desafíos basados en el contenido de las lecturas.
 - Utilizar diferentes tipos de preguntas (opción múltiple, verdadero/falso, respuesta abierta, etc.) para evaluar diversas habilidades de comprensión.
 - Establecer niveles de dificultad para las misiones (fácil, medio, difícil).
3. Estructurar las misiones en "campanas" o "aventuras":
 - Agrupar las misiones por libro o tema en diferentes "aventuras" o "campanas".
 - Crear una narrativa o historia que dé contexto a las misiones y motive a los estudiantes.



- Definir un orden de progresión, donde misiones más difíciles se desbloqueen al completar otras.
4. Configurar el sistema de puntos y recompensas en Kahoot!:
 - Asignar puntos según la dificultad de cada misión.
 - Otorgar insignias o logros virtuales por finalizar campañas o logros especiales.
 - Considerar recompensas físicas adicionales (premios, privilegios, etc.) por alcanzar ciertos puntajes.
 5. Implementar mecánicas de juego en Kahoot!:
 - Utilizar la tabla de clasificación (ranking) de Kahoot! para fomentar la competencia amistosa.
 - Permitir a los estudiantes crear sus propios avatares o personajes.
 - Habilitar funciones de retroalimentación y pistas en las misiones.
 6. Facilitar la colaboración (opcional):
 - Permitir modos de juego en equipo para algunas misiones en Kahoot!
 - Fomentar que los estudiantes se ayuden entre compañeros con pistas y estrategias.
 7. Integrar con la plataforma educativa de la escuela:
 - Vincular las misiones de Kahoot! con la plataforma de aprendizaje existente.
 - Automatizar la asignación de misiones según el plan de estudios.
 8. Evaluar y ajustar:
 - Monitorear la participación, motivación y desempeño de los estudiantes.
 - Realizar ajustes en la dificultad, narrativa o recompensas si es necesario.
 - Agregar nuevas misiones y campañas periódicamente para mantener el interés.

Es así que la creación de las misiones debe ser retadoras pero alcanzables, con narrativa atractiva y un sistema de recompensas justo que motive a los estudiantes a esforzarse para mejorar su comprensión lectora. Conjunto con la colaboración y la variedad de tipos de preguntas también ayudan a mantener el interés y evaluar diferentes habilidades de comprensión.

IV. Etapa del diagnóstico final

A fin de conocer si la estrategia permite incrementar la comprensión lectora de los estudiantes por parte de la implementación, se identifica el sistema de insignias y recompensas vinculadas a objetivos de lectura, así como la cantidad de logros que han ido alcanzando vinculado a su lectura de páginas o libros que han ido desarrollando semanalmente.



Es así que cada logro mediante la insignia que ostentan en un panel visible para todos, permite conocer el nivel que ha ido desarrollando o en otro punto avanzando.

Posterior se verifica, como ha ido en cambio los equipos conformados para misiones de puntos extras a fin de cumplirlas a cabalidad como misiones colectivas de lectura; dado que esta permite que se vinculen más entre compañeros con la complejidad de los retos grupales. Cada equipo tiene un nombre, un avatar y competirá amistosamente con los demás; ganando puntajes por las lecturas realizadas.

El diagnóstico final, por medio de la propuesta e información detalla de como se ha ido analizará, evidenciará el actuar de los estudiantes de cuarto año de educación básica enfocado a la narrativa una historia que requiere que completen mediante la lectura que proporcionará pistas que logren encontrar en los libros asignados; convirtiendo la lectura en una aventura.

Por lo que de esta manera, la gamificación conjunto con la herramienta digital de Kahoot! diseñará un sistema equilibrado, justo y motivador que reconozca adecuadamente los logros sin convertirse en una tarea tediosa. Así como también la transparencia de las reglas y la retroalimentación constante aprovechando la inclinación lúdica de los niños para engancharlos con la lectura y lograr una mayor motivación que se traduzca en más y mejor comprensión de sus lecturas.

Además de desarrollar de manera adecuada su habilidad cognitiva y su entendimiento en las demás asignaturas; mejorando a cabalidad su rendimiento académico e intelectual.

2.9. Conclusiones del diagnóstico causal

- Los estudiantes demuestran dificultades de comprensión de textos escritos debido a la falta de desarrollo de habilidades lingüísticas, lo que ocasiona un retraso en su lenguaje. En casos extremos, estos problemas de comprensión se constituyen en dificultades léxicas, es decir, una pobre capacidad intelectual general y una incapacidad para comprender las palabras escritas correctamente y lo que leen.
- Se identifica la necesidad de implementar estrategias y metodologías eficaces para la mejora del desarrollo de la comprensión lectora en estos estudiantes, debido a que la prueba diagnóstica evidenció un nivel muy bajo en la mayoría de los estudiantes evaluados con el 74,4%.
- También se evidencia que los estudiantes de cuarto grado presentan dificultades significativas en la comprensión lectora, lo cual se manifiesta en problemas para integrar



las ideas del texto, comprender el vocabulario, interpretar adecuadamente lo que leen y, en general, en un bajo rendimiento en las evaluaciones relacionadas con esta habilidad.

- Se evidencia que factores como la falta de hábitos y entornos lectores desde temprana edad, metodologías tradicionales, vocabulario limitado, escasas habilidades inferenciales y críticas, desmotivación estudiantil y prácticas docentes aún poco innovadoras, son algunas de las principales causas que estarían generando las dificultades de comprensión lectora detectadas en este grupo de 4to año de EGB.



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

En este capítulo se valora la propuesta de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” a fin de promover su comprensión lectora. El mismo presenta los resultados obtenidos a valoración de expertos de la prueba de diagnóstico ACL-4 con el que se evaluó los indicadores de estudio; para continuar con la fundamentación cuantitativa por medio la aplicación del pre - experimento de la práctica que permita servir para finalizar con la propuesta.

3.1. Título

“Estrategia por misiones de comprensión lectora con Kahoot!”

3.2. Presentación

En este texto se presenta una guía metodológica que explica que la planificación y organización de actividades por parte de los profesores es fundamental para fomentar la comprensión lectora tanto en el estudio como en la vida diaria.

Es importante considerar la comprensión lectora por qué supone 1 de los requisitos fundamentales para la educación de calidad por parte de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” además de la firme intención de ofrecer un material que permita obtener resultados a las experiencias positivas de formación aprendizaje es por ende que se expresa el objetivo de la propuesta.

Cabe recalcar que la propuesta ha permitido considerar a los estudiantes una nueva ventaja de aprendizaje por parte de los juegos debido a que la lectura es básica para la transversalidad del resto de las asignaturas así como del desarrollo integral de los mismos. Para que los estudiantes desarrollen esta participación los padres de familia deberán integrarse a las actividades al fin de superar las dificultades y falencias de los estudiantes.

Por eso, se lleva a cabo constantemente la realización de actividades, lo que contribuye al aprendizaje, desarrollo y potencial mediante la participación, lo cual enriquece la experiencia.

3.3. Fundamentación

3.3.1. Características

La propuesta está dirigida a los estudiantes de cuarto año de educación básica pero guiada por los docentes de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito”, de la parroquia San José de Morona del sector fronterizo; respondiendo a la problemática identificada en base a la comprensión lectora



de los estudiantes de la institución de estudio. Mediante la observación directa por parte de los docentes conjuntamente con los resultados de la prueba diagnóstica evaluada afín de determinar la serie de dificultades y falencias generalizadas que están afectando el rendimiento escolar como el aprendizaje de los estudiantes.

Por ende se presenta las siguientes características para la propuesta:

- I. El desarrollo funcional del lenguaje se considera como un instrumento de comunicación, mediante el cual se emplea un lenguaje comunicativo. Por ejemplo, en la lectura se manifiesta como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- II. Asumir con la lectura la apreciación de la área de lenguaje y literatura a fin de leer y comprender por leer y comprender, con el que el proceso del lector valide el apoyo del desarrollo de las capacidades comprensivas, expresivas humanísticas, estéticas y científicas en los estudiantes.

La misma tendrá 3 estrategias metodológicas para el proceso lectoral que aportarán el nivel de alcance de esta destreza con un orden de aplicación que son:

- Lectura comprensiva literal - vocabulario
- Lectura comprensiva inferencial - supuestos
- Lectura comprensiva evaluativa – criterios

En el que se integre los fundamentos de la lectura y post lectura básica para la habilidad comunicativa, en la que el estudiante aprenda de mejor manera la perspectiva de las situaciones de interacción con otros; abordando la organización en torno a la forma lógica comprensiva crítica y expresión creativa.

La propuesta será externa debido a que las tesis, serán las que califiquen la información acorde a la propuesta además serán las consultoras independientes de la presente propuesta.

3.3.2. Estructura y dinámica de sus componentes

Los contenidos de la estructura que recoge la propuesta didáctica van a reforzar la en la lectura, se mejora la fuente de información sobre el vocabulario y la expresión oral y escrita. Es así que la lectura se adecuará a los intereses personales de cada alumno a fin de crear un hábito lector que les ayude a redescubrir qué es la lectura puede ser una afición.

Se presentan 3 componentes esenciales para la ejecución de la propuesta:

Conceptuales:



1. El conocimiento es una fuente de inspiración y creatividad.
2. La lectura se reconoce como una herramienta de aprendizaje.
3. Se adquiere conocimiento de géneros mediante la lectura.
4. La lectura promueve el conocimiento deductivo.

Procedimentales:

1. Dominio del contenido del libro.
2. Lectura y correcta pronunciación.
3. Interpretación de textos.
4. Habilidad para comunicarse efectivamente.

Actitudinales

1. Interés en actividades creativas.
2. Respeto hacia el material y los demás.
3. Conciencia sobre los conocimientos adquiridos.
4. Fomento de hábitos de lectura para mejorar la comprensión.
5. El interés en la transmisión de las experiencias propias o compartidas por parte de sus compañeros.

3.3.3. Requisitos que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance

Los principales requerimientos de la propuesta son:

- Motivación necesaria para el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Aplicación metodológica de los docentes participantes.
- Flexibilidad de la dinámica de las clases.
- Aprovechamiento de las tics en clases.

3.4. Demostraciones

La propuesta de gamificación para la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de educación básica CE iniciará con la aplicación Kahoot!, que es la realizada bajo la propuesta del libro las “Fábulas de Esopo” – Vol. 1. Brindando al estudiante una forma interactiva de respuesta en fondo a la lectura comprensiva que han tenido del libro además que la aplicación permite ser abierta tanto internamente como externamente de la escuela fomentando el interés de los estudiantes por trabajar en la escuela como en la casa a fin de ganar recompensas por pregunta correctamente contestada.

Figura 2

Kahoot! como estrategias para desarrollar la comprensión lectora



Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

Con la herramienta Kahoot! como estrategia de gamificación por misiones para trabajar la comprensión lectora con fábulas de Esopo en 4to año de Educación Básica, mediante las siguientes misiones:

- Misión 1: Aventureros de la Moraleja
 - Se lee en clase la fábula "La zorra y las uvas" de Esopo.
 - Se crea un Kahoot con preguntas literales, inferenciales y de valoración crítica sobre esta fábula.
 - Los estudiantes se dividen en "Escuadrones Aventureros" de 4 integrantes.
 - Cada escuadrón responde de forma grupal y simultánea las preguntas del Kahoot desde un dispositivo.
 - Por cada respuesta correcta, acumulan puntos y ganan insignias de "Moraleja Hallada".
 - El escuadrón con más puntos al final es nombrado "Aventureros Máximos" y recibe un premio pequeño.
- Misión 2: Descifrando las Fábulas
 - Se presentan varias fábulas de Esopo de forma desordenada en fragmentos.
 - Se crea un Kahoot con preguntas para reorganizar la secuencia de esas fábulas.
 - Los estudiantes responden de forma individual para sumar puntos en un marcador general.



- Luego se forman parejas y responden juntos para descifrar el orden correcto y ganar insignias de "Grandes Descodificadores".
- Las parejas con más puntos al final reciben una recompensa.
- Misión 3: La Batalla de las Moralejas
 - Se divide la clase en dos grandes equipos: Águilas y Halcones.
 - Cada equipo previamente ha leído y analizado varias fábulas de Esopo.
 - Se crea un Kahoot donde cada equipo ingresa preguntas de comprensión sobre las moralejas de esas fábulas.
 - Primero juegan el Kahoot creado por las Águilas y los Halcones responden para acumular puntos.
 - Luego juegan el Kahoot de los Halcones y ahora las Águilas responden.
 - El equipo que logre más puntos totales en ambos Kahoot será el vencedor de "La Batalla de las Moralejas".

Son las primeras misiones establecidas al desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año mediante las fábulas de forma lúdica, colaborativa, respondiendo preguntas en Kahoot! de diversos niveles, compitiendo por puntos, ganando insignias virtuales y pequeñas recompensas que los mantienen motivados e involucrados activamente.

Es así que la primera insignia de recompensa que se otorgará es la que figura 3, iniciando con los animales en peligro de extinción que se estudió en anteriores clases así como en la clase de observación 2.

Figura 3

Presentación de recompensas



Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

3.5. Aplicación

En las siguientes figuras se presenta la aplicación de KAHOOT!, en cuanto a las preguntas se dividió en 15 lecturas representativas que permitan analizar las tipologías textuales: narrativo, expositivo, matemático y poético, las cuales son necesaria para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje en la comprensión lectora; destacando un orden arbitrario que permita a los estudiantes la diversión del juego.

Las lecturas del juego KAHOOT! Están relacionadas entre opción múltiple o verdadero y falso a fin que la interacción les tenga participativos y no sientan que es un tipo de prueba por el cual van a prender a entender que leen y que puedan realizarlo las veces necesarias con diversas lecturas tomadas principalmente de las Fábulas de Esopo, o de información diaria que genere el interés de información.

La temática inicial va desde esta información simple, con el transcurso del curso se realizará una actualización de lecturas que cumplan con el propósito de la herramienta de gamificación para los estudiantes de cuarto año de educación básica en la institución de estudio.

Figura 4

Lectura 1



Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)



Figura 5

Preguntas de la Lectura 2



Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

Figura 6

Puntaje



Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

Misión 3: La Batalla de las Moralejas

Figura 7

Resultados



Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

De este modo, a través de misiones lúdicas con elementos de juego como insignias, puntos, retos, recompensas y trabajo colaborativo, los estudiantes se involucran activamente en actividades de comprensión lectora aplicando la herramienta digital Kahoot con las fábulas de Esopo. Convirtiéndose en una experiencia más motivadora y significativa.

Claro, a continuación se muestra cómo sería la aplicación de la herramienta Kahoot como estrategia por misiones con fábulas de Esopo para trabajar la comprensión lectora en 4to año de EGB:

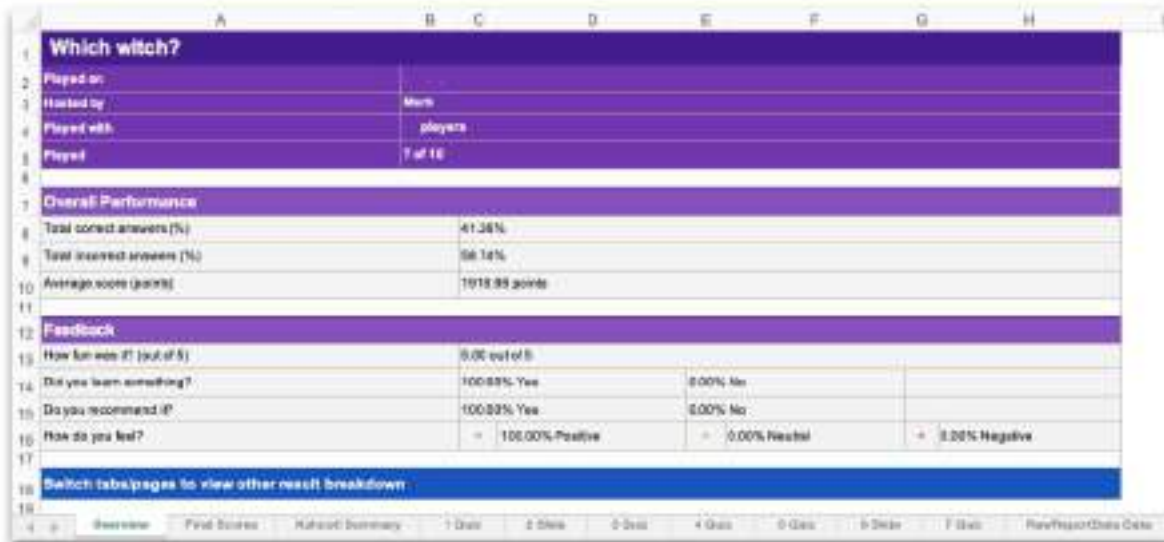
3.6. Implementación

En esta etapa se presenta los valores de la implementación propuesta, por medio de Kahoot! Considerando los 30 estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” evidenciados el proceso del juego en tiempo real; dado que al inicio se empezó con 10 participantes debido a la indisponibilidad de equipos de cómputo.



Figura 8

Identificación de respuestas



Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

Posterior, se muestran los datos obtenidos acorde al primer test realizado con las siguientes figuras, además de identificar a los tres primeros estudiantes que han llegado a un nivel muy alto del juego conjunto con su nivel de lectura representativo en comparación con los demás estudiantes.



Figura 9

Resultados del primer test

Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Glenda	4395	4	1
2	Andi	4285	4	1
3	Mark	4263	4	1
4	Elbert	3788	4	1
5	Ruth	3741	4	1
6	Bertha	3220	3	2
7	April	3203	3	2
8	Josai	3068	3	2
9	Oscar	3015	3	2
10	Shina	3013	3	2
11	Mary	2998	3	2
12	Todd	2953	3	2
13	Martin	2935	3	2
14	Rosa	2918	3	2

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

Los primeros lugares fueron obtenidos por parte de Sebastián, Catalina y Jorge, resaltándolos como los estudiantes que se han adaptado muy bien a esta estrategia para alzar su nivel de comprensión lectora. De esta forma se logra incentivar a los estudiantes a destacarse puesto que el verse como triunfadores o que obtienen un lugar importante los motiva a participar e involucrarse más en la actividad.

Figura 10

Resultados de los primeros lugares



Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)



3.6.1. Evaluación

La prueba de salida con los estudiantes de de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia de Quito” en el periodo 2023 – 2024, presenta la siguiente información:

Tabla 6

Prueba diagnóstica de salida

	Preguntas																												Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
Positivo	30	26	27	28	29	27	29	27	21	29	27	29	30	25	29	26	28	30	24	26	30	25	25	26	27	27	30	25	762
Negativo	0	4	3	2	1	3	1	3	9	1	3	1	0	5	1	4	2	0	6	4	0	5	5	4	3	3	0	5	78
Total	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	840

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

Escala con indicadores medidos:

Respuestas positivas (90,7%) 27 de 30

Respuestas negativas (9,3%) 3 de 30

En la prueba de diagnóstico de salida identifica que se ha incrementado una mayoría de positivos sobre los negativos, con el cual se verifica que la estrategia aplicada si tiene una relevancia en la comprensión lectora conforme a la información brindada en el test.

3.6.2. Hipótesis

La prueba de hipótesis de los instrumentos aplicados se muestra en la figura a continuación, realizada para pruebas de muestras emparejadas debido a que fue sometida la misma muestra de pre-test y post-test.



Figura 11

Prueba de hipótesis

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Pretest de diagnóstico - Postest de diagnóstico	-19,536	4,460	,843	-21,265	-17,806	-23,180	27	<,001

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

La prueba t de student indica que si el p calculado es menor de 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, debido a que el p calculado fue de <0,001. Indicando que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir las medidas del Pre-test y Postest son diferentes, por lo tanto se concluye que “IMPLEMENTAR LA GAMIFICACIÓN CON LA HERRAMIENTA KAHOOT! PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REAL AUDIENCIA DE QUITO” PARA EL PERIODO 2023 – 2024” fue efectiva en la mejora de esta habilidad en los niños y niñas de cuarto año de la unidad educativa Parroquia San José de Morona, cantón Tiwintza, provincia de Morona Santiago.

3.7. Recursos

Para implementar Kahoot! como estrategia de gamificación para la comprensión lectora en estudiantes de cuarto año, se requieren los siguientes recursos:

1. Dispositivos electrónicos con acceso a internet:
 - ✓ Computadoras de escritorio o portátiles
 - ✓ Tabletas



✓ Teléfonos inteligentes

Es recomendable tener al menos un dispositivo por cada grupo de 3 a 5 estudiantes para facilitar la participación colaborativa.

2. Acceso a una cuenta de Kahoot! para el docente, ya sea la versión gratuita o una suscripción de pago que permita acceder a más funciones avanzadas.
3. Proyector o pantalla grande para mostrar las preguntas y respuestas de Kahoot! a toda la clase.
4. Materiales de lectura apropiados para el nivel de cuarto año, como cuentos, fábulas, artículos informativos, etc. Estos pueden ser impresos o en formato digital.
5. Recursos multimedia adicionales, como imágenes, videos o audios relacionados con los textos de lectura, para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
6. Una conexión a internet estable y confiable en el aula o lugar donde se realizarán las actividades con Kahoot!.
7. Un plan de capacitación para los docentes sobre cómo utilizar Kahoot! de manera efectiva, incluyendo la creación de juegos, la gestión de la participación de los estudiantes y el análisis de los resultados.
8. Un espacio físico adecuado para la realización de las actividades con Kahoot!, ya sea en el aula regular o en un laboratorio de computación o sala de tecnología.
9. Recursos humanos adicionales, como asistentes de docentes o personal de soporte técnico, para ayudar con la configuración y solución de problemas tecnológicos durante las actividades.
10. Un plan de evaluación y seguimiento para monitorear el progreso de los estudiantes en la comprensión lectora y el impacto de la gamificación con Kahoot!

Es así lo mínimo para implementar así Kahoot! Con una planificación cuidadosa y la asignación adecuada de recursos permite garantizar su aplicación y el éxito de la misma.

3.7.1. Beneficiarios

Es importante resaltar que los beneficiarios directos son los estudiantes, principalmente los estudiantes de cuarto año de educación básica; prosigue con los demás estudiantes de la Unidad Educativa de la “Real Audiencia de Quito”. Como secundarios serían los docentes y padres de



familia que combinaran sus conocimientos con sus hijos los medios digitales con su educación tradicional.

Es así que esta estrategia vincula a los hijos con sus padres en nuevas formas de aprendizaje para ambos con el fin de que crezca el interés de la aplicación de las TIC'S en casa con supervisión y monitoreo constante para reafirmar estos conocimientos estos conocimientos buenos para activar el aprendizaje y hacer más participativos a esos niños que por su condición de pertenecer a un área fronteriza los habría marcado en el desinterés y la poca participación si no se les motiva adecuadamente.

3.8. Validación de la propuesta

A fin de que sea validado de la propuesta educativa, además de la pre-experimentación con los estudiantes se realizó una consulta a especialistas como se detalla a continuación. Basado inicialmente en la selección de un grupo de profesionales que tienen la experiencia y trayectoria en el tema de interés, que a través de esta técnica de evaluación sean encargados en validar el objeto en cuestión.

Posterior se seleccionó a cinco docentes que trabajan en las instituciones educativas que son pertinentes a la Dirección del Distrito Educativo 14D06 Limón-Indanza-Santiago-Tiwintza, los mismo que cumplen con características prioritarias para participar en esta evaluación, considerando entre ellas: cuarto nivel de titulación, años de experiencia en el campo, docentes de educación básica, conocimientos académicos en la asignatura de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje en el campo de lectoescritura, imparcialidad en sus juicios y total disponibilidad.

A través de la siguiente tabla se describe la información de los expertos participantes en la evaluación de esta propuesta:

Tabla 7

Especialistas de validación

N°	Docente	Grado académico	Especialidad/profesión	Ocupación	Años de experiencia
1	Docente 1	Diplomado	Pedagogía	Docente de educación básica	8 años
2	Docente 2	Magister	Didáctica de las ciencias	Docente de educación básica	12 años
3	Docente 3	Magister	Tecnología Educativa y	Docente de educación básica	12 años



Competencias
Digitales

4	Docente 4	Diplomado	Didáctica de la lengua en educación infantil y primaria	Docente de educación básica	17 años
5	Docente 5	Magister	Pedagogía	Docente de educación básica	14 años

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

El juicio de especialistas se utilizó para evaluar de forma independiente, en la que cada profesional respondió a un cuestionario con diez criterios de evaluación a los cuales se les reflejó la visión general de las estrategia didáctica en la que la gamificación se utilizó para mejorar la comprensión lectora de los niños de cuarto año de educación básica y que permitan su validez.

Los criterios evaluados son: factibilidad, objetividad, contenido, innovación, organización, metodología, coherencia, evaluación, recursos y pertinencia. De igual modo, para calificarlos se basó en la escala de Likert donde 1 es deficiente y 5 es excelente.

Se continua con la aplicación del cuestionario a los cinco docentes, Por consiguiente se obtuvo los siguientes resultados:

Tabla 8

Valoración por expertos

PREGUNTA		PUNTUACIÓN EXPERTOS					VALIDACIÓN pregunta		
n.º	Evaluación	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Docente 5	SUMA puntuaciones	PROMEDIO puntuaciones	(SÍ/NO)
1	Factibilidad	3	4	5	4	5	21	4,2	4,0
	Objetividad	3	4	3	3	4	17	3,4	
	Contenido	4	4	4	5	3	20	4,0	
	Innovación	4	3	5	4	4	20	4,0	
	Organización	3	4	4	4	4	19	3,8	
	Metodología	4	5	4	5	5	23	4,6	
	Coherencia	3	3	3	4	5	18	3,6	
	Evaluación	3	4	3	3	5	18	3,6	
	Recursos	4	3	5	5	3	20	4,0	
	Pertinencia	4	4	4	5	5	22	4,4	
2	Factibilidad	3	5	4	3	4	19	3,8	4,1
	Objetividad	5	4	5	5	3	22	4,4	



	Contenido	5	5	4	3	3	20	4,0	
	Innovación	5	4	5	4	4	22	4,4	
	Organización	5	3	4	5	5	22	4,4	
	Metodología	5	4	3	4	5	21	4,2	
	Coherencia	3	5	3	3	5	19	3,8	
	Evaluación	3	5	4	5	3	20	4,0	
	Recursos	4	5	5	4	4	22	4,4	
	Pertinencia	5	3	4	4	3	19	3,8	
	Factibilidad	5	4	5	5	4	23	4,6	
	Objetividad	3	3	4	3	2	15	3,0	
3	Contenido	4	4	3	4	3	18	3,6	
	Innovación	5	5	4	3	4	21	4,2	
	Organización	4	3	5	4	5	21	4,2	4,0
	Metodología	3	4	5	5	3	20	4,0	
	Coherencia	4	3	4	5	4	20	4,0	
	Evaluación	4	3	3	4	3	17	3,4	
	Recursos	5	4	5	5	5	24	4,8	
	Pertinencia	4	3	5	5	4	21	4,2	
	Factibilidad	4	4	3	5	4	20	4,0	
	Objetividad	4	3	4	4	4	19	3,8	
4	Contenido	5	4	3	5	5	22	4,4	
	Innovación	5	5	4	4	5	23	4,6	
	Organización	5	4	4	3	5	21	4,2	4,1
	Metodología	5	4	3	4	5	21	4,2	
	Coherencia	5	4	3	5	5	22	4,4	
	Evaluación	2	3	3	5	2	15	3,0	
	Recursos	4	3	4	5	4	20	4,0	
	Pertinencia	4	4	5	3	4	20	4,0	
	Factibilidad	4	4	5	4	5	22	4,4	
	Objetividad	4	4	3	2	3	16	3,2	
5	Contenido	5	5	4	3	4	21	4,2	
	Innovación	3	5	3	4	5	20	4,0	
	Organización	5	5	4	5	4	23	4,6	4,0
	Metodología	3	3	5	3	3	17	3,4	
	Coherencia	5	3	5	4	4	21	4,2	
	Evaluación	3	2	4	3	4	16	3,2	
	Recursos	4	4	5	5	5	23	4,6	
	Pertinencia	4	5	5	4	4	22	4,4	
6	Factibilidad	5	5	3	5	4	22	4,4	4,0



Objetividad	3	5	4	4	5	21	4,2	
Contenido	4	2	3	5	4	18	3,6	
Innovación	5	3	4	4	5	21	4,2	
Organización	4	4	4	3	4	19	3,8	
Metodología	4	5	3	4	3	19	3,8	
Coherencia	3	5	3	5	3	19	3,8	
Evaluación	2	4	3	5	4	18	3,6	
Recursos	4	3	4	5	5	21	4,2	
Pertinencia	5	3	5	3	4	20	4,0	
Factibilidad	5	4	5	5	4	23	4,6	
Objetividad	5	5	3	3	2	18	3,6	
Contenido	5	5	4	4	3	21	4,2	
Innovación	5	5	5	3	4	22	4,4	
7 Organización	5	5	4	4	5	23	4,6	4,2
Metodología	5	5	3	5	3	21	4,2	
Coherencia	5	5	4	5	4	23	4,6	
Evaluación	4	4	4	4	3	19	3,8	
Recursos	2	3	5	5	5	20	4,0	
Pertinencia	3	3	4	5	4	19	3,8	
Factibilidad	3	5	5	3	5	21	4,2	
Objetividad	3	4	5	4	4	20	4,0	
Contenido	4	3	2	3	5	17	3,4	
Innovación	5	4	3	4	4	20	4,0	
8 Organización	3	4	4	4	3	18	3,6	3,9
Metodología	3	5	5	3	4	20	4,0	
Coherencia	4	5	5	3	5	22	4,4	
Evaluación	5	5	4	3	5	22	4,4	
Recursos	3	4	3	4	5	19	3,8	
Pertinencia	4	3	3	5	3	18	3,6	

Elaborado por: Tsakimp y Espinoza (2024)

De acuerdo al promedio de la valoración de Likert se evidencia que si el promedio de puntuaciones de los expertos es 4 o más, la misma presenta aprobación por parte de los expertos; indicando que la propuesta es apta para la aplicación de los niños de cuarto año a través de la herramienta digital Kahoot!.



CONCLUSIONES GENERALES

1. Se identificó como principales dificultades de comprensión lectora que presentan los estudiantes del sector fronterizo de cuarto grado, la pobreza de vocabulario y bajo autoestima; presentando dificultades tanto en la lectura de palabras como en la comprensión oral y escrita. Resultando que leen mal por ende tienen un déficit de comprensión lectora; además, que en casos extremos estos problemas de comprensión se constituyen en dificultad léxica que consiste en una pobre capacidad intelectual general, asimismo de no comprenden las palabras correctas escritas, ni lo que leen.
2. Las estrategias de gamificación de comprensión lectora que contribuyeron a la mejorar de la dificultad léxica de los estudiantes del sector fronterizo de cuarto grado se caracteriza por los juegos de vocabulario con niveles progresivos donde los estudiantes por medio del juego descubren nuevos significados; de lectura gamificada en la que durante el avance del juego van superando los retos o misiones con los desafíos léxicos para avanzar en las historia y la competición de vocabulario a fin de que se demuestre las palabras nuevas. Resaltando que las estrategias de gamificación al estar diseñadas en Kahoot! Se adaptan al nivel de los estudiantes y se alinean con los objetivos de aprendizaje específicos.
3. El diseño la estructura de la estrategia de gamificación que permitió el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia De Quito” para el periodo 2023-2024; mediante la narrativa o contexto que se presentó en las 15 lecturas – Kahoot! Bajo objetivos o misiones, iniciado con el nivel inicial para cuarto año; se continua con los textos, que después de leer los textos expuestos se debe enfrentar a desafíos/acertijos, retroalimentándose con su desempeño a través de las puntuaciones obtenidas, prosiguiendo con la superación de los desafíos a fin de avanzar con los niveles que presentan más altos de dificultad con la competencia o colaboración a fin de lograr la recompensa virtual o reconocimiento de sus logros en esta estrategia.
4. Se valoró la estrategia de gamificación para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 4to año de la Unidad Educativa “Real Audiencia De Quito” para el periodo 2023-2024 mediante el criterio de experto. El cual identificó que la alineación sea dirigida a los objetivos de aprendizaje, verificando que los desafíos y actividades planteadas contribuyan efectivamente al desarrollo de las habilidades de comprensión lectora. Además de la adecuación al nivel de cuarto año de los estudiantes donde se permita que se tome en cuenta los conocimientos previos y las necesidades específicas de los estudiantes; fomentando que la



propuesta incrementa el interés, la participación activa y el compromiso de los estudiantes con las actividades de lectura, para obtener retroalimentación.

5. Al integrar Kahoot! Como estrategia de gamificación, permite enseñar de forma más amplia combinándola con otras actividades y recursos para la comprensión lectora. De la cual se puede destacar que no depender de esta única herramienta, sino más bien de complementarla con métodos tradicionales, además de considerar que vaya de la mano siempre de la tutoría del docente como de otras técnicas de gamificación.



RECOMENDACIONES

- Es recomendable que se establezca objetivos y reglas claras en donde los estudiantes conozcan las mismas en una dinámica gamificada de claridad sobre actividad.
- A fin de que crezca el interés de los estudiantes en la lectura es recomendable que se aplique variedad de formatos y tipos de preguntas en Kahoot! para mantener la motivación de los estudiantes. Además de considerar opciones de preguntas como: de opción múltiple, también la inclusión de preguntas abiertas, rompecabezas, ordenamiento de secuencias, entre otros.
- Se requiere que se utilice materiales de lectura atractivos y apropiados para la edad en el contexto de los estudiantes. Esto puede incluir cuentos, fábulas, noticias, artículos informativos, entre otros; asegurándose que los textos sean interesantes y relevantes para mantener la motivación de los estudiantes.
- Es recomendable fomentar el trabajo en equipo y la colaboración al permitir que los estudiantes formen grupos para participar en los juegos de Kahoot! Promoviendo así la discusión, el intercambio de ideas y el aprendizaje entre pares o conjunto.
- Al proporcionar retroalimentación constructiva después de cada juego de Kahoot! Se aprovechan los resultados para identificar áreas de mejora y reforzar los conceptos, conjunto con las habilidades que representan un desafío para los estudiantes.
- Es recomendable promover la utilización de Kahoot! En otras áreas de la educación de los estudiantes de cuarto grado a fin de que contemplen otra forma de aprendizaje conjunto con la tradicional
- Se recomienda que antes de la aplicación de Kahoot! A los estudiantes se realice una capacitación previa a los docentes a fin de que sepan manejar adecuadamente esta estrategia como su creación conjunta.
- Es recomendable que esta estrategia se realice durante toda el año escolar a fin de que se conozca si la utilización de la misma ha permitido el interés en la lectura por parte de los estudiantes o si requiere de complementación de otras estrategias



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcas, Z. N., Alarcón, D. M., Alarcón, D. H., Gonzáles, L. R., & Rodríguez, F. A. (2019). Estrategias metacognitivas y comprensión lectora en estudiantes universitarios. *Revista de Investigación Apuntes Universitarios*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/https://doi.org/10.17162/au.v1i1.348>
- Arias Flores, H., & Montenegro Martínez, B. M. (2022). *Gamificación una herramienta pedagógica para motivar la lectura en los niños y niñas de cuarto año de Educación General Básica*. Maestría en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales. Ambato - Ecuador: Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4638>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (Sexta ed.). Editorial Episteme. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Arias+\(2012\),+%E2%80%9Cvariable+es+una+caracter%C3%ADstica+o+cualidad%3B+magnitud+o+cantidad,+que+puede+sufrir+cambios,+y+que+es+objeto+de+an%C3%A1lisis,+medici%C3%B3n,+manipulaci%C](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=Arias+(2012),+%E2%80%9Cvariable+es+una+caracter%C3%ADstica+o+cualidad%3B+magnitud+o+cantidad,+que+puede+sufrir+cambios,+y+que+es+objeto+de+an%C3%A1lisis,+medici%C3%B3n,+manipulaci%C)
- Bailón, D. C. (2023). *Gamificación como estrategia para la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año*. Ambato - Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4171/1/79318.pdf>
- Berrocal, M., & Ramírez, F. (2019). Estrategias metacognitivas para desarrollar la comprensión lectora. *Revista Innova Educación*, 1(4), 522-545. <https://doi.org/10.35622/j.rie>
- Cairney, T. H. (2018). *Enseñanza de la comprensión lectora* (Sexta edición ed., Vol. 1). Nuestra Sra. del Rosario, España: Ediciones Morata. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ypojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT46&dq=Comprensi%C3%B3n+lectora&ots=iwTe3xPzsl&sig=Fk95XxMXqkt-jfbniBt4fuTYmMw#v=onepage&q=Comprensi%C3%B3n%20lectora&f=false>
- Canquiz, L., Mayorga, S. D., & Sandoval, C. (2021). Planeación didáctica para el desarrollo de la comprensión lectora. *OCNOS*, 20(2), 1-11. https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.18239/ocnos_2021.20.2.2404
- Castillo, S. J. (2021). Metodología didáctica para la comprensión de la lectura de textos argumentativos en la universidad. *Educere*, 25(81), 477-494. <https://www.redalyc.org/journal/356/35666225012/html/>



- Castillo-Mora, M. J., Escobar-Murillo, M. G., de los Ángeles Barragán-Murillo, R., & Cárdenas-Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- Chiqui, L. J. (2022). Importancia de la enseñanza de la comprensión lectora en Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 6(6), 1-12. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4325
- Choquichanca, L. R., & Inga, A. M. (2020). Estrategias metodológicas docentes en comprensión lectora y rendimiento académico en el área de Comunicación. *Desde el Sur*, 12(2), 479-500. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2415-09592020000200479
- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Delgado, F. J., & Medina, C. N. (2018). Blog educativo como herramienta para el aprendizaje de la derivada en estudiantes universitarios. *REDHECS: Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 13(26), 28-53. <https://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/3118>
- Flores Aguilar, G., & Fernández-Río, J. (2021). Gamificación. *Los modelos pedagógicos en educación física: qué, cómo, por qué y para qué*, 2(32), 1-18.
- Gago, R. (2021). *La comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento escolar en los niños de 6º grado*. Mendoza, Luján: Pontificia Universidad Católica Argentina "Santa María de los Buenos Aires". <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/12342/1/compression-lectora-incidencia-rendimiento.pdf>
- Gallego, O. J., Figueroa, S. S., & Rodríguez, F. A. (2019). La comprensión lectora de escolares de educación básica. *Literatura y lingüística*(40), 187-208. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29344/0717621x.40.2066>
- García, H. F., Rangel, H. E., & Mera, G. N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: revista de estudios interdisciplinarios en ciencias sociales*, 22(1), 62-75. <https://ojs.urbe.edu/index.php/telos/article/view/3190>



- García, P. S. (2019). El desafío de la comprensión lectora en la educación primaria. *Panorama*, 13(24), 42-56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1205>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Graells, M. P. (2023). Impacto de las TIC en la educación: funciones y limitaciones. *TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 2(1), 1-22. <https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2023/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Guaylacela, G. J., & López, R. J. (2019). Estrategias para fomentar el gusto y hábito de la lectura a través de la vinculación de los temas de interés de los estudiantes. *Memorias del quinto Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador: Aprendizaje en la sociedad del conocimiento: modelos, experiencias y propuestos*, 2(22), 749-759. <https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/24c1d76828cdb81f2bca33f69390abc3.pdf>
- Lezama, C. C. (2019). *Desarrollo de la coordinación y el control postural en preescolares de una institución inicial, San Martín de Porres 2019*. Escuela académico profesional de educación inicial. Lima - Perú: Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/43350>
- Lizcano, D. A., Barbosa, C. J., y Villamizar, E. J. (2019). Aprendizaje colaborativo con apoyo en TIC: concepto, metodología y recursos. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 5-24.
- Maina, M. G., & Papalini, V. A. (2021). Lectura (s): hacia una revisión del concepto. *Ciencias Sociales Interdisciplinarias*, 6(20), 71-96. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/171842>
- Mero, C. J. (2019). Aplicación de las destrezas con criterio de desempeño para el desarrollo de la comprensión lectora. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 87-98. <https://doi.org/https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2119>
- Plaza-Plaza, J. C. (2021). Lectura y comprensión lectora en niños de primaria. *Polo del conocimiento*, 6(3), 2232-2245. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2503>
- Prieto-Andreu, J. M., Gómez-Escalonilla-Torrijos, J. D., & Said-Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática.



Revista Electrónica Educare, 26(1), 251-273.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15359/ree.26-1.14>

- Ramos Casavilca, C. (2022). *La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022*. Maestría en Educación. Lima - Perú: Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102552/Ramos_CC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rivera, C. E., Puente, M. S., & Calderón, R. L. (2020). Diseño y aplicación de estrategias metacognitivas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de secundaria. *Ciencias Sociales y Educación*, 9(17), 203-231.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22395/csye.v9n17a10>
- Rosero, M. I. (2019). Aplicación de estrategias de aprendizaje para la comprensión lectora. *Acción y reflexión educativa*, 44, 64-81.
http://uptv.up.ac.pa/index.php/accion_reflexion_educativa/article/view/674
- Sánchez, D. M., Pérez, H. J., & Pérez, P. M. (2020). El uso de las tecnologías de la información y la comunicación y la comprensión lectora: tendencias. *Conrado*, 16(72), 376-386.
- Tenesaca Orellana, M. E., & Criollo Cumbe, F. E. (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*. Educación Básica. Azogues - Ecuador: Universidad Nacional de Educación.
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>
- Tumbaco, C. F., & Varas, G. C. (2021). Estrategias metodológicas para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de Básica Superior. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(8), 143-155.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590619>
- Tunal, G., & Cortez, E. N. (2018). Técnicas de enseñanza basadas en el modelo de desarrollo cognitivo. *Educación y humanismo*, 20(35), 74-95.
- Vélez, J. (2022). Metodologías de diseño y herramientas computacionales. En J. Vélez, *Manufactura y gestión del ciclo de vida del producto (PLM)*. México.
- Villén-Martos, R. (2019). *Importancia de la lectura en edades tempranas*. Filología Española. Universidad de Jaén.
https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/9961/1/tfg_rubn_villn_martos.pdf



Wood, P., & Smith, J. (2018). Investigar en educación. Conceptos básicos y metodología para desarrollar proyectos de investigación. *Education Siglo XXI*, 36(1), 263-266.

Zurita del Pozo, N. C., & Tomala-Nazareno, S. V. (2020). *Estrategias metodológicas y su incidencia en los procesos de comprensión lectora*. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Guayaquil.
<https://repositorio.ug.edu.ec/items/f7141582-53a2-4441-9664-136e977dd815>