



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR



MAESTRÍA EN MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

TEMA

La gamificación como estrategia didáctica para fomentar el hábito de la lectura en los
estudiantes de octavo de básica

Autor/es:

Gladis Narciza Vargas Azuero
María Narcisa Carrillo Suarez

Tutor:

Tutor: PhD. Roger Martínez Isaac

DURÁN

2024



RESUMEN

La presente tesis parte de reconocer que los estudiantes de octavo de básica del colegio “Primero de Mayo” presentan dificultades con el hábito de la lectura, al no mostrar motivación por leer y utilizarla como medio de recreación. El objetivo estuvo centrado en elaborar una estrategia didáctica para fomentar el hábito de la lectura, a través de la gamificación. Se utilizó un enfoque mixto con el empleo de diferentes métodos, como análisis y síntesis, el inductivo - deductivo, la modelación, enfoque de sistema, observación, entrevista, encuesta, revisión documental consulta a especialistas y registro de experiencia, los cuáles permitieron el despliegue de los diferentes objetivos específicos. Se logra demostrar de forma parcial cómo la gamificación puede influir en el comportamiento de lectura de los estudiantes y motivarlos a leer de manera más activa y constante. La metodología utilizada incluyó la aplicación de la propuesta de gamificación a través de la plataforma MyClassGame, en la cual los estudiantes participaron en actividades diseñadas para fomentar la lectura. Los resultados más significativos mostraron un aumento en el interés por la lectura entre los estudiantes, así como una mejora en sus habilidades de comprensión lectora y retención de información. La propuesta de gamificación demostró ser efectiva para motivar a los estudiantes a leer libros y participar activamente en actividades relacionadas con la lectura. En conclusión, este estudio proporciona evidencia sólida de que la gamificación puede ser una herramienta eficaz para abordar el problema de la falta de hábito de lectura en estudiantes de educación secundaria.

Palabras clave: Gamificación, lectura, hábitos, MyClassGame, estrategia didáctica, hábito de la lectura.



ABSTRACT

This thesis is based on recognizing that the eighth grade students of the “Primero de Mayo” school present difficulties with the habit of reading, as they do not show motivation to read and use it as a means of recreation. The objective was focused on developing a teaching strategy to promote the habit of reading, through gamification. A mixed approach was used with the use of different methods, such as analysis and synthesis, inductive - deductive, modeling, system approach, observation, interview, survey, documentary review, consultation with specialists and record of experience, which allowed the deployment of the different specific objectives. It is possible to partially demonstrate how gamification can influence students' reading behavior and motivate them to read more actively and constantly. The methodology used included the application of the gamification proposal through the MyClassGame platform, in which students participated in activities designed to promote reading. The most significant results showed an increase in interest in reading among students, as well as an improvement in their reading comprehension and information retention skills. The gamification proposal proved to be effective in motivating students to read books and actively participate in activities related to reading. In conclusion, this study provides solid evidence that gamification can be an effective tool to address the problem of lack of reading habit in secondary education students.

Keywords: Gamification, reading, habits, MyClassGame, teaching strategy, reading habit.



ÍNDICE GENERAL

Contenido

Tabla de contenido

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE LOS AUTORES.....	
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS.....	
DEDICATORIA.....	
AGRADECIMIENTOS.....	
RESUMEN.....	
ABSTRACT.....	
ÍNDICE GENERAL.....	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
LISTADOS DE FIGURAS.....	
LISTADO DE ANEXOS.....	
INTRODUCCIÓN.....	1
Presentación y contextualización.....	1
Justificación del problema.....	1
Planteamiento del problema y el diseño teórico.....	2
Principales categorías de la investigación.....	4
Diseño metodológico.....	4
Población y muestra.....	5
Declaración del tipo de investigación.....	5
Principales aportes.....	6



CAPÍTULO 1	9
MARCO TEÓRICO DEL PROCESO DE FORMACIÓN DEL HÁBITO DE LA LECTURA CON EL EMPLEO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACION GENERAL BASICA	9
1.1 Antecedentes investigativos relacionados con la formación del hábito de la lectura con el empleo de la gamificación	9
1.2 Bases teóricas de la formación del hábito de la lectura con el empleo de la gamificación	12
1.1.1 1.2.1 La lectura	12
1.1.2 1.2.2 Hábito.....	15
1.1.3 1.2.3 ¿Qué es el hábito de la lectura?.....	16
1.1.4 1.2.4¿Cómo se forma el hábito de la lectura?.....	17
1.2.5 La gamificación	20
1.2.6 La gamificación como estrategia didáctica.....	22
1.2.7 Diseño de un sistema de gamificación.....	24
1.2.8 ¿Cómo gamificar tu aula?.....	26
1.3 Bases legales y normativas relacionadas con la formación del hábito de la lectura y la gamificación en la Educación General Básica.....	29
CAPÍTULO 2	31
METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	31
2.1 Conceptualización de las categorías e indicadores para el estudio diagnóstico del problema.	31
Gamificación.....	32
2.2 Enfoque de la investigación	32



2.3 Alcance de la investigación.....	32
2.4 Tipo de investigación.....	33
2.5 Métodos y técnicas de investigación.....	34
2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	34
2.7 Población y la muestra.....	35
2.8 Estrategia metodológica investigativa.....	36
2.7 Análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial	37
CAPÍTULO 3:.....	52
PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	52
3.1 Estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes del octavo año.....	52
3.1.1 Fundamentación de la estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura.....	52
3.1.2 Características de la estrategia didáctica:.....	54
3.1.3 Objetivo general.....	55
3.1.4 Etapas de la estrategia didáctica.....	55
3.1.5 Recomendaciones metodológicas y tecnológicas para la implementación de la propuesta.....	63
3.2 Validación de la estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura.....	64
3.2.1 Resultados obtenidos con la aplicación parcial de la estrategia didáctica propuesta (registro de experiencia).....	64
3.2.2 Resultados obtenidos con la aplicación de la encuesta de percepción a los estudiantes ..	71



CONCLUSIONES	75
RECOMENDACIONES:.....	76
Referencias bibliográficas.....	1
ANEXOS	7



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Elementos de la gamificación</i>	26
Tabla 2 <i>Operacionalización de variables</i>	34
Tabla 3 <i>Tabla de la composición de la población y muestra.</i>	39
Tabla 4 <i>Ficha de observación a clase.</i>	49
Tabla 5 <i>Ficha de revisión para planes de clase</i>	59
Tabla 6 <i>Temas de lectura</i>	59



LISTADOS DE FIGURAS

Figura <i>Te gusta leer</i>	40
Figura 2 <i>Es importante leer</i>	37
Figura 3 <i>Mayor frecuencia de lectura</i>	40
Figura 4 <i>Promedio de duraciones de lectura</i>	41
Figura 5 <i>Tipos de libros</i>	41
Figura 6 <i>Requerimiento de estrategias</i>	42
Figura 7 <i>Actividades de lectura</i>	42
Figura 8 <i>Después de la lectura.</i>	43
Figura 9 <i>Distracciones al momento de realizar la lectura</i>	43
Figura 10 <i>Lectura general</i>	44
Figura 11 <i>Puntos débiles al leer</i>	44
Figura 12 <i>Aprender más rápido</i>	45
Figura 13 <i>Nuevas plataformas</i>	45
Figura 14 <i>Herramientas tecnológicas</i>	46
Figura 15 <i>Discusiones sobre libros</i>	46
Figura 16 <i>Recomendar libros</i>	47
Figura 17 <i>Lectura más atractiva</i>	47
Figura 18 <i>Estructura lógico – funcional de la estrategia didáctica para fomentar el hábito de la lectura con el uso de la gamificación</i>	59
Figura 19 <i>Aulas gamificadas para las historietas, cuentos, poesía, ciencia ficción, novelas</i>	63
Figura 20 <i>Experiencia general con las actividades gamificadas en MyClassGame</i>	75
Figura 21 <i>Diversión y entretenimiento proporcionados por las actividades gamificadas</i>	76



Figura 22 <i>Desafío percibido en las actividades gamificadas</i>	76
Figura 23 <i>Interfaz y usabilidad de MyClassGame</i>	77
Figura 24 <i>Aspectos de las actividades gamificadas que más gustaron</i>	77



LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1 Encuesta dirigida a los estudiantes del octavo año de educación general básica.	87
Anexo 2 Observación a clases	89
Anexo 3 Ficha de revisión para planes de clase	91
Anexo 4 Entrevista dirigida a las docentes de lengua y literatura de octavo año de la educación básica	93
Anexo 5 Primer cuestionario	95
Anexo 6 Segundo cuestionario	96
Anexo 7 Tercer cuestionario	100
Anexo 8 Encuesta de percepción de los estudiantes con la aplicación de las actividades en la plataforma MyClassGame.	102



INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

La lectura es importante en la vida de cualquier individuo, no solo como medio de adquirir conocimientos, sino también como fuente de placer y enriquecimiento personal. Sin embargo, en la sociedad contemporánea, nos enfrentamos a un desafío preocupante: la disminución del hábito de la lectura, especialmente entre los jóvenes. La era digital ha traído consigo una multitud de distracciones y alternativas de entretenimiento que compiten directamente con la lectura, lo que ha generado una preocupante disminución en el interés por los libros y la literatura.

Ante esta problemática, surge la necesidad de buscar enfoques innovadores y efectivos para fomentar el hábito de la lectura. La gamificación se expone como una estrategia didáctica que utiliza elementos y dinámicas de los juegos, con el objetivo de comprometer a los estudiantes en actividades educativas. Esta tesis tiene se enfoca en explorar cómo una estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura en el ámbito educativo. A lo largo de este estudio, se examinan detalladamente las teorías y conceptos relacionados con la gamificación y su relación con la promoción de la lectura. Además, se analizan investigaciones previas que han implementado con éxito la gamificación en programas de fomento de la lectura.

El presente trabajo se estructura en torno a una investigación exhaustiva que busca comprender cómo la gamificación puede transformar la motivación por la lectura, convirtiéndola en una atractiva y gratificante para los estudiantes. Además, se toman en cuenta aspectos prácticos de la implementación de estrategias de gamificación en el aula.

A través de esta investigación, se ofrece una fundamentación teórica y práctica sobre cómo utilizar la gamificación como estrategia didáctica para fomentar el hábito de la lectura y, en última instancia, promover un mayor nivel de alfabetización y aprecio por la lectura entre las nuevas generaciones.

Justificación del problema

Hay muchos autores internacionales que han hablado sobre la importancia del hábito de la lectura y cómo puede impactar de manera positiva en nuestras vidas siendo una actividad muy beneficiosa para el desarrollo personal y cultural, menciona Salazar (2006) que “el hábito de la lectura como un comportamiento estructurado intencional que hace que la persona lea frecuentemente por motivación personal, lo cual le crea satisfacción, sensación de logro, placer y entretenimiento” (p. 127).



Martínez et al., (2010) mencionan que cuando se fomenta el hábito de la lectura, se está colaborando a:

Que los alumnos posean la fuerza lógica para educarse durante toda la vida, el interés de saber constantemente, el enriquecimiento de su intelecto, la ampliación de su vocabulario y la posibilidad de mejorar sus relaciones humanas y su actitud ante la vida. (p. 2).

Por ende, la importancia y el beneficio que conlleva a desarrollar el hábito de la lectura se ve reflejado en los argumentos emitidos por los autores, en tanto se revela que este cumple un rol fundamental a lo largo de nuestras vidas, teniendo como capacidad el crear en el ser humano una actitud diferente y positiva ante las circunstancias a las que se enfrenta el ser humano.

La lectura ha venido siendo el pendiente para los que se encuentran en la edad escolar. A menudo se habla de la importancia que tiene el hábito de la lectura y de cómo fomentarla entre los jóvenes, pero muchas de las veces han fallado en este propósito los maestros, puede ser porque sus métodos, materiales o estrategias no han sido los más motivadores, ni los más idóneos.

La Asociación Mundial de Educadores Infantiles (2008) afirma que “la adquisición del hábito de la lectura no responde a una evolución natural” (pág. 135), la familia y el maestro contribuyen porque son la mayor influencia para estimular y guiar al estudiante ante el proceso del hábito de la lectura, lo que permite a su vez el desarrollo de habilidades y enriquecimiento del vocabulario siendo la base para una mejor educación.

En el 2012 el Instituto Nacional de Estadísticas y Censo indica que tres de cada diez ecuatorianos no destinan tiempo a la lectura, este informe coincide con el estudio realizado en el 2013 por el mismo instituto en donde 27% de la población no lee, es relevante mencionar que además el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) indica que en promedio los ecuatorianos leen solo medio libro al año. (Criollo, 2017).

Planteamiento del problema y el diseño teórico

En observaciones a clases, revisión de informes del seguimiento al aprendizaje y la experiencia de los autores de la presente investigación, se pudo constatar que en la unidad educativa Colegio Primero de Mayo se presentan algunas insuficiencias con relación a la lectura en los estudiantes de octavo año de la Educación General Básica, por lo que surge la necesidad de fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes, como evidencias se expresan las siguientes manifestaciones:



- Limitada utilización de la lectura como herramienta para el desarrollo exitoso de las tareas escolares.
- Escasa utilización de la biblioteca del colegio.
- Se manifiestan dificultades relacionadas con la comprensión del texto a un nivel literal, inferencial y crítico valorativo.
- Marcado desinterés por la lectura y una práctica lectora centrada en realización deberes escolares, lo que indica el poco hábito de lectura.
- La lectura es vista por parte de los estudiantes como obligación, casi nunca la utilizan con fines informativos o recreativos.
- Los estudiantes expresan que no practican la lectura de otro texto que no sean los escolares.

Lo antes mencionado evidencia una contradicción existente entre la necesidad de desarrollar los hábitos de la lectura en los estudiantes y el insuficiente desarrollo de esta habilidad dentro del marco educativo. El estado actual revela que los alumnos no son capaces de mantener un hábito lector que se vea reflejado en las tareas asignadas, según los estándares de aprendizaje los estudiantes deben mantener un hábito lector para el desarrollo personal y académico.

A partir del análisis realizado se declara como **problema científico**:

¿Cómo fomentar el hábito de la lectura para lograr un mejor desempeño en las tareas escolares en los estudiantes de octavo año de educación básica del colegio Primero de Mayo?

Se precisa como **tema**: La gamificación como estrategia didáctica para fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes de octavo de básica.

El problema de investigación se localiza en el siguiente **objeto de la investigación**: El proceso de formación del hábito de lectura en los estudiantes de la Educación General Básica.

Para poder contribuir a la solución del problema se establece como **objetivo general** proponer una estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura desde una perspectiva contextualizada, motivadora y diversificada en los estudiantes del octavo año del colegio Primero de Mayo.

Las **preguntas científicas** que guía la presente investigación son:

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de las estrategias didácticas para fomentar el hábito de la lectura?



- ¿Cuáles son los antecedentes del uso de la gamificación en función de fomentar el hábito de la lectura?
- ¿Cuál es la situación actual de la formación del hábito de la lectura en los estudiantes del 8vo año del Colegio Primero de Mayo?
- ¿Qué características y exigencias metodológicas debe tener una estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura?
- ¿En qué medida ha contribuido la aplicación de la estrategia didáctica basada en la gamificación en la formación del hábito de la lectura?

Principales categorías de la investigación

- El proceso de formación del hábito de lectura
- Hábito de lectura.
- Gamificación
- Estrategia didáctica basada en la gamificación.

El logro del objetivo propuesto demanda la declaración de los siguientes **objetivos específicos** de la investigación:

1. Determinar los fundamentos teóricos que sustentan la formación del hábito de la lectura en los estudiantes de la Educación General Básica.
2. Diagnosticar la situación actual de la formación del hábito de lectura en los estudiantes del octavo año de básica en el Colegio Primero de Mayo.
3. Elaborar la estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes de octavo año de educación básica del colegio Primero de Mayo.
4. Valorar los resultados obtenidos con la aplicación parcial de la estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes de octavo año de educación básica del colegio Primero de Mayo.

Diseño metodológico

Los **métodos y técnicas** que se utilizaron en todo el proceso investigación son:

- Del nivel teórico se utilizaron los métodos de análisis – síntesis y modelación, estuvieron presentes en las diferentes fases del proceso investigativo, con énfasis en la construcción del aporte fundamentado desde el punto de vista epistemológico y empírico.



- Los métodos de nivel empírico empleados: entrevista, encuesta, observación, revisión de documentos y registro de experiencias, facilitaron la recogida, análisis e interpretación de los resultados en las fases de diagnóstico causal del problema y validación de la propuesta; con el apoyo de herramientas propias del método estadístico - matemático.

Población y muestra

En la investigación se toma como población 104 estudiantes del octavo año de educación general básica y 9 profesores. El tipo de muestreo utilizado es no probabilístico por conveniencia, seleccionando 38 estudiantes que representa el 36,5% de estudiantes y dos docentes, 22,2 %.

Declaración del tipo de investigación

La investigación se desplegó bajo un enfoque mixto, lo que significa que combina tanto métodos y procedimientos cuantitativos como cualitativos en el proceso de investigación. Además, se utilizaron la investigación acción en el aula, la exploratoria, descriptiva, explicativa y aplicada, para abordar el tema de "La gamificación como estrategia didáctica para fomentar la lectura"

Lo exploratorio se utiliza para investigar el tema el cual se tiene poca información con el fin de comprender mejor la problemática y generar ideas para investigaciones futuras, siendo este el caso la gamificación como estrategia didáctica para fomentar la lectura, que en esencia es un tema poco explorado.

La investigación descriptiva en el tema de la gamificación como estrategia didáctica para fomentar la lectura implica analizar y detallar cómo se implementa esta técnica en el contexto educativo, destacando los elementos clave de esta estrategia, como la incorporación de juegos, recompensas y competencias para estimular el interés por la lectura.

El enfoque explicativo en el contexto de la gamificación como estrategia didáctica para fomentar la lectura, este enfoque busca identificar por qué y cómo la gamificación influye en la mejora de las habilidades de lectura de los estudiantes, se basa en la idea de que esta técnica puede ser efectiva al incorporar elementos de juego, se busca aumentar el interés y la participación de los alumnos en la lectura, lo que a su vez puede mejorar su comprensión lectora y mejor rendimiento académico.

La investigación aplicada tiene como objetivo proporcionar soluciones prácticas a problemas del mundo real, en este caso, se busca aplicar los conocimientos adquiridos sobre la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura en un entorno educativo.

En conclusión, la investigación propuesta utilizará un enfoque mixto que combina aspectos



exploratorios, descriptivos, explicativos y aplicados para abordar el tema de la gamificación como estrategia didáctica para fomentar la lectura, con un énfasis en la investigación acción en el aula. Esto permitirá una comprensión completa de cómo la gamificación puede influir en la mejora de la lectura y cómo se puede aplicar de manera efectiva en un contexto educativo.

Principales aportes

Para solucionar el problema de fomentar el hábito de la lectura y mejorar el desempeño en tareas escolares en los estudiantes de octavo año del colegio Primero de Mayo, se propone la implementación de la gamificación como estrategia didáctica. A través de la gamificación, convertimos la lectura en una experiencia divertida y motivadora, utilizando elementos de juegos para involucrar a los estudiantes. Al combinar el aprendizaje con el juego, se logra que los estudiantes se sientan más entusiasmados por leer y, como resultado, mejoren su rendimiento académico.

Importancia

La solución del problema de fomentar el hábito de la lectura entre los estudiantes de octavo año de educación básica del colegio Primero de Mayo es de gran importancia, ya que esta habilidad es fundamental para un mejor desempeño en las tareas escolares y el desarrollo integral de los estudiantes. La gamificación, como estrategia didáctica, ofrece una vía efectiva para alcanzar este objetivo. Al convertir la lectura en una actividad lúdica y motivadora a través de juegos y recompensas, se puede estimular el interés de los estudiantes por los libros y la lectura. Esto no solo mejora su comprensión lectora, sino que también fortalecerá sus habilidades de concentración, vocabulario y creatividad, lo que a su vez impacta positivamente en su rendimiento académico. Además, la gamificación fomenta la participación activa y el trabajo en equipo, creando un ambiente educativo más enriquecedor y divertido.

La lectura es la base del conocimiento humano caracterizándose por ser un recurso imprescindible para el proceso formativo permitiendo así el desarrollo de la creatividad, imaginación e inteligencia es por ende que nuestra investigación contribuye al proceso de la adquisición del hábito de la lectura dirigido a los estudiantes del octavo año de educación básica.

Necesidad social

En el ámbito social, la lectura es esencial para el desarrollo de una sociedad informada y crítica, capaz de tomar decisiones y participar activamente en la vida democrática. La lectura permite conocer la realidad social, política y económica en la que vivimos, y a entender los procesos históricos y



culturales que nos han llevado a la situación actual, la necesidad social de la lectura se refleja en la gran cantidad de iniciativas que existen para fomentar la lectura en todo el mundo, como bibliotecas públicas, programas de lectura en escuelas y universidades, clubes de lectura y festivales de literatura. En resumen, la lectura es una actividad fundamental para el desarrollo personal y social de las personas. Fomenta el aprendizaje, la empatía y la tolerancia hacia otras culturas y perspectivas, y es una herramienta esencial para el desarrollo de habilidades y la adquisición de conocimientos.

Novedad y actualidad científica:

La estrategia didáctica es novedosa en cuanto brinda un enfoque centrado en los gustos e intereses individuales de los estudiantes, permitiéndoles elegir el tipo de lectura que desean abordar. Este enfoque personalizado no solo fomenta la participación activa de los alumnos, sino que también les otorga un sentido de autonomía y responsabilidad en su aprendizaje. Al incorporar actividades gamificadas, la estrategia se vuelve aún más atractiva y estimulante, proporcionando un ambiente lúdico. Además, al adaptarse a las preferencias de lectura de los estudiantes, se promueve una mayor conexión emocional con el material, lo que facilita la retención y comprensión de conceptos clave. Esta innovadora estrategia didáctica no solo se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes, sino que también transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa.

La gamificación puede ser una herramienta poderosa para fomentar la lectura y mejorar la comprensión lectora que tiene beneficios significativos en términos de desarrollo cognitivo, habilidades de comunicación y creatividad, puede utilizarse para crear experiencias de lecturas más atractivas y divertidas, como juego interactivos basados en la trama de un libro o competiciones de lectura en línea; la gamificación consiste en aplicar elementos y mecánicas de juego, con el objetivo de motivar y mejorar la participación y el aprendizaje, en el contexto educativo, la gamificación puede ser una herramienta útil para motivar a los estudiantes mejorar su participación y aumentar su aprendizaje.

En el capítulo uno se presenta el marco teórico de la investigación centrado en la formación del hábito de la lectura en los estudiantes de la Educación General Básica. Primero se abordan los antecedentes investigativos o estado de arte relacionado con la solución al problema, luego se realiza un análisis del marco legal y normativo en el que se sustenta la investigación y se presta especial atención a las bases teóricas del objeto de estudio.



El capítulo dos está dedicado al abordaje de la metodología establecida para el desarrollo del proceso investigativo durante las fases de diagnóstico inicial, modelación de la propuesta y validación de los resultados. Se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de información, cuyo análisis e interpretación posibilitó la determinación de las causas del problema.

Por último, en el capítulo tres se le dedica un espacio importante a la modelación de una estrategia didáctica dirigida a fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes de octavo año de básica con el empleo de la gamificación que se complementa con la validación mixta a través de la consulta de especialistas, el registro de experiencias y talleres de socialización.



CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO DEL PROCESO DE FORMACIÓN DEL HÁBITO DE LA LECTURA CON EL EMPLEO DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACION GENERAL BASICA

1.1 Antecedentes investigativos relacionados con la formación del hábito de la lectura con el empleo de la gamificación

Es necesario reconocer que existe información previa que permite establecer el punto de partida, de tal forma en este apartado se recopilan diferentes estudios y hallazgos sobre el problema de investigación hábitos de la lectura.

Antecedentes internacionales.

La investigación de Niño y Torres (2020) se orienta al estudio de la competencia de lectura crítica, a través de una estrategia didáctica basada en memes, la investigación es de enfoque mixto de alcance descriptivo con una muestra de 31 estudiantes de la Unidad Educativa Colombiana, en la cual emplearon como instrumento de medida 2 encuestas y 2 cuestionarios. Los resultados de esta investigación permitieron demostrar y comprobar que la estrategia didáctica basada en memes tuvo gran acogida por parte de los estudiantes con una aprobación del 82%, caracterizando la estrategia como innovadora y llamativa.

La estrategia didáctica mediada por memes puede llegar a ser una herramienta útil y creativa para motivar a los estudiantes a desarrollar habilidades de lectura crítica.

Por otro lado, el objetivo de Ynoñán, (2020) es elaborar una estrategia didáctica para mejorar los hábitos de lectura del quinto grado de “Nuestra Señora de Lourdes”- Illimo”. La metodología aplicada es el método de investigación mixto secuencial cuantitativo/cualitativo, y como instrumento encuesta y cuestionario para recolectar y evidenciar la información antes y después del proceso que secuenciaron al intentar comprender distintos textos.

Los resultados obtenidos de la investigación permiten considerar el uso y la aplicación de nuevas e innovadoras estrategias didácticas que resultan como una herramienta fundamental en la construcción del aprendizaje en el desarrollo de hábitos de lectura en los estudiantes.

Para comprender plenamente el contexto del hábito de la lectura y su importancia en la sociedad actual, es esencial analizar los antecedentes internacionales relacionados con este tema. A lo largo de



la última década, diversos estudios y enfoques se han desarrollado en todo el mundo para abordar esta cuestión.

En el artículo “Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial” de Domínguez et al, (2015) Cuba, aborda la importancia de la lectura en la formación del hábito lector y su impacto en el desarrollo intelectual, general, espiritual y moral de las personas. Además, busca estimular y promover hábitos de lectura entre los estudiantes. Llegando Domínguez et al, a la conclusión de que la lectura y el hábito no solo contribuye al mejoramiento académico, sino que a su vez el estudiante también crea hábito de reflexión, análisis y más, convirtiéndose en una persona que tiene acceso al mundo de la cultura con grandes posibilidades de acceder a mayor y mejor información.

El artículo "El valor de la lectura en la formación del hábito lector de los estudiantes universitarios" escrito por Yubero et al. (2009), aborda la importancia de la competencia lectora y la motivación en el proceso de formación de hábitos lectores en estudiantes universitarios, definiendo a la competencia lectora como la capacidad de comprender, reflexionar e inferir información de textos escritos, y se destaca que solo se alcanza a través de la práctica lectora activa, donde el lector se involucra en el texto, enfatizan que la formación de hábitos lectores requiere elementos motivacionales para que la lectura se convierta en un placer. Además, argumentan que no se llega a ser lector de un día para otro y que se necesita dedicación y motivación, por ende, concluyen en su aporte que, para fomentar el hábito lector, se deben crear entornos que promuevan la lectura activa y el disfrute de la lectura como una actividad reforzadora, mencionando la importancia de que al abrir libros con textos poderosos y leyendo en voz alta es una forma efectiva de despertar el gusto por la lectura.

En conclusión, el artículo subraya la importancia de la motivación y la lectura placentera en la formación del hábito lector de los estudiantes.

Antecedentes nacionales.

Pérez, Baute y Luque (2018) en su artículo titulado “El hábito de la lectura: una necesidad impostergable en el estudiante de Ciencias de la Educación” plantearon como objetivo el proponer acciones dirigidas a fomentar el hábito de lectura en los estudiantes. La metodología para la recolección de información, resultados dentro de la investigación fue el método analítico-sintético, inductivo-deductivo, tránsito de lo abstracto a lo concreto y el análisis de documentos, como instrumentos la encuesta, entrevista y la observación. La implementación de la propuesta dentro de



la práctica evidenció la efectividad para alcanzar un nivel cualitativamente superior en el saber, saber hacer y saber ser.

De igual manera Enríquez, Castillo y Tubay (2020) en su investigación “Hábitos de lectura en alumnos universitarios de la carrera de Educación en la Universidad Técnica de Manabí” fue explorar los hábitos de lectura y consumo de información, mediante un diagnóstico exploratorio, paradigma metodológico positivista y un enfoque cuantitativo con diseño de investigación descriptivo, exploratorio y de tipo transversal. Con una muestra de 327 unidades, asumiendo un error de 0.05, constituida por estudiantes matriculados en la carrera de Educación. Es importante acotar que como conclusión de la investigación los autores mencionan que es necesario implementar propuestas innovadoras capaces de estimular estrategias para complementar los hábitos de lectura.

En cuanto a Intriago et al. (2023) en su artículo “Hábitos de lectura en los estudiantes de ingreso a las Instituciones de Educación Superior Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí” aborda un estudio comparativo sobre los hábitos de lectura de los estudiantes universitarios puesto que evidencian muchas limitaciones al momento de realizar textos escritos, y el desarrollo de investigaciones básicas, argumentando que existe muy poco interés hacia la lectura por parte de los alumnos lo que conlleva a un bajo rendimiento en las materias, los investigadores concluyen que es necesario la aplicación de nuevas medidas que fomente el interés hacia la lectura porque conocen que es una actividad indispensable para el aprendizaje y adquisición del conocimiento

Según el estudio publicado en la Revista Cognosis realizado por Yànez, M., Delgado, L., (2021). “Estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectura en estudiantes de Educación General Básica” el mismo que justifica la relevancia de la investigación al identificar las preferencias de lectura de los estudiantes de séptimo año de educación general básica, su interacción con la tecnología y que actualmente el gusto de la lectura recae en la información como son los animés causándoles mayor interés en su hábito lector.

Proponen una estrategia que se basa en el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) para enriquecer la experiencia de lectura de los estudiantes y fomentar un aprendizaje significativo. Esta estrategia busca fomentar el interés existente de los estudiantes por los animés y su familiaridad con la tecnología, combinando estos elementos en actividades lúdicas que estimulen el aprendizaje del hábito a la lectura.



En las distintas investigaciones se llega a concluir que el hábito de la lectura es una necesidad impostergable para el desarrollo del estudiante, afrontando un desafío en la formación de lectores; una característica clave de este tema de investigación es despertar el interés por la lectura mediante el uso de estrategias didácticas innovadoras y accesibles, cuando se habla de actividades de lectura el objetivo es que los estudiantes tengan una lectura más crítica y reflexiva, es decir pensar sobre lo que leen.

Se reconoce el valor de las investigaciones consultadas porque sus aportes evidencian el uso de diferentes estrategias didácticas y acciones educativas encaminadas a fomentar el hábito de la lectura, sin embargo, aún se requiere elaborar nuevas propuestas metodológicas que permitan el logro del objetivo propuesto apoyándose en las herramientas y recursos digitales con énfasis en la gamificación lo que permitiría vincular el hábito de la lectura con el aprendizaje basado en juegos en el contexto de la educación básica.

1.2 Bases teóricas de la formación del hábito de la lectura con el empleo de la gamificación

1.1.1 1.2.1 La lectura

La lectura abarca un concepto amplio y multifacético, que ha venido siendo argumentado con el paso del tiempo por varios autores, cada uno de ellos tiene una perspectiva única permitiendo así, descubrir y comprender mejor su función y definición.

Fons (2006), expone que “leer es el proceso mediante el cual se comprende el texto escrito”, es decir que leer va más allá de la simple decodificación de las letras y palabras que implica la interpretación y comprensión del contenido del texto.

Por su parte, Vital (2017), en su trabajo académico indica que “la lectura es un hábito de comunicación que permite desarrollar los pensamientos cognitivos e interactivos de cualquier lector, el leer permite construir con facilidad nuevos conocimientos” de acuerdo a esta cita la lectura es fundamental porque enriquece nuestra mente y nuestra capacidad de interactuar con el mundo que nos rodea.

Por otro lado, Fonseca (2022), indica que “a través de la lectura las personas reciben y comparten conocimientos, imaginan situaciones y lugares, se comunican entre sí, envían mensajes y transmiten historias” (p. 101).

Es decir que la lectura es, sin duda, una experiencia poderosa que puede tener un impacto significativo en el pensamiento y la capacidad de aprendizaje, a través de la lectura, las personas tienen la



oportunidad de recibir y compartir conocimientos, explorar diferentes perspectivas y ampliar su comprensión del mundo.

En cuanto a Aznárez (s.f) en su artículo titulado ¿Qué entendemos por la lectura? asume que:

Concebimos la lectura como un fenómeno social y cultural y como una actividad inteligente que involucra las habilidades psicológicas superiores e incluye la participación de los diferentes niveles lingüísticos y el conocimiento del mundo que el lector posee. Implica aspectos discursivos y metacognitivos y consta a su vez, desde nuestra perspectiva, de dos componentes indisociables: decodificación y comprensión (p. 5).

La elección de nuestra postura crítica frente a Fonseca (2022), se basa en la importancia fundamental de la lectura en la vida de las personas y la sociedad en general. Este autor destaca que, a través de la lectura, las personas pueden recibir y compartir conocimientos. Esto es crucial, ya que el conocimiento es la base del progreso y el desarrollo de cualquier sociedad. La lectura también permite a las personas imaginar situaciones y lugares, lo que fomenta la creatividad y la empatía al ponerse en el lugar de los personajes o situaciones descritas en los libros.

Los diversos autores coinciden en que la lectura es esencial y fundamental para el crecimiento personal, la expansión de la mente e intelecto y el desarrollo de habilidades críticas. A través de la lectura, tenemos acceso a una amplia gama de conocimientos y perspectivas, nos permite explorar diferentes culturas, tiempos históricos y puntos de vista, lo que amplía nuestra comprensión del mundo, la lectura también estimula nuestra imaginación y creatividad esta experiencia nos permite desarrollar nuestra capacidad de pensamiento abstracto y nos ayuda a encontrar soluciones innovadoras a los desafíos que enfrentamos.

En última instancia, la lectura es una forma poderosa de transmitir historias, que son la base de la identidad cultural y el legado de una sociedad. La elección de esta postura crítica se fundamenta en reconocer el papel esencial que desempeña la lectura en el enriquecimiento cultural, la formación de ciudadanos críticos y la promoción de la comunicación y la comprensión entre las personas.

Importancia de la lectura.

A través de la lectura, las personas pueden acceder a un mundo de conocimiento, imaginación y comprensión. La importancia de la lectura radica en varios aspectos según el aporte de los diferentes autores.

Haro, (2014) señala que:



La importancia de la lectura radica en que beneficia al libre albedrío e independencia del ser humano, siendo un acto de amor así mismo, así como teniendo autoconocimiento, desarrollándose el criterio para visualizarse metas y formarse como persona con identidad, autonomía, y el ser feliz, siendo suficiente con la búsqueda del interés propio hacia la lectura de acuerdo a su agrado (s.p)

El autor enfatiza que la lectura no solo es beneficiosa para el crecimiento intelectual, sino que también tiene un impacto positivo en el desarrollo personal y la satisfacción individual.

Zeas (2023) menciona las siguientes razones por las que la lectura es importante para todos:

- Aumenta nuestra curiosidad y conocimiento.
- Nos mantiene informados.
- Despierta nuestra imaginación.
- Alimenta la inspiración y hace que surjan ideas.
- Nos permite conectarnos y ponernos en la piel de otras personas / personajes.
- Ejercita a nuestro cerebro: despierta vías neuronales, activa la memoria...
- Nos hace recordar, conocer y aprender.
- Ayuda a la comprensión de textos, mejora la gramática, el vocabulario y la escritura.
- Facilita la comunicación.
- Hace que podamos investigar sobre los temas que más nos interesan (s.p).

La Dra. Zeas (2023) destaca varias razones por las cuales la lectura es importante para todos, teniendo un impacto positivo en varios aspectos de nuestras vidas y en nuestro desarrollo intelectual y emocional.

Según Cervantes (2009), algunos beneficios que desarrolla la lectura son que “aumenta el vocabulario, mejora la ortografía, ayuda a la construcción gramatical, fomenta la imaginación, ordena el pensamiento, concentración, comprensión, reflexión, actitud crítica, agiliza la lectura veloz, predispone a escuchar, infiere conocimientos, así como cultura” (p.)

En conjunto, estos autores resaltan que la lectura tiene un impacto positivo en el desarrollo personal, la adquisición de conocimiento y habilidades, así como en la comunicación y la comprensión del mundo que nos rodea

Sin embargo, enfatizamos la idea de Cervantes (2009) porque proporciona una amplia gama de beneficios relacionados con la lectura. Según su investigación, la lectura aumenta el vocabulario,



mejora la ortografía y contribuye a una construcción gramatical más sólida. Además, fomenta la imaginación, ayuda a ordenar el pensamiento y promueve la concentración, la comprensión y la reflexión. También, cultiva una actitud crítica en los lectores, agiliza la lectura veloz y predispone a escuchar. Infiere conocimientos y contribuye a la adquisición de cultura. Estos beneficios demuestran la importancia de la lectura como una actividad que enriquece múltiples aspectos de la vida personal y académica.

1.1.2 1.2.2 Hábito

Clear (2018), considera que “hábito es una rutina o conducta que se practica con regularidad y, en muchos casos, de manera automática” (p. 9), de igual forma también el autor manifiesta que “una vez que un hábito está formado, es poco probable que se olvide” (p.70), esta afirmación se basa que los hábitos son rutinas que se practican con regularidad y, en muchos casos, de manera automática.

Por su parte Hernández et al, (2012) asume que “los hábitos son conductas que las personas aprenden por repetición. Se tienen hábitos buenos y malos en relación con la salud, la alimentación y el estudio, entre otros” (p. 71).

Del mismo modo el Diccionario de la Real Academia Española (2020), manifiesta al hábito como un “modo especial de proceder o conducirse adquirido por repetición de actos iguales o semejantes, u originado por tendencias instintivas” (párr. 1).

Por consiguiente, las autoras de la presente investigación concluyen que: los hábitos son comportamientos que las personas adquieren a través de la repetición constante de una acción o actividad, estos pueden ser beneficiosos o perjudiciales para la salud, los hábitos saludables contribuyen positivamente al bienestar y el logro de metas, cuando el ser humano se ha empoderado de un hábito en la rutina diaria, éste tiende a ser recordado y ejecutado sin esfuerzo consciente.

Se asume la definición planteada por Clear (2018), el autor sostiene que un hábito es una rutina que se practica de manera consistente y, en muchos casos, de forma automática. Esta visión nos invita a reflexionar sobre la importancia de establecer hábitos en nuestras vidas, ya que, una vez que están arraigados en nuestra rutina diaria, es poco probable que los olvidemos y que puede conducir a una mejora en nuestra calidad de vida y en la consecución de nuestros objetivos.

Para resumir, cuando un hábito se ha establecido, es probable que perdure en la memoria y se siga realizando a menos que se haga un esfuerzo consciente por cambiarlo o reemplazarlo por otro hábito.



Por lo tanto, es importante elegir y cultivar hábitos que sean beneficiosos para alcanzar los objetivos deseados.

Tener buenos hábitos de estudio puede mejorar significativamente el rendimiento académico. Esto se debe a que los buenos hábitos de estudio, como la organización del tiempo, la concentración y la persistencia, pueden ayudarnos a aprender de manera más eficiente y efectiva. Por ejemplo, la organización del tiempo puede ayudarnos a evitar el estrés y el agotamiento asociados con el estudio de último minuto. Del mismo modo, la concentración puede mejorar nuestra capacidad para absorber y retener información.

1.1.3 1.2.3 ¿Qué es el hábito de la lectura?

Para Fowler (2000), indica que el hábito de lectura incluye “la dotación al individuo de la capacidad técnica de leer y la transformación de dicho acto en necesidad” (s/p).

De acuerdo con Salazar (2006) afirma que “el hábito de lectura conlleva a un comportamiento estructurado, donde la persona de manera inconsciente ha adquirido la competencia lectora” (p. 183).

Por su parte Ayazo (2021) aporta que:

El hábito de la lectura se refiere a la práctica regular y sistemática de leer libros, revistas, periódicos u otros tipos de textos escritos como parte de la rutina diaria o semanal de una persona. Implica un interés continuo en la lectura como una actividad placentera, informativa o educativa, y se desarrolla a través de la repetición y la dedicación a lo largo del tiempo. El hábito de la lectura puede enriquecer el conocimiento, estimular la imaginación, mejorar la comprensión lectora y fomentar la adquisición de información y el pensamiento crítico.

Estas perspectivas destacan la importancia del hábito de lectura en el desarrollo de la competencia lectora y cómo va más allá de la simple capacidad técnica, convirtiéndose en una parte esencial de la vida de una persona.

Siguiendo la perspectiva de Ayazo (2021), es importante subrayar que el hábito de leer se define como el ejercicio constante y organizado de leer varios tipos de textos escritos, integrándolos en la rutina diaria de un individuo. Esto supone un interés sostenido en la lectura como una actividad gratificante, informativa o educativa, que se cultiva a través de la repetición y el compromiso a lo largo del tiempo. Además, se resalta que la costumbre de leer puede ampliar el conocimiento, potenciar la imaginación, incrementar la comprensión lectora y promover la absorción de información y el pensamiento crítico.



1.1.4 1.2.4 ¿Cómo se forma el hábito de la lectura?

Formar el hábito de la lectura requiere consistencia y disfrute. Según Farrow (2016), para desarrollar este hábito, es importante comenzar seleccionando libros que sean de interés personal y a su vez estableciendo ciertos parámetros como fijar un horario de lectura regular, preferiblemente en un ambiente tranquilo y cómodo, empezar leyendo libros cortos, ya que estos pueden ser útiles para ganar confianza y mantener el interés, llevar siempre un libro consigo permitirá aprovechar los momentos libres para leer y finalmente, unirse a un club de lectura puede proporcionar un sentido de comunidad y motivación adicional para leer regularmente.

Yubero y Larrañaga formación de hábitos de lectura:

Se trata de un proceso complejo, tanto por la complejidad del objetivo que se persigue como por los distintos procedimientos que han de llevarse a cabo a lo largo de dicho proceso, en el que intervienen diversos factores (p.134).

La argumentación se centra en la formación de hábitos de lectura estable y cómo este proceso se basa en el aprendizaje, destacando el proceso complejo, debido a la naturaleza del objetivo y a los procedimientos involucrados a lo largo del proceso. Además, se menciona que varios factores desempeñan un papel en este proceso, esta afirmación sugiere que la adquisición de hábitos de lectura sólidos no es un proceso simple, sino que depende de múltiples elementos y etapas de aprendizaje.

Para establecer el hábito de la lectura, es fundamental garantizar que se respeten los derechos del lector, esto implica evitar cualquier sensación de obligación o presión para leer, y mantener alta la automotivación hacia la lectura. Los derechos del lector comprenden: la libertad de elegir qué leer, la opción de decidir si terminar o no un libro, la posibilidad de comenzar a leer un libro desde cualquier punto que prefiera, el derecho a cuestionar el contenido y la facultad de optar por no leer un libro, incluso si alguien lo ha recomendado (Del Valle, 2012).

Ayllón (2015) menciona que la literatura pedagógica reconoce cuatro etapas para formar el hábito de la lectura.

Etapas 1. De incompetencia inconsciente

Es cuando el sujeto ignora su carencia y tampoco tiene experiencia alguna al respecto. En lectura, podemos referirnos a las personas que forman parte de familias y comunidades poco relacionadas con el mundo de lo escrito a quienes le son extraños el libro y la lectura, y los niños que todavía no han ingresado a la escolaridad. Se trata de la 'ignorancia dichosa'. En



esta etapa, un plan de formación de hábitos tendría que considerar, como tarea central, la identificación de factores favorables a la lectura en los gustos, costumbres y predisposiciones básicas de los sujetos elementos facilitadores de su cultura de origen que hacen el papel de anclas en la formación del hábito lector (Ayllón, 2005).

En esta etapa se trata de una ignorancia que no causa preocupación. Para promover la formación de hábitos de lectura en esta etapa, es esencial identificar los elementos favorables a la lectura que se encuentran en los gustos, costumbres y predisposiciones culturales de los individuos, ya que estos actúan como anclajes importantes en la construcción del hábito lector.

Etapa 2. De incompetencia consciente.

Generalmente, al inicio y durante la escolaridad, se hace consciente para todos los niños y adolescentes la necesidad de leer, y aparecen las dificultades e incomodidades, de carácter cognitivo y afectivo, que generan avances y retrocesos. Para los jóvenes y adultos, que han finalizado su ciclo de educación institucionalizada y no tienen exigencias formales de lectura, este estado de incompetencia consciente está presente como culpa por no leer frecuentemente, debido a que «la mayoría de las personas son conscientes de la importancia y finalidad de la lectura, han aprendido a leer; pero, saber leer no basta para adquirir el hábito de lectura, para ello hay que pasar por un aprendizaje organizado y sistemático. (Ayllon, 2005).

Esta cita destaca la importancia de la lectura en la vida de las personas, especialmente durante la etapa escolar. Durante este período, todos los niños y adolescentes se vuelven conscientes de la necesidad de leer, pero también enfrentan dificultades cognitivas y emocionales en su proceso de aprendizaje. La cita enfatiza que saber leer no es suficiente para desarrollar el hábito de la lectura; se requiere un aprendizaje organizado y sistemático para lograrlo.

Etapa 3. De competencia consciente.

Es el resultado de los avances en la formación del hábito; aparece la sensación de logro y el placer cada vez que hay éxito, la conciencia de que se está avanzando y que este resultado implica atención, concentración, perseverancia en la acción y autoevaluación. (Ayllon, 2005).

La cita resalta la importancia de la formación de hábitos. Cuando logramos alcanzar nuestros objetivos, experimentamos una sensación de satisfacción y placer. Esto nos motiva a seguir adelante y nos hace conscientes de que nuestro progreso depende de nuestra atención, concentración, perseverancia y capacidad de evaluarnos a nosotros mismos.



Etapa 4. De competencia inconsciente.

Es cuando el hábito se ha formado; es la etapa del dominio de todo el proceso y sus partes, y de la ejecución fluida y constante. Ya no cuesta trabajo decidirse por la lectura: el sujeto se auto dirige con naturalidad. Se observa la existencia de proyectos personales de lectura sobre los que trabaja por decisión propia, sin tener que dar cuenta a nadie. El sujeto elige la lectura entre otros placeres; tiene temas o autores favoritos, y frecuenta lugares y personas donde vive la lectura. La voluntad de leer trasciende el imperativo social y el mandato académico o laboral. (Ayllon, 2005)

La etapa 4, la de competencia inconsciente, representa la culminación del hábito de la lectura. En este punto, el proceso se vuelve natural y sin esfuerzo. El individuo no solo elige leer de forma autónoma, sino que también desarrolla proyectos personales de lectura. La lectura se convierte en un placer preferido, y la voluntad de leer va más allá de las expectativas sociales y las obligaciones académicas o laborales, es decir que la lectura se integra plenamente en la vida del individuo como una parte esencial de su identidad y su bienestar.

Las cuatro etapas de competencia representan un proceso de evolución. Comienza con la incompetencia inconsciente, donde no se reconoce la importancia de la lectura. Luego, pasa a la incompetencia consciente, donde se es consciente de la falta de habilidad. La competencia consciente se alcanza al esforzarse por leer y aprender. Finalmente, la competencia inconsciente es cuando la lectura se vuelve una segunda naturaleza, y se disfruta y beneficia sin esfuerzo consciente.

Estas etapas reflejan el desarrollo de un lector ávido, que a su vez subraya la importancia de un enfoque sistemático y organizado en la formación del hábito de lectura. Además, ilustran que la lectura no es solo un conjunto de habilidades, sino también una práctica que puede llegar a ser intrínseca y placentera en la vida de una persona. Al comprender y reconocer estas etapas, los educadores y los individuos pueden abordar de manera más efectiva la promoción de la lectura y el desarrollo de habilidades de lectura a lo largo de la vida. En última instancia, el objetivo es ayudar a las personas a alcanzar la competencia inconsciente, donde la lectura se convierte en una parte integral de su identidad y disfrutan de sus beneficios continuamente.

Ámbitos para fomentar el hábito de la lectura

Arizaleta (2003), señala tres ámbitos para fomentar el hábito lector



- Las relaciones familiares: Las aficiones nacen y se construyen compartidas, formando parte de las interacciones entre padres e hijos. Con frecuencia, antes de que los niños accedan al sistema educativo formal. En este ámbito puede incluirse la educación por el hábito de lectura
- La escuela: La disposición favorable a disfrutar con textos se define como objetivo y como contenidos específicos en los diseños curriculares oficiales y vigentes en el sistema educativo. Al hábito aluden contenidos de índole actitudinal esos que siempre se dan por supuestos y que carecen a menudo de una programación tan sistemática como la que sí gozan otros saberes conceptuales y en menor medida los de carácter procedimental.
- Ámbito comunitario: Los temas de lectura constituyen también uno de los núcleos de actuación de las administraciones públicas que prestan servicios personales, sean de carácter formativo, artístico o de crecimiento personal. Se fomentan diferentes concursos, programas, talleres, capacitaciones para divulgar este tipo de temas y actividades (p.184).

No obstante, los otros ámbitos ayudarán a extender esos valores constituidos en el hogar, como son la escuela y sociedad. El rol como docentes está en el salón de clases, lugar de encuentro para darle a los alumnos lo que no tienen o darle algo más de lo ya tienen, mediante la lectura.

Sin embargo, otros entornos, como la escuela y la sociedad, también contribuirán a promover los valores inculcados en el hogar. El papel de los docentes se encuentra en el aula, que es el lugar de encuentro donde pueden brindar a los estudiantes lo que no tienen o enriquecer lo que ya poseen a través de la lectura.

1.2.5 La gamificación

La gamificación es un término que está ganando cada vez más relevancia en diversas áreas de nuestra vida, siendo utilizado tanto en el ámbito empresarial, en la salud como también en la educación, e incluso en nuestras actividades diarias.

Werbacht y Hunter (2012), comenta que: “La gamificación es el uso de elementos y de diseños propios de los juegos en contextos que no son lúdicos” (p. 26). Es decir que la gamificación implica la incorporación de elementos y características típicos de los juegos.

Asimismo, Kapp (2012), señala que: “La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamientos lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 10).



Teixes (2015), también expresa que: “La gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseños, dinámicas elementos etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación” (p. 23).

Por lo tanto, de acuerdo con los tres autores se llega a la misma conclusión que la gamificación consiste en aplicar elementos propios de los juegos, como diseños, dinámicas y elementos, en contextos que no son necesariamente juegos, con el propósito de modificar el comportamiento de las personas al influir en su motivación. Esta técnica se utiliza en una variedad de campos, como la educación, el marketing, el ámbito laboral y la salud, con el fin de aumentar la participación, la motivación y el compromiso de las personas en actividades que, de otro modo, podrían no resultar tan atractivas. La gamificación busca aprovechar la predisposición natural de las personas a disfrutar de los desafíos y las recompensas que ofrecen los juegos para lograr objetivos específicos en contextos no lúdicos.

El criterio de elección se basa en la definición proporcionada por Werbach y Hunter (2012). Esta definición es relevante porque establece la base conceptual para comprender en qué consiste la gamificación y cómo se diferencia de otras estrategias de diseño. Además, destaca la idea fundamental de que la gamificación puede aplicarse en contextos no relacionados con juegos, lo que subraya su versatilidad y potencial para mejorar la participación y la motivación en diversas áreas, como la educación, el marketing y el lugar de trabajo. En resumen, esta definición es un criterio sólido para abordar el concepto de gamificación en distintos contextos.

Tipos de gamificación

Para discutir los diferentes enfoques de gamificación, es esencial considerar el grado de integración de los elementos de diseño típicos de los juegos. Estos pueden oscilar desde un componente sencillo, como insignias o sistemas de puntos, hasta la creación de un juego en su totalidad.

En el contexto educativo, la gamificación busca potenciar la enseñanza y el aprendizaje mediante el uso de mecánicas lúdicas, se pueden identificar varios tipos de gamificación en la educación, cada uno con sus propias características y beneficios:

La gamificación en la educación se puede dividir en dos categorías principales:

Gamificación Superficial: Esta forma se centra en recompensar a los estudiantes con puntos, insignias o clasificaciones. Fomenta la competencia entre los estudiantes y, en consecuencia, aumenta su motivación.



Gamificación Profunda: En este enfoque, se consideran más factores y se conecta con principios de motivación interna. La gamificación profunda busca involucrar a los estudiantes de manera más integral y emocional en el proceso de aprendizaje.

La gamificación en la educación ofrece numerosos beneficios para estudiantes, docentes y padres. Hace que el aprendizaje sea más dinámico y divertido, mejora el comportamiento de las personas involucradas y las hace más receptivas a nuevos desafíos educativos (Ikasplay,2022, pàrr.6).

1.2.6 La gamificación como estrategia didáctica.

Ahora, centrándonos en el ámbito educativo la gamificación se ha convertido en una estrategia cada vez más popular para involucrar a los estudiantes de manera atractiva y lúdica, independientemente de la asignatura.

Foncubierta y Rodríguez (2014), mencionan que la gamificación en el contexto educativo es un:

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógicamente o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (p.2).

Asimismo, Contreras y Eguía (2016), señalan que la gamificación es un recurso de aprendizaje actual que los docentes utilizan para atraer la atención de los alumnos.

La gamificación es un actual recurso de aprendizaje que está logrando una gran popularidad en las aulas, indistintamente de la asignatura que se trate. Se ha transformado en una estrategia renovadora la cual los docentes utilizan cada vez más para atraer la atención del alumnado e incitarles a aprender de manera más atractiva y lúdica (p. 20).

Por su parte Hursen y Blass (2019), aluden que la gamificación es “una plataforma educativa cuyo objetivo consiste en interiorizar las motivaciones externas de los alumnos a la vez que proporciona retroalimentación y recompensas”

Las tres citas mencionan la importancia de la gamificación en la educación y cómo puede enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes siendo una estrategia innovadora que los profesores emplean para atraer la atención de los alumnos y motivarlos a aprender de manera más atractiva y lúdica. Esta técnica implica la introducción de elementos de juego, como insignias, límites de tiempo, puntajes y desafíos, con el objetivo de enriquecer la experiencia de aprendizaje. Además, se ha



convertido en una herramienta cada vez más popular en las aulas, independientemente de la materia que se esté enseñando. Al utilizar una plataforma educativa que incorpora la gamificación, los docentes pueden no solo captar la atención de los alumnos, sino también interiorizar sus motivaciones externas, proporcionar retroalimentación y recompensas, lo que puede modificar positivamente el comportamiento de los estudiantes en el aula. La gamificación es, sin duda, una tendencia educativa efectiva y valiosa en la actualidad.

De acuerdo a nuestro criterio personal a elección de la definición de gamificación como estrategia didáctica se basa en el autor Foncubierta y Rodríguez (2014), esta definición se elige debido a su enfoque en la acción del profesor, la introducción de elementos de juego, la mejora de la experiencia de aprendizaje y la posibilidad de influir en el comportamiento de los estudiantes, aspectos que considero cruciales en la implementación exitosa de la gamificación en el aula.

Importancia de la gamificación como estrategia didáctica

Hursen y Blas (2019), detallan la gamificación como un nuevo enfoque que permite:

- “Aumenta el interés.
- Aumenta la motivación.
- Mantiene la fidelidad de los alumnos en el mundo académico” (p. 15).

Posada (2013), destaca los aspectos positivos de la gamificación en el aula:

- Motivación: Aprovechar las capacidades del juego para mejorar el interés en ciertas actividades y materiales educativos con el objetivo de lograr un aprendizaje más efectivo.
- Alfabetización tecnológica: En la sociedad actual, es fundamental contar con habilidades informáticas, por lo tanto, esta capacitación es especialmente importante para el éxito tanto en la educación como en la carrera profesional del estudiante.
- Trabajo en equipo: Los juegos en línea fomentan la interacción y el intercambio con otros, impulsando el desarrollo del aprendizaje colaborativo
- Instrucción individualizada: Educación adaptada al ritmo individual de cada estudiante.

Oliva (2017), menciona que los elementos del juego producen en el alumnado los siguientes beneficios: “Mayor motivación hacia el aprendizaje, dinámicas de grupo colaborativas y cooperativas, aprendizaje significativo e interdisciplinar, mejora la capacidad de atención, interiorización de los contenidos, modificación de actitudes y comportamientos, desarrolla habilidades y competencias” (pàg. 2).



En conclusión, con los aportes investigados, la gamificación tiene un impacto positivo en la mejora de la capacidad de atención de los estudiantes, la combinación de estos factores también contribuye a la interiorización efectiva de los contenidos, la modificación de actitudes y comportamientos, y el desarrollo de habilidades y competencias clave. En consecuencia, promover estas prácticas en el ámbito educativo puede potenciar el crecimiento personal y académico de los estudiantes, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos futuros.

El argumento de Oliva (2017) sobre los beneficios de los elementos del juego en el aprendizaje es convincente desde nuestra perspectiva. Estos elementos no solo generan una mayor motivación hacia el aprendizaje, lo cual es esencial para el proceso de educación, sino que también fomentan dinámicas de grupo colaborativas y cooperativas, promoviendo así la interacción social y el trabajo en equipo, habilidades fundamentales en la vida. Además, el enfoque en el aprendizaje significativo e interdisciplinario resalta la importancia de comprender conceptos en profundidad y su aplicación en diferentes contextos. La mejora de la capacidad de atención y la interiorización de contenidos son aspectos cruciales para un aprendizaje efectivo, y el cambio de actitudes y comportamientos es un resultado deseado en la educación. Por último, el desarrollo de habilidades y competencias a través del juego contribuye a la formación integral de los estudiantes, la propuesta destaca la relevancia del juego como una herramienta valiosa para potenciar el proceso de aprendizaje.

1.2.7 Diseño de un sistema de gamificación

Para elaborar un sistema gamificado hay que tener en cuenta una serie de técnicas que permitan captar la atención del jugador o usuario, por eso es fundamental conocer y distinguir los elementos de la gamificación, así como menciona Teixis (2015) “las mecánicas, las dinámicas y la estética” (p. 61). Para Werbach y Hunter (2012) los elementos que conforman la gamificación para determinar cuáles son apropiados para las actividades educativas que creamos se dividen en tres grupos: dinámicas, mecánicas y componentes los mismo que menciona Herranz (2014) en su investigación y que a su vez tiene un poco de concordancia en dos elementos que menciona Teixis(2015).

Por ende, las aportaciones de Werbach y Hunter (2012), son las más idóneas de acuerdo a nuestros criterios porque proporcionan una sólida base teórica y ejemplos prácticos sobre cómo aplicar la gamificación de manera efectiva en diferentes contextos. Su enfoque en la motivación y la aplicabilidad a diversas industrias hace que sus ideas sean valiosas para quienes buscan mejorar la participación y la interacción en sus respectivas áreas.

En el siguiente cuadro se detalla con más claridad y precisión que abarca cada uno de estos elementos dentro de la gamificación.

Tabla 1

Elementos de la gamificación

ELEMENTOS DE LA GAMIFICACION	
<p>Dinámicas: Las dinámicas están relacionadas con la motivación de los estudiantes, es decir está vinculado con los impactos, incentivos y anhelos que se buscan provocar en el jugador."</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Narración: Permite dar una idea general del reto al participante. ● Relaciones: Relación entre los participantes. ● Emociones: Es la curiosidad y la competitividad que surgen al enfrentarse a un reto ● Progreso: Es importante que el jugador sienta que mejora en el juego. ● Restricciones: La posibilidad de resolver un problema en un entorno limitado.
<p>Mecánicas: Son componentes básicos del juego, como las reglas, el motor y el funcionamiento; satisface la necesidad generada por la dinámica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Colaboración: Es trabajar en conjunto para lograr un objetivo. ● Competición: Donde unos jugadores ganan y otros pierden. ● Desafíos: Son las tareas que implican retos. ● Recompensas: Son los beneficios de los logros ● Turnos: Es la participación secuencial, equitativa y alternativa. ● Acumulación de puntos
<p>Componentes: Son recursos y herramientas que se emplean para diseñar una actividad concreta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Avatar es la representación visual del jugador. ● Las colecciones son los elementos que pueden coleccionarse. ● Desbloqueo de contenidos son los nuevos elementos disponibles tras conseguir objetivos. ● Equipos de trabajo en común. ● Insignias: Es la representación visual de los logros. ● Misiones: Son tareas y objetivos específicos que los jugadores deben completar para avanzar ● Puntos: Son unidades que se acumulan al realizar ciertas acciones o tareas dentro del juego ● Niveles: Se refieren a las etapas o fases del juego que los jugadores deben superar para avanzar. ● Barra de progreso: Es la representación gráfica de la progresión.

Nota. Muestras de dinámicas, mecánicas y componentes de la gamificación tomado de Werbach y Hunter (2012)

La gamificación es una estrategia que utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos para motivar y comprometer a los participantes en diferentes contextos, como la educación. Los elementos de la gamificación están estrechamente relacionados entre sí y siguen un proceso secuencial.



El primer paso es detectar la necesidad que se desea satisfacer en estudiantes, una vez identificada la necesidad, se crea una dinámica apropiada que se adapte a ella, una vez enmarcada la dinámica, se selecciona la mecánica adecuada que favorecerá la necesidad detectada. Las mecánicas pueden ser puntos, niveles, recompensas, desbloques, entre otros. Estas mecánicas actúan como incentivos para que los estudiantes se involucren y se esfuercen por alcanzar los objetivos propuestos.

Finalmente, se crea la actividad gamificada utilizando un soporte digital, como una plataforma o una aplicación. Esto permite llevar a cabo el seguimiento de los estudiantes, registrar su progreso y ofrecer retroalimentación instantánea.

En conclusión, los elementos de la gamificación están relacionados entre sí y siguen un proceso secuencial. Comienza con la detección de la necesidad a satisfacer, seguido de la creación de una dinámica y la selección de la mecánica adecuada todo esto culmina en la creación de una actividad gamificada.

1.2.8 ¿Cómo gamificar tu aula?

El autor, Mike Acedo (2018) en su artículo “10 ideas específicas para gamificar tu aula” menciona las siguientes:

- Convertir a los estudiantes en codiseñadores.

Resumidamente, la idea es presentar el plan de estudios como un juego, involucrando a los estudiantes en su desarrollo y permitiéndoles influir en el diseño de la clase. Esto les da control sobre su aprendizaje, fomenta la creatividad y la participación, y brinda una sensación de propiedad sobre el resultado, especialmente para aquellos que pueden tener dificultades en un entorno de clase tradicional (Acedo, 2018).

- Permita segundas oportunidades.

Al igual que sucede en los videojuegos, los estudiantes merecen segundas oportunidades. Cuando enfrentan desafíos en los videojuegos, los usuarios pueden cometer errores, aprender de ellos y volver a intentarlo para lograr el éxito. Este mismo enfoque puede aplicarse en el ámbito educativo, permitiendo a los estudiantes abordar tareas, ya sea con éxito inicial o no, y darles la oportunidad de mejorar. Aquellos que tienen éxito de inmediato pueden avanzar a nuevos desafíos o buscar superar sus propios récords (Acedo, 2018).

- Proporcione comentarios instantáneos.



En un contexto de juego, la retroalimentación es fundamental para que los jugadores evalúen su desempeño. De manera similar, en las aulas, los estudiantes deben recibir y dar retroalimentación para saber si están progresando en la dirección correcta. Aunque los videojuegos proporcionan retroalimentación inmediata, los maestros pueden requerir más tiempo para ofrecer retroalimentación individual. Por tanto, es importante que los estudiantes se den retroalimentación mutuamente, y que los profesores los respalden. Esto se puede lograr dividiendo la clase en grupos o "equipos" de aprendizaje, donde los estudiantes pueden personalizar sus nombres y características. Luego, los estudiantes tienen la libertad de trabajar juntos en tareas, brindar comentarios y recibir apoyo del instructor según sea necesario (Acedo, 2018).

- Hacer visible el progreso.
- Cree desafíos o misiones en lugar de tareas y proyectos.
- Ofrezca a los estudiantes voz y elección.
- Ofrezca insignias y recompensas individuales.
- Haga que los estudiantes diseñen un sistema de logros y habilidades para toda la clase.
- Implementar tecnología educativa.
- Acepta el fracaso; Enfatizar la práctica (Acedo, 2018)

Fases de la implementación de la gamificación en el aula.

Según Compartir Palabra Maestra (2022), las fases de implementación de la gamificación en el aula son.

1. **Define un objetivo claro.** En primer lugar, es decir, antes de comenzar a diseñar la propia actividad, vamos a determinar cuál es la meta de esta. Es fundamental que sepamos qué destrezas queremos conseguir que aprendan nuestros alumnos.
2. **Ambienta la actividad con una narrativa.** Si llevamos al aprendizaje a un entorno imaginativo, conseguimos que los alumnos se sientan más cómodos, presten mayor atención y sean más creativos.
3. **Propón un reto específico.** Para que todos participen con motivación podemos fijar un reto respecto al juego, uno concreto y claro para los alumnos.



4. **Establece ciertas normas.** Necesitamos unas reglas concretas para que los alumnos comprendan que se trata de una competición sana y participen de forma ordenada.
5. **Permite que cada alumno cree su avatar.** Gracias al avatar sorteamos la barrera de la vergüenza y permitimos que cada alumno salvaguarde su identidad, fortaleciendo así su autoestima.
6. **Crea un sistema de recompensas.** Podemos premiar a los estudiantes, por ejemplo, por su progreso, comportamiento y participación.
7. **Sugiere una competición con rankings.** El estudiante puede saber así cómo progresa su aprendizaje y motivarse gracias al factor de la competición.
8. **Establece niveles de dificultad creciente.** Esto resulta recomendable para que la actividad se adapte paulatinamente a los progresos que experimenta el alumno y que este no pierda de vista el reto recomendado.
9. **Proporciona un feedback tras corregir los errores.** El alumno tiene que ver que aceptamos el error como algo natural y superable y que le proporcionamos una solución e información sobre sus puntos más débiles (Cotes, 2022., párr. 18-23).

Rol de profesor en el proceso de la gamificación

El papel del docente en la implementación de la gamificación no se limita únicamente a convertir una actividad en algo divertido, sino que implica combinar los componentes del juego de manera efectiva con un diseño de instrucción sólido que incluya tareas atractivas y desafiantes esto tiene como objetivo dirigir la experiencia del estudiante hacia el logro de las habilidades requeridas en el nivel correspondiente (Escamilla et al. 2016).

La gamificación en la educación implica la incorporación de elementos y dinámicas de juegos en el entorno de aprendizaje para motivar a los estudiantes y mejorar su compromiso, sin embargo, sin un objetivo claro, puede ser difícil determinar qué elementos de juego utilizar, cómo integrarlos y cómo medir el éxito de la implementación.

Al establecer un objetivo, el profesor puede definir lo que espera lograr con la gamificación, esto podría incluir objetivos como mejorar la participación de los estudiantes, aumentar la retención de información, fomentar la colaboración o cualquier otro objetivo específico que el profesor considere importante como es el caso de estudio cuyo objetivo es fomentar la lectura.



La idea clave es que la gamificación en la educación debe tener un propósito claro y alinearse con los objetivos de aprendizaje esto garantiza que sea una herramienta efectiva para el profesor y una experiencia de aprendizaje significativa para los estudiantes.

1.3 Bases legales y normativas relacionadas con la formación del hábito de la lectura y la gamificación en la Educación General Básica

En el art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador y en el art. 2.3, literal a., de la LOEI señalan que la educación es un deber ineludible e inexcusable del Estado, estos artículos establecen la importancia y la responsabilidad que tiene el Estado en garantizar el derecho a la educación de todas las personas con los recursos necesarios para garantizar una educación de calidad.

El Ministerio de Educación emitió la Resolución Nro. MINEDUC-SFE-2021-00008-R que expide la propuesta curricular denominada “Currículo priorizado con énfasis en Competencias Comunicacionales, Matemáticas, Digitales y Socioemocionales” El Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales menciona en este contexto que la lectura toma un rol fundamental como fuente de información y estudio es una de las habilidades comunicativas más importantes que se deben desarrollar en los estudiantes para adquirir conocimiento y comprensión del mundo que nos rodea, así como para desarrollar la imaginación y la creatividad.

El Ministerio de Educación busca fortalecer la concepción de la lectura como una herramienta esencial para la adquisición de conocimientos. Para lograrlo, promueve la institucionalización de una política educativa para el fomento de la lectura. A través del documento Política educativa para el fomento de la lectura Juntos Leemos en este documento, se destaca la necesidad de desarrollar proyectos, estrategias, espacios y metodologías que favorezcan la formación de un comportamiento lector en el ámbito educativo y que fomenten una cultura lectora en todas las instituciones educativas y la comunidad a nivel nacional y a su vez menciona que “ busca conformar lectores y lectoras dinámicos, flexibles críticos y reflexivos con habilidades comunicacionales para la vida”(pág. 2).

El documento destaca que no se trata tanto de cuánto leemos, sino de cómo lo hacemos, y cómo esas experiencias de lectura contribuyen a nuestra soberanía intelectual. Desde esta perspectiva, se argumenta que el fortalecimiento del comportamiento lector contribuye realmente a mejorar la calidad educativa.

De acuerdo con el Currículo 2016 menciona que “es importante destacar el papel fundamental que juega la lectura en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes; por ello, las programaciones



didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia lectora” (2016). De igual forma el currículo hace hincapié en que “las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo” (2016). Esto se debe a que la lectura no solo es fundamental para comprender y adquirir conocimientos en todas las áreas del aprendizaje, sino que también fortalece la capacidad de análisis, comprensión, y la comunicación efectiva. Las tecnologías, por su parte, ofrecen recursos para diversificar y enriquecer las experiencias de lectura y aprendizaje, permitiendo un acceso más amplio a la información y la comunicación.

En el acuerdo ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00076-A menciona que artículo 94 del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural “una innovación educativa plantea la implementación de cambios significativos en los procesos educativos. Esto incorpora mejoras en aspectos de la didáctica, la pedagogía, la tecno-pedagogía, la gestión educativa y la gestión escolar. El fin último de la innovación debe ser el mejorar la calidad de la educación o del elemento de la educación que aborda” (pág. 5).

Lo que conlleva que la educativa implica transformaciones profundas en la forma en que se enseña y se aprende. Abarca modificaciones en la metodología, el uso de la tecnología en la enseñanza, la administración de las instituciones educativas y la gestión de recursos. Su objetivo principal es elevar la calidad de la educación y perfeccionar los aspectos que aborda y correlacionando con la gamificación en la educación, se presenta como una herramienta innovadora para lograr cambios significativos en los procesos educativos ofreciendo una vía atractiva para alcanzar los objetivos de la innovación educativa y optimizar el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1 Conceptualización de las categorías e indicadores para el estudio diagnóstico del problema.

Tabla 2

Operacionalización de variables

Categorías	Definiciones	Indicadores	Instrumentos de investigación
Lectura	Es el proceso a través del cual las personas reciben y comparten conocimientos, imaginan situaciones y lugares, se comunican entre sí, envían mensajes y transmiten historias, (Fonseca 2022).	<ul style="list-style-type: none"> ● Lectura literal. ● Lectura inferencial. ● Lectura crítica. valorativa. ● Identificación de ideas principales y secundarias. ● Motivación por la lectura. ● Conocimientos previos. ● Comunicación de lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Prueba pedagógica a los estudiantes de octavo año de básica. ● Observación a clase. (ficha o guía de observación)
Hábito de lectura.	Es una rutina o conducta que se practica con regularidad y, en muchos casos, de manera automática, de igual forma también el autor manifiesta que una vez que un hábito está formado, es poco probable que se olvide, (Clear 2018).	<ul style="list-style-type: none"> ● Frecuencia con la que se practica la lectura ● Tiempo dedicado a la lectura. ● Motivación por leer ● Tipos de textos que se leen. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Encuestas a los estudiantes
Formación del	Formar el hábito de	● Tiempo dedicado a la	● Observación a clases

hábito de la lectura	lectura es la consistencia, disfrute, selección de libros de interés, establecimiento de un horario regular de lectura en un ambiente tranquilo, inició con libros cortos para ganar confianza, tener siempre un libro a mano para aprovechar momentos. Farrow (2016).	lectura. ● Intereses personales. ● Participación en actividades relacionadas con la lectura. ● Influencia del docente en la estimulación del hábito de la lectura.	<ul style="list-style-type: none"> ● Revisión de planes de clase. ● Entrevista a docentes. ● Encuesta a los estudiantes.
Gamificación	La gamificación es el uso de elementos y de diseños propios de los juegos en contextos que no son lúdicos es decir que implica la incorporación de elementos y características típicos de los juegos (Werbacht y Hunter 2012)	<ul style="list-style-type: none"> ● Participación, compromiso y motivación por el aprendizaje. ● Tipos de actividades de aprendizaje articuladas con la gamificación. ● Estimulación de la lectura a partir de las actividades gamificadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Observación a clases ● Revisión de planes de clase ● Entrevista a docentes

Nota. Descripción del contenido de la tabla de variables

2.2 Enfoque de la investigación

La investigación está realizada bajo el enfoque mixto, lo que significa que se combinan tanto elementos cualitativos como cuantitativos, que se utiliza tanto para la interpretación como para la medición numérica de datos cuantitativos para obtener una comprensión más completa de los hábitos de la lectura y el aprovechamiento en relación con la implementación de la estrategia didáctica basada en la gamificación.

2.3 Alcance de la investigación

El diseño exploratorio es apropiado cuando se busca comprender un tema o fenómeno poco estudiado o cuando no se dispone de suficiente información previa, la presente investigación se centra en



abordar de manera inicial cómo la gamificación puede influir para fomentar la lectura en un entorno educativo, además este tipo de investigación es útil para identificar los métodos que funcionan mejor en diferentes contextos, ya que la gamificación puede ser implementada de maneras diferentes y sus efectos pueden variar dependiendo de una variedad de factores.

La investigación se considera descriptiva porque detalla las características y aplicaciones de la gamificación en un contexto educativo para mejorar la lectura. Describe cómo se implementa esta estrategia, los resultados obtenidos y las respuestas de los estudiantes. Además, establece relaciones entre las categorías, como lectura, hábito de la lectura, formación del hábito de la lectura, la gamificación y el rendimiento en lectura o el interés por la misma.

La investigación es explicativa porque busca la determinación de las causas que han generado dificultades con la formación del hábito de la lectura en los estudiantes de tercer grado, lo que permite estructurar una estrategia didáctica para poder comprender cómo la gamificación puede aumentar el interés y la participación en la lectura. Esto implica la exploración de la psicología de la motivación, el diseño de juegos y la pedagogía. Por lo tanto, la investigación es explicativa porque busca proporcionar una comprensión profunda y matizada de la gamificación como estrategia didáctica para fomentar la lectura", en lugar de simplemente describir el fenómeno o predecir sus resultados.

2.4 Tipo de investigación

La elección de utilizar investigación aplicada e investigación-acción en el aula, así como la investigación de campo en el tema de tesis sobre "La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fomentar la Lectura" se plantea de la siguiente manera:

La investigación aplicada es esencial en este contexto, ya que se busca aplicar directamente los resultados de la investigación para abordar un problema concreto en el aula. La gamificación es una estrategia que pretende mejorar la motivación y el interés de los estudiantes en la lectura, y la investigación aplicada permitirá evaluar su efectividad en un entorno real de enseñanza.

La investigación-acción en el aula es relevante porque involucra a los profesores y estudiantes en el proceso de investigación. Al adoptar esta metodología, se fomenta la colaboración entre docentes y alumnos, lo que podría enriquecer la implementación de la gamificación y generar un mayor compromiso con la lectura.

La investigación de campo es importante para recopilar datos concretos y observar de cerca cómo se



está llevando a cabo la gamificación en el aula y su impacto en la lectura. Esto permitirá obtener información valiosa sobre el progreso, los desafíos y las mejoras necesarias para optimizar la estrategia.

2.5 Métodos y técnicas de investigación.

Método del nivel teórico:

- **Análisis y síntesis:** La finalidad de este método en la presente investigación radica en que facilita la revisión bibliográfica para poder fundamentar desde el punto de vista teórico la gamificación en el proceso de formación del hábito de la lectura. De igual manera, permitirá el análisis, interpretación y el planteamiento de conclusiones a partir de los instrumentos de investigación que se aplican durante las fases de diagnóstico de entrada y salida del proceso de investigación.
- **Modelación:** La modelación se aplicaría aquí para diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación, estableciendo metas claras de lectura y evaluando el progreso de los estudiantes en función de su participación y comprensión de los libros.

Método del nivel empírico:

- **Entrevista a los docentes** para diagnosticar el estado actual del problema y realizar el diagnóstico de salida.
- **Encuesta y prueba pedagógica** a los estudiantes para diagnosticar su estado actual en relación con el hábito de la lectura antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica propuesta.
- **Observación a las actividades docentes** para buscar información sobre las estrategias didácticas que se utilizan para fomentar el hábito de la lectura.

Método estadístico -matemático:

El método estadístico - matemático se refiere a un enfoque científico que se basa en la utilización de herramientas y técnicas estadístico - matemáticas para analizar y modelar datos cualitativos y cuantitativos de la investigación que son representados a través de tablas y gráficos permitiendo luego su interpretación, utilizando relaciones porcentuales.

2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

- **Recopilación de datos a través de entrevistas y encuestas:** La elección de entrevistas a los docentes de lengua y literatura y encuestas a los estudiantes de octavo año como métodos de recopilación de datos, es adecuada para obtener una comprensión completa sobre las causas



del problema de investigación y el estado actual que presenta el hábito de la lectura en los estudiantes seleccionados como muestra.

- Las entrevistas permitirán explorar a fondo las opiniones y experiencias de los docentes, mientras que las encuestas pueden recopilar datos cuantitativos de un número más amplio de estudiantes, lo que proporcionará una visión más representativa.
- La guía de observación a clases nos brindará información detallada sobre las dinámicas de enseñanza, la participación de los estudiantes y la efectividad de las estrategias gamificadas en el proceso de aprendizaje.
- La guía o ficha para la revisión de planes de clase será de suma utilidad, esta herramienta proporcionará una estructura sólida para evaluar la planificación de las clases relacionadas con la gamificación y la lectura, permitiendo analizar cómo se integran las actividades relacionadas con la lectura y cómo el docente influye en la estimulación del hábito de la lectura dentro del enfoque gamificado.
- Registro de experiencias es un procedimiento donde se recopilan observaciones, reflexiones y datos relevantes sobre la implementación de la estrategia didáctica en el entorno escolar. Este registro sirve para documentar y analizar cómo se lleva a cabo la estrategia, qué resultados se obtienen y qué aspectos se pueden mejorar.

2.7 Población y la muestra.

En la investigación se toma como población 104 estudiantes del octavo año de educación general básica y 9 profesores del colegio “Primero de Mayo”, ubicado en la provincia Zamora Chinchipe, como muestra a 38 estudiantes que representa el 36,5% total de estudiantes de octavo año, paralelo “B” y dos docentes que representan el 22,2 %.

El tipo de muestreo utilizado es no probabilístico por conveniencia, tomando como criterio que es el grupo donde se encuentran más estudiantes con dificultades con el hábito de la lectura que le dificulta la realización exitosa de sus tareas escolares.

Tabla 3

Tabla de la composición de la población y muestra.

Población	Muestra	Porcentaje
-----------	---------	------------



<ul style="list-style-type: none">● 34 estudiantes del paralelo A de octavo de básica.● 38 estudiantes del paralelo b de octavo de básica.● 32 estudiantes del paralelo C de octavo de básica.	38 estudiantes del paralelo b de octavo de básica.	36,5 %
9 docentes de las diferentes áreas curriculares.	2 docentes de la asignatura de Estudios Sociales	22,2 %

Nota. Datos tomados de los documentos oficiales del colegio "Primero de Mayo"

2.8 Estrategia metodológica investigativa

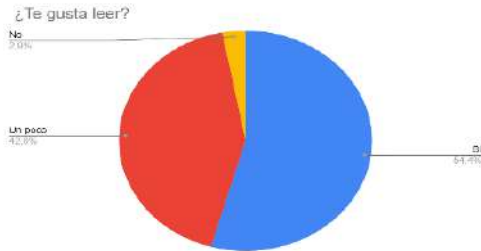
- **Etapas del estudio teórico:** En esta etapa, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura existente relacionada con la gamificación y su uso como estrategia didáctica para fomentar la lectura. Se definieron y conceptualizan las categorías de estudio. Esto proporcionó una base sólida para el desarrollo de la investigación.
- **Etapas del diagnóstico inicial:** Aquí, se realizó una evaluación inicial de los hábitos y actitudes de lectura de los participantes en el estudio, así como de su familiaridad y experiencia con la gamificación. Esto proporcionó una línea de base contra la cual se podrían comparar los resultados después de la implementación de la estrategia de gamificación.
- **Etapas de la modelación de la propuesta:** Basándose en los resultados del estudio teórico y del diagnóstico inicial, se desarrolló una estrategia didáctica de cómo se podría implementar la gamificación para fomentar el hábito de la lectura. Esto implicó la elección de elementos específicos de gamificación (como puntos, insignias, tablas de clasificación, etc.) y su integración en las actividades de lectura.
- **Etapas del diagnóstico final o validación de la propuesta:** En esta etapa final, se implementó la estrategia didáctica y se evaluó su efectividad, se complementa con la aplicación de un cuestionario a expertos para valorar la factibilidad de la propuesta. Esto implicó recoger datos sobre los hábitos y actitudes de lectura de los participantes después de la implementación de la estrategia de gamificación, y comparar estos datos con los recogidos durante el diagnóstico inicial.

2.7 Análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

Análisis e interpretación de datos obtenidos de la encuesta a los estudiantes (ver en el instrumento en el anexo 1).

Figura 1

Gusto por la lectura

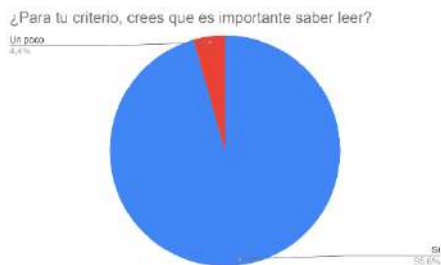


Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

En los datos obtenidos, podemos observar que la mayoría de las personas encuestadas, un 54.4%, expresaron que sí les gusta leer. Por otro lado, un 42.6% indicó que les gusta leer "un poco", esta respuesta podría mostrar una tendencia hacia la lectura, aunque no de manera muy intensa o frecuente, finalmente, un porcentaje menor, 2.9%, declaró que no les gusta leer.

Figura 2

Es importante leer

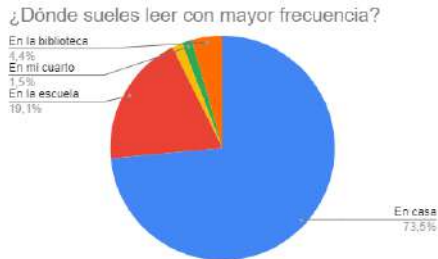


Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

La interpretación de la pregunta muestra que el 95.6% de las personas considera que es importante saber leer, mientras que un 4.4% piensa que es importante, pero solo un poco. Esta respuesta refleja la importancia generalmente reconocida de la habilidad de lectura en la sociedad.

Figura 3

Mayor frecuencia de lectura

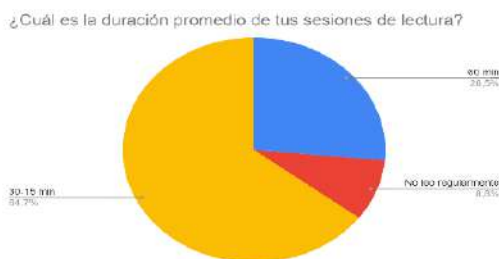


Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

El 73.1% de las personas suele leer con mayor frecuencia en casa, seguido por el 19.1% que lee en la escuela. El 4.4% prefiere leer en la biblioteca, mientras que solo el 1.5% elige leer en su cuarto. Estos resultados reflejan las preferencias de lectura de los alumnos encuestados y muestran que la mayoría prefiere leer en la comodidad de su hogar. Sin embargo, también se destaca la importancia de los espacios de lectura en la escuela y en la biblioteca, ya que proporcionan acceso a una variedad de recursos y fomentan el hábito de la lectura.

Figura 4

Promedio de duraciones de lectura.



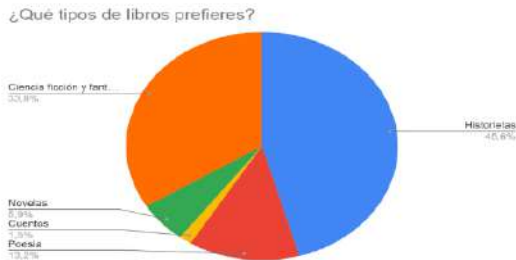
Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

La duración promedio de las sesiones de lectura puede variar según cada individuo. Según los resultados de la encuesta, el 26.5% de los alumnos informaron tener sesiones de lectura con una duración promedio de 60 minutos. El 64.7% indicaron tener sesiones de lectura que duran entre 30 y

15 minutos. Por otro lado, el 8.8% de los alumnos admitieron no leer regularmente. Estos resultados reflejan las preferencias individuales y los hábitos de lectura de los encuestados.

Figura 5

Tipos de libros



Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

Según los resultados de la encuesta aplicada, los géneros de libros más populares son las historietas con el 45.6%. Sin embargo, también hay una variedad de otros géneros literarios que los alumnos pueden preferir como ciencia ficción y fantasía, poesías, novelas, cuentos.

Figura 6

Requerimiento de estrategias



Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

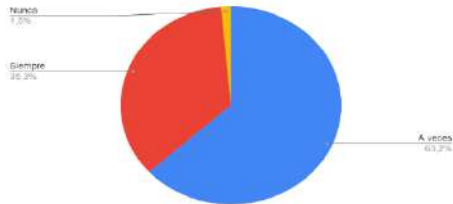
Según los resultados de la encuesta, el 10.3% considera que no requiere estrategias para mejorar sus habilidades de lectura. El 20.6% menciona que a veces necesita estrategias, mientras que el 69.1% afirma que sí requiere estrategias para potenciar su habilidad de lectura. Estos resultados indican que

la mayoría de los alumnos reconocen la importancia de implementar estrategias para mejorar sus habilidades de lectura.

Figura 7

Actividades de lectura

¿Llevas a cabo con regularidad actividades de lectura durante tus clases?



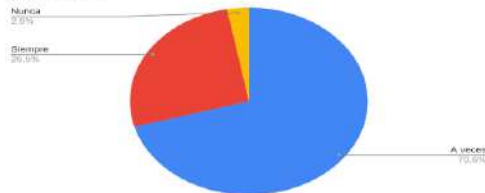
Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

La duración promedio de las sesiones de lectura varía, pero según la encuesta el 63.2% de los alumnos lee a veces, el 35.3% siempre y solo el 1.5% nunca lee durante las clases.

Figura 8

Después de la lectura.

¿Analizas la lectura y emites tu criterio personal después de una lectura?

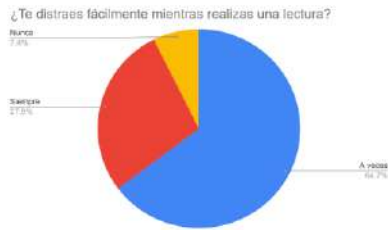


Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

Analizar una lectura y emitir un criterio personal después de leer es una práctica común algunos de los alumnos pueden hacerlo siempre (26.5%), otras nunca (2.9%) y algunas veces (70.6%). La interpretación y el criterio personal pueden variar según la experiencia y las opiniones individuales.

Figura 9

Distracciones al momento de realizar la lectura

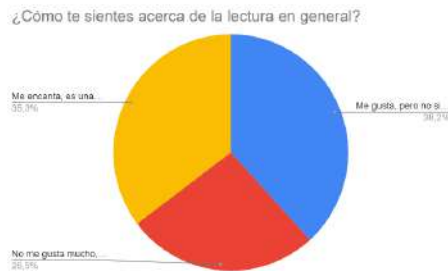


Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

Según el estudio, el 64.7% de los alumnos admiten distraerse a veces mientras realizan una lectura, mientras que un 27.9% siempre se distraen y solo un 7.4% nunca se distraen [1]. Es común que las distracciones afecten nuestra capacidad para cumplir nuestros planes o propósitos de estudio. Las distracciones pueden incluir cansancio, levantarse con frecuencia y perder el enfoque fácilmente.

Figura 10

Lectura general

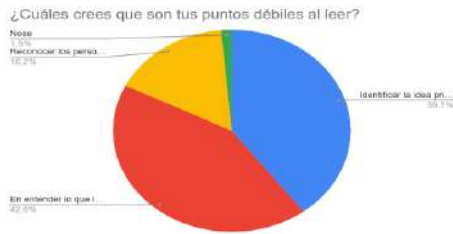


Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

La interpretación de los porcentajes sugiere que hay una diversidad de actitudes hacia la lectura. Un grupo considerable muestra un fuerte entusiasmo, considerando la lectura como una de sus actividades favoritas (35.3%). Otro grupo aprecia la lectura, pero encuentra desafíos para dedicarle tiempo regularmente (38.2%). Además, hay un segmento que no disfruta mucho de la lectura, pero está dispuesto a leer cuando es necesario (26.5%). En general, se observa una variedad de perspectivas y compromisos con la actividad de lectura.

Figura 11

Puntos débiles al leer



Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

La pregunta plantea cuáles son los puntos débiles al leer. Según los porcentajes proporcionados, el 1.5% indica que no se sabe cuál es el principal punto débil. Sin embargo, el 42.6% considera que su debilidad radica en entender lo que se lee, lo que implica dificultades para comprender el significado y la estructura del texto. Además, el 39.7% menciona que identificar la idea principal es su punto débil, lo que indica dificultad para extraer y comprender el mensaje principal del texto. Finalmente, el 16.2% señala que reconocer los personajes de la lectura es su debilidad, lo que sugiere dificultades para identificar y seguir adecuadamente a los personajes en una historia o texto.

Figura 12

Aprender más rápido



Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

La interpretación de los porcentajes sugiere que la estimulación del profesor hacia la lectura tiene un impacto positivo en la velocidad de aprendizaje para la mayoría de los encuestados (76.5%). Un grupo más pequeño experimenta este efecto sólo ocasionalmente (22.1%), mientras que un porcentaje muy bajo indica que la estimulación del profesor no contribuye significativamente a su aprendizaje a través de la lectura (1.5%). En general, hay una tendencia positiva hacia la influencia del profesor en la motivación hacia la lectura y el aprendizaje asociado.

Figura 13*Nuevas plataformas*

¿Te gustaría trabajar con nuevas plataformas digitales para fomentar la lectura?
68 respuestas

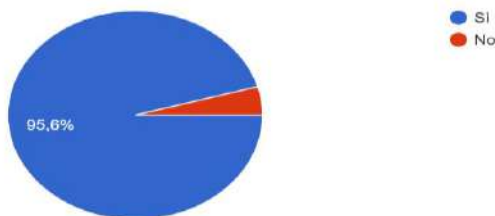


Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

La interpretación de los porcentajes revela un fuerte interés (97.1%) en trabajar con nuevas plataformas digitales para promover la lectura. Solo un pequeño porcentaje (2.9%) muestra falta de disposición para utilizar estas tecnologías con ese propósito. En general, la actitud hacia la integración de plataformas digitales para fomentar la lectura es mayoritariamente positiva.

Figura 14*Herramientas tecnológicas*

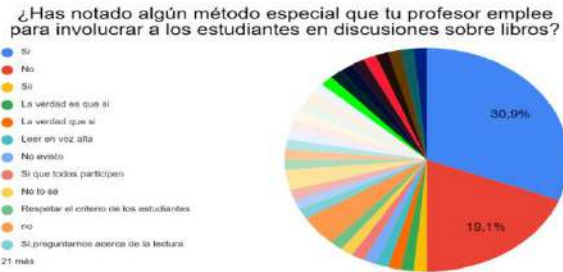
¿Mostrarías más entusiasmo por estudiar si tu maestro modificara su enfoque educativo utilizando herramientas tecnológicas y actividades divertidas para fomentar lectura?
68 respuestas



Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

La interpretación de los porcentajes indica un fuerte interés (95.6%) en que los maestros adopten un enfoque educativo que incorpore herramientas tecnológicas y actividades divertidas para fomentar la lectura, con solo un pequeño porcentaje (4.4%) expresando falta de entusiasmo por este cambio. En general, hay una clara preferencia por métodos educativos más interactivos y atractivos.

Figura 15*Discusiones sobre libros*

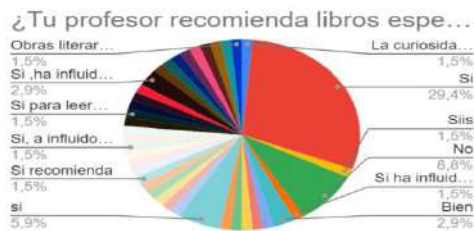


Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

Los resultados indican que hay una diversidad de métodos que los profesores emplean para involucrar a los estudiantes en discusiones sobre libros, aproximadamente un tercio de los estudiantes ha notado algún método especial empleado por sus profesores para fomentar la participación en discusiones sobre libros, siendo la lectura en voz alta la estrategia más mencionada. Algunos estudiantes también destacaron la participación de todos, preguntas acerca de la lectura, respeto a las ideas y métodos que requieren atención para entender la lectura. Sin embargo, un porcentaje considerable no recuerda o no ha observado métodos específicos.

Figura 16

Recomendar libros

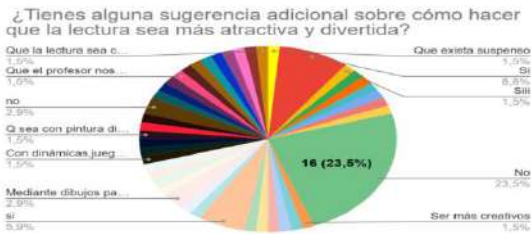


Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

Dentro de la encuesta la pregunta establece que, si el profesor recomienda libros y es influyente en el interés por la lectura dando como resultado que el 29% de encuestados aciertan que la afirmativa la respuesta dando como un SÍ en donde el docente es partícipe de lo que es interrogado.

Figura 17

Lectura más atractiva



Nota. Datos tomados de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del colegio “Primero de Mayo”

Según los resultados de la encuesta los estudiantes muestran interés participando y dando su punto de vista al momento de sugerir cómo podría ser más atractiva la lectura para ellos, es importante tener la participación de los alumnos esto evidenciará los resultados a obtener.

Los resultados muestran que los estudiantes responden correctamente a las preguntas planteadas dentro del nivel literal, en primer lugar, demuestra que tienen una comprensión sólida de los hechos y detalles directos presentados en el material de estudio. Esta comprensión básica es esencial, ya que actúa como el cimiento sobre el cual se construye la comprensión más profunda y las habilidades de pensamiento crítico.

Además, los encuestados han demostrado una comprensión del nivel inferencial al vincular los aspectos fundamentales del sol con su impacto directo en la vida en la Tierra, obteniendo un entendimiento certero al explicar cómo la fusión nuclear en el núcleo solar es la fuente de la energía que permite al sol emitir luz y calor. La habilidad para trazar estos nexos evidencia una interpretación informada y completa de la importancia del sol para la existencia terrestre, demostrando un nivel inferencial sólido y reflexivo.

Dentro del nivel crítico valorativo las respuestas de los encuestados reflejan que su entendimiento fue más allá de lo básico y realmente aprendieron y les permitieron pensar de manera más profunda comprendiendo de diferentes ángulos lo leído.

Análisis en interpretación de los resultados obtenidos con la observación a clases (ver el instrumento en el anexo 2).

Tabla 4

Observación a clases

Ficha de observación a clase.



Aspectos a Evaluar	Descripción	Puntuación		
		Docente 1	Docente 2	Docente 3
Motivación por la lectura	Participación activa en actividades de lectura	1	2	1
	Interés demostrado durante la sesión de lectura.	2	1	1
	Uso de recursos o preguntas para fomentar la motivación	2	1	2
Conocimientos previos	Habilidad para relacionar conocimientos previos	1	1	2
	Participación en discusiones sobre temas relacionados	2	1	2
	Aportes basados en experiencias previas.	2	2	1
Comunicación de lo aprendido	Claridad al expresar lo aprendido	1	2	1
	Capacidad para explicar conceptos a otros compañeros	1	2	1
	Uso de ejemplos o analogías para transmitir el aprendizaje	2	1	2
Influencia del docente en la estimulación del hábito de la lectura.	Promueve un ambiente propicio para la lectura, incentivando la exploración de diversos géneros y temas.	2	2	1
	Demuestra entusiasmo y pasión por la lectura, inspirando a los estudiantes a involucrarse activamente.	2	2	1
	Proporciona retroalimentación constructiva que motiva a los alumnos a continuar leyendo.	1	1	2
Estimulación de la lectura a partir de las actividades gamificadas.	Implementa estrategias lúdicas y creativas que hacen que la lectura sea atractiva y entretenida.	2	1	2
	Utiliza tecnología o recursos innovadores para enriquecer la experiencia de lectura.	1	1	2
	Diseña actividades que fomentan la competencia saludable y la colaboración entre los estudiantes.	2	1	2



Total de puntos		24	21	23
-----------------	--	----	----	----

Nota. Tabla de observación en clase.

Escala de Puntuación:

- 0 puntos: No se evidencia el aspecto evaluado.
- 1 punto: Se evidencia mínimamente el aspecto evaluado.
- 2 puntos: Se evidencia de manera parcial el aspecto evaluado.
- 3 puntos: Se evidencia de manera satisfactoria el aspecto evaluado.

El análisis detallado de la ficha de observación revela diferentes aspectos del desempeño de tres docentes en relación con la motivación por la lectura y la estimulación del hábito de lectura en los estudiantes.

En cuanto a la motivación por la lectura, se observa que el Docente 2 destaca en la participación activa en actividades de lectura, mientras que el Docente 1 y el Docente 3 muestran niveles variados de interés durante las sesiones de lectura, siendo el Docente 2 quien muestra un mayor nivel de interés. Sin embargo, todos los docentes utilizan recursos y preguntas para fomentar la motivación, aunque el Docente 1 muestra un desempeño ligeramente superior en este aspecto.

En lo que respecta a los conocimientos previos, el Docente 3 sobresale en la habilidad para relacionar conocimientos previos, mientras que la participación en discusiones sobre temas relacionados es más activa en el Docente 1 y el Docente 3.

En cuanto a la comunicación de lo aprendido, el Docente 2 muestra claridad al expresar lo aprendido y capacidad para explicar conceptos a otros compañeros, mientras que el uso de ejemplos o analogías para transmitir el aprendizaje es más destacado en el Docente 1 y el Docente 3.

En lo referente a la influencia del docente en la estimulación del hábito de lectura, todos promueven un ambiente propicio para la lectura, pero el Docente 1 y el Docente 2 muestran un mayor entusiasmo y pasión por la lectura. Además, el Docente 3 proporciona una retroalimentación constructiva que motiva a los alumnos a continuar leyendo.

Finalmente, en cuanto a la estimulación de la lectura a través de actividades gamificadas, todos los docentes implementan estrategias lúdicas y creativas, siendo el Docente 1 y el Docente 3 quienes diseñan actividades que fomentan la competencia saludable y la colaboración entre los estudiantes.



En resumen, cada docente muestra áreas de fortaleza y áreas de mejora en su capacidad para motivar a los estudiantes y estimular el hábito de lectura en el aula. Este análisis proporciona información valiosa para identificar áreas de desarrollo profesional y mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura.

Análisis en interpretación de los resultados obtenidos con la revisión de planes de clase (ver el instrumento en el anexo 3)

Tabla 5

Ficha de revisión para planes de clase

Aspectos a Evaluar:

Descripción	PUNTAJE			TOTAL		
	DOCENTE 1	DOCENTE 2	DOCENTE 3			
Claridad de los Objetivos de Lectura	3 puntos: Los objetivos de lectura están claramente definidos, específicos y alineados con los contenidos del curso.	2 puntos: Los objetivos son comprensibles, pero podrían ser más específicos.	1 punto: Los objetivos de lectura no están claramente definidos o no se alinean con el contenido del curso	3	3	3
2. Variedad de Actividades de Lectura:	3 puntos: Se presentan múltiples actividades de lectura que fomentan la participación activa y variada de los estudiantes.	2 puntos: Hay algunas actividades de lectura, pero la variedad es limitada.	1 punto: Las actividades de lectura son escasas o poco variadas	2	3	2
3. Nivel de Interacción Estudiante-Texto:	3 puntos: Se promueve un alto nivel de interacción entre los estudiantes y los textos, utilizando estrategias que fomentan la	2 puntos: Existe cierto nivel de interacción, pero podría mejorarse la profundidad	1 punto: La interacción entre estudiantes y textos es limitada o poco efectiva.	2	2	2



	comprensión y reflexión.	en la comprensión.				
4.Evaluación del Progreso Individual en Lectura:	3 puntos: Se implementan mecanismos efectivos y variados para evaluar el progreso individual en la lectura.	2 puntos: Existen métodos de evaluación, pero podrían ser más variados o detallados.	1 punto: La evaluación del progreso en lectura es limitada o poco efectiva.	1	2	2
Total de puntos				8	10	9

Nota. Tabla de revisión de planes de clase

Los resultados de la evaluación de los docentes muestran una estructura mixta en cuanto a la efectividad de sus planes de clase en relación con la enseñanza de la lectura. En términos de claridad de los objetivos de lectura, todos los docentes han logrado una puntuación perfecta, lo que sugiere que sus objetivos están claramente definidos y alineados con el contenido del curso. Esto es fundamental para guiar a los estudiantes de manera efectiva a lo largo del proceso de aprendizaje.

Sin embargo, cuando se trata de la variedad de actividades de lectura, hay una gama más amplia de resultados. Mientras que algunos docentes han proporcionado una variedad significativa de actividades, otros han mostrado una variedad más limitada. Esto podría influir en la participación y el compromiso de los estudiantes con el material.

En cuanto al nivel de interacción entre los estudiantes y los textos, todos los docentes muestran un nivel moderado, pero podría mejorarse la profundidad de la comprensión en todos los casos. Este aspecto es crucial para garantizar que los estudiantes no solo lean el texto, sino que también lo comprendan y reflexionen sobre él.

Finalmente, en la evaluación del progreso individual en lectura, se identifican áreas de mejora en todos los docentes. Mientras que algunos han implementado métodos de evaluación, otros han mostrado una evaluación más limitada o poco efectiva. Esto es esencial para comprender el progreso individual de cada estudiante y ajustar la enseñanza en consecuencia.



En resumen, aunque todos los docentes muestran fortalezas en diferentes aspectos de su plan de clase, también hay áreas identificadas para la mejora, especialmente en la variedad de actividades de lectura y en la evaluación del progreso individual. Estos resultados proporcionan una base sólida para la retroalimentación y el desarrollo profesional continuo de los docentes en la enseñanza de la lectura.

Análisis en interpretación de los resultados obtenidos con la entrevista a docentes (ver el instrumento en el anexo 4)

Después de llevar a cabo entrevistas a tres docentes de lengua y literatura de octavo año de educación básica, se pueden extraer conclusiones valiosas sobre cómo motivan y fomentan la lectura entre sus estudiantes, así como los desafíos que enfrentan en este proceso.

Los docentes entrevistados exhiben diversas estrategias para incentivar el hábito de lectura. Por ejemplo, uno de ellos destaca la importancia de conectar la lectura con los intereses personales de los estudiantes, mientras que otro enfatiza el uso de actividades lúdicas para hacerla más atractiva. Además, la creación de un ambiente de confianza y apoyo mutuo se identifica como una herramienta esencial para reducir la ansiedad y la vergüenza durante las actividades de lectura.

En cuanto a los recursos utilizados, la tecnología, los recursos audiovisuales y una amplia variedad de libros son herramientas comunes entre los docentes entrevistados. También se observa el uso de la narración oral y los debates grupales como medios para estimular la participación activa de los estudiantes en el proceso de lectura.

En cuanto a la frecuencia de motivación hacia la lectura, se destaca la importancia de mantener un estímulo constante para cultivar hábitos de lectura duraderos. Esta motivación se sustenta en la observación de un interés variable por parte de los estudiantes, quienes muestran preferencia por diferentes géneros y temas literarios.

En cuanto a las actividades empleadas para fortalecer los hábitos de lectura, se destacan los clubes de lectura, los proyectos de investigación, las lecturas compartidas y los análisis de textos literarios como estrategias efectivas. Sin embargo, se reconoce la existencia de desafíos comunes al implementar estas actividades, como la falta de tiempo y recursos, así como la resistencia al cambio por parte de algunos estudiantes.

Finalmente, se plantea la posibilidad de introducir tácticas adicionales de gamificación para fomentar la lectura en el aula, reconociendo tanto sus ventajas potenciales, como la necesidad de abordar posibles debilidades y dificultades asociadas con su implementación.



En resumen, la entrevista proporciona una visión integral de las prácticas y enfoques utilizados por los docentes entrevistados para promover la lectura entre sus estudiantes, así como las oportunidades y desafíos que enfrentan en este proceso.



CAPÍTULO 3:

PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes del octavo año.

3.1.1 Fundamentación de la estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura.

En el siglo XXI, las exigencias educativas han evolucionado significativamente, y los profesionales de la educación se enfrentan a una serie de desafíos para satisfacer las diversas necesidades de los estudiantes.

Para Velasco y Mosquera (2010), las estrategias didácticas “se involucran con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de enseñanza-aprendizaje” (s/p.). La cita del autor subraya que los docentes son agentes activos en el proceso educativo, responsables de tomar decisiones informadas sobre actividades, métodos y recursos pedagógicos. Su compromiso y habilidad en esta tarea son esenciales para garantizar un aprendizaje efectivo y significativo por parte de los estudiantes.

Por otro lado, Mancilla y Beltrán (2013), manifiesta que “la estrategia didáctica se concibe como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos” (p.29), es decir que la estrategia didáctica es fundamental en la planificación educativa, ya que determina cómo se lograrán los objetivos de aprendizaje y cómo se transmitirán los contenidos de manera efectiva.

De la misma forma Sánchez et al. (2020), menciona que “Las estrategias didácticas hacen referencia a las actividades que utilizan los profesores y alumnos en el proceso de aprender. Incluye métodos, técnicas, actividades y recursos para el logro de los objetivos de aprendizaje” (p. 11). Estas estrategias didácticas hacen referencia a las actividades que tanto profesores como alumnos emplean en el proceso de aprendizaje, comprendiendo que las estrategias no son exclusivas de los docentes, sino que también involucran la participación activa de los estudiantes, estas actividades pueden comprender métodos, técnicas, actividades y recursos que contribuyen al logro de los objetivos de aprendizaje.

Conceptualizando las ideas de los autores coinciden en que las estrategias didácticas son fundamentales en la enseñanza y el aprendizaje. Estas estrategias involucran la selección de actividades, métodos y recursos que facilitan la adquisición de conocimientos, teniendo como



objetivo principal de las estrategias didácticas mejorar la calidad de la educación y promover un proceso de aprendizaje efectivo.

Mi criterio a elección se basa en la cita de Velazco y Mosquera (2010), ya que las estrategias didácticas desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir que implica la elección cuidadosa de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes etapas de formación, así como la selección de métodos y recursos. Al considerar este criterio, podemos crear un ambiente educativo más efectivo y enriquecedor para los estudiantes, ya que nos permite planificar y diseñar experiencias de aprendizaje que se adapten a sus necesidades y características. Además, al seguir este criterio, estamos alineando nuestra labor docente con las teorías y enfoques pedagógicos que enfatizan la importancia de la planificación y la diversificación de estrategias para lograr un aprendizaje significativo. Por lo tanto, esta elección se basa en la idea de mejorar la calidad de la educación y promover un aprendizaje más profundo y duradero.

En conclusión, las estrategias didácticas son un medio esencial para que el docente logre sus objetivos pedagógicos y los estudiantes tengan una experiencia de aprendizaje significativa. Su elección y aplicación deben estar en sintonía con el entorno educativo y social, y deben ser seleccionadas cuidadosamente para beneficiar a los estudiantes en su proceso de formación, además es indispensable recalcar que nos encontramos con “estudiantes del siglo XXI la era digital, niños con mentalidades y habilidades digitales más que analógicas” (Quicios pág. 11), donde la tecnología está transformando la forma en que enseñamos y aprendemos, de esta manera, la implementación de la estrategia de gamificación se convierte en una herramienta beneficiosa para alcanzar metas y objetivos en beneficio de los estudiantes, como es el caso de estudio el fomentar la lectura.

Importancia de las estrategias didácticas.

Para que los estudiantes puedan obtener conocimientos profundos, desarrollarse de manera integral y alcanzar las metas propuestas, es crucial que los educadores utilicen una variedad de estrategias didácticas.

La universidad de la UNIR (2023), menciona diversos beneficios que otorgan las estrategias didácticas mediante su implementación:

- El aprendizaje más eficaz
- Favorece una mayor implicación por parte del docente y los estudiantes en el proceso de enseñanza- aprendizaje.



- Los educandos adquieren una mayor autonomía y se vuelven capaces de desarrollar estrategias propias de aprendizaje
- Se optimizan la adquisición de conocimientos
- Mejora la comunicación entre profesor y alumno e incrementa el feedback (párr. 5).

En consecuencia, la importancia de las estrategias didácticas radica en su capacidad para potenciar la eficacia del aprendizaje, fomentar la implicación de docentes y estudiantes, promover la autonomía, optimizar la adquisición de conocimientos y fortalecer la comunicación en el entorno educativo.

La gamificación, definida como la aplicación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, emerge como una poderosa herramienta para el fomento del hábito de la lectura en entornos educativos. Su naturaleza interactiva y motivadora puede despertar el interés de los estudiantes, transformando la actividad de lectura en una experiencia divertida y participativa. Esta estrategia se apoya en teorías del aprendizaje como el constructivismo, que enfatiza la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante.

La estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura se define como un proceso contextualizado, motivador y diversificado para lograr motivar a los estudiantes por la actividad lectora desde la perspectiva recreativa, que influya en un modo de comportamiento proactivo por leer, tomando en consideración sus gustos y preferencias, donde el juego se convierte en el vehículo esencial para despertar el interés, a través de las recompensas, estímulos y niveles propios de la gamificación.

3.1.2 Características de la estrategia didáctica:

La propuesta de gamificación para fomentar el hábito de la lectura se fundamenta en una serie de características específicas diseñadas para maximizar su efectividad en el contexto educativo:

- **Objetivos claros y alcanzables:** La estrategia establece objetivos claros y específicos relacionados con el fomento de la lectura, tales como aumentar el tiempo dedicado a la lectura diaria y mejorar la comprensión lectora.
- **Diseño de actividades atractivas:** Se diseñan actividades de lectura atractivas y diversificadas que incorporen elementos propios de los juegos, como desafíos, misiones y recompensas, para motivar la participación y el compromiso de los estudiantes.
- **Uso de recompensas significativas:** Se emplean recompensas significativas, como puntos, que refuercen el comportamiento deseado y estimulen la continuidad en el hábito de la lectura.

- **Diversificada:** La estrategia debe ofrecer una variedad de actividades de lectura para satisfacer los diferentes intereses y habilidades de los estudiantes. Esto les permitirá encontrar opciones que les resulten atractivas y los mantendrá comprometidos con el proceso de lectura.
- **Contextualizada:** Contextualizada: Es importante que las actividades de lectura estén contextualizadas en el entorno y los intereses de los estudiantes. Esto les ayudará a relacionar la lectura con su vida cotidiana y a encontrarle sentido y relevancia a lo que están leyendo.
- **Motivadora:** La estrategia debe ser lo suficientemente motivadora como para inspirar a los estudiantes a participar activamente en la lectura. Esto puede lograrse a través de actividades emocionantes, desafiantes y gratificantes que generen un sentido de logro y satisfacción en los estudiantes.
- **Flexible:** La estrategia debe ser flexible y adaptable a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. Esto significa que debe permitir diferentes enfoques y ritmos de aprendizaje, así como la posibilidad de realizar ajustes según sea necesario para garantizar la efectividad de la estrategia.

Al combinar estas características en una propuesta integral de gamificación, se busca transformar la experiencia de la lectura en un proceso dinámico, interactivo y gratificante que motive a los estudiantes a desarrollar y mantener un hábito lector sólido y duradero.

3.1.3 Objetivo general.

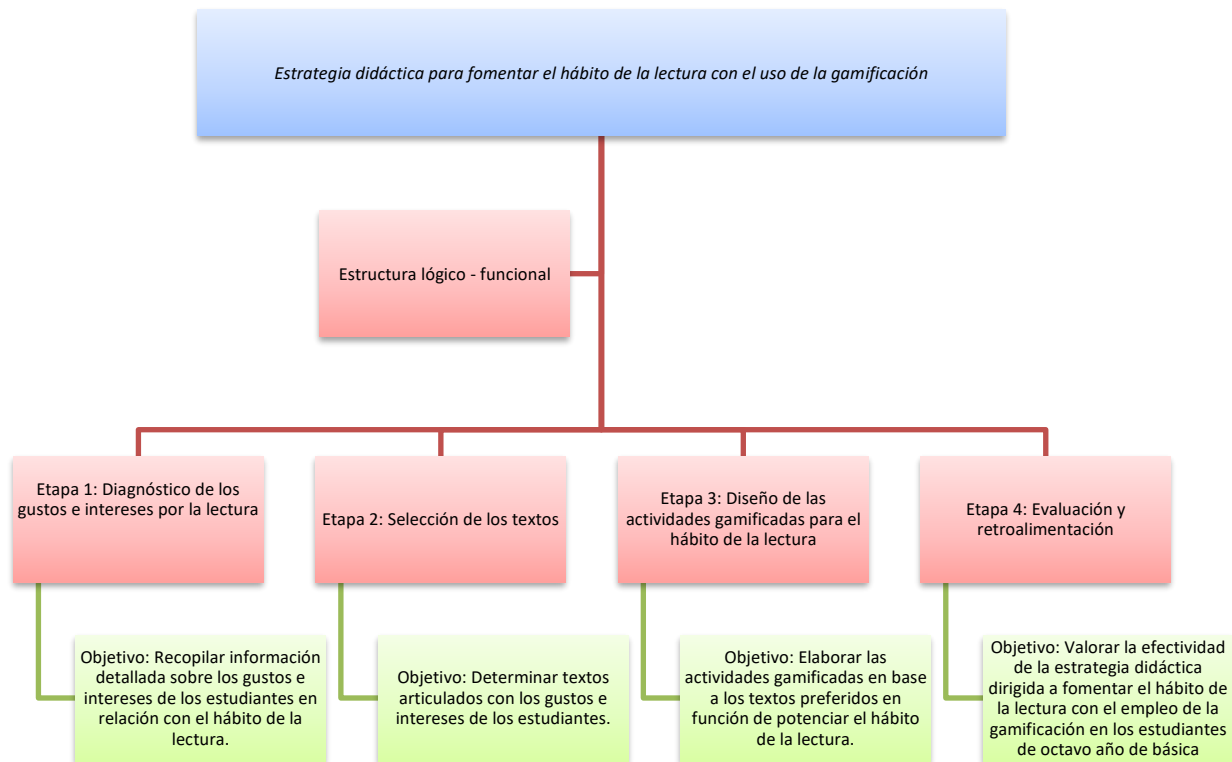
Fomentar el hábito de la lectura en estudiantes mediante la implementación de una estrategia didáctica basada en gamificación, con el objetivo (la finalidad) de mejorar la comprensión lectora, aumentar la participación activa de los estudiantes y cultivar el gusto por la lectura a través de experiencias educativas lúdicas e interactivas.

3.1.4 Etapas de la estrategia didáctica.

La estrategia didáctica está conformada por cuatro etapas articuladas de forma sistémica donde se parte de reconocer el diagnóstico hasta la evaluación de la efectividad de la misma, como se ilustra en la figura 18

Figura 18

Estructura lógico – funcional de la estrategia didáctica para fomentar el hábito de la lectura con el uso de la gamificación.



Nota: Elaboración propia (2024).

PRIMERA ETAPA: Diagnóstico de los gustos e intereses por la lectura.

Objetivo: Recopilar información detallada sobre los gustos e intereses de los estudiantes en relación con el hábito de la lectura.

Acciones y actividades:

- Determinar los indicadores para el diagnóstico del hábito de la lectura en los estudiantes de octavo año de básica.
- Elaborar un cuestionario para la encuesta que permitirá el diagnóstico del hábito de la lectura.
- Identificar los principales géneros o temáticas que los estudiantes de octavo de básica prefieren leer.

Indicadores para el diagnóstico del hábito de la lectura en los estudiantes del octavo de básica

- Frecuencia con la que se practica la lectura
- Tiempo dedicado a la lectura.



- Motivación por leer
- Temas y géneros literarios preferidos.
- Perseverancia al leer.

Realizar una encuesta que responda indicadores.

Encuesta aplicada a los estudiantes del 8° año de educación básica para obtener respuestas a los diferentes indicadores.

¿Con qué frecuencia sueles leer libros en una semana?

a) Diariamente, b) Varias veces a la semana, c) Una vez a la semana, d) Menos de una vez a la semana, e) Casi nunca.

¿Cuánto tiempo aproximado dedicas a la lectura en cada sesión?

a) Menos de 15 minutos, b) 15-30 minutos, c) 30 minutos - 1 hora, d) 1-2 horas, e) Más de 2 horas.

¿Cuál es tu principal motivación para leer?

a) Entretenimiento, b) Conocimiento, c) Relajación, d) Desarrollo personal, e) Otro (especificar).

¿Cuáles son tus temas o géneros literarios preferidos?

- Historietas
- Ciencia ficción y fantasía
- Novelas
- Cuentos
- Poesías

¿Con qué frecuencia abandonas la lectura de un libro antes de terminarlo?

a) Nunca, b) Raramente, c) Ocasionalmente, d) Con frecuencia, e) Siempre.

Principales géneros o temáticas que los estudiantes de octavo de básica prefieren leer.

Tabla 5

Temas y Géneros Literarios Porcentaje.

Temas o géneros literarios preferidos por los estudiantes	Porcentaje
● Historietas	45.6%
● Ciencia ficción	33.8%
● Poesía	13.2%



- Novelas 5.9%
- Cuentos 1.5%

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados del diagnóstico revelan que el gusto por la lectura es diverso, obteniendo como mayor porcentaje las historietas; sin embargo, otros porcentajes se presentan en el siguiente orden: lecturas de ciencia ficción y fantasía, poesías, novelas y cuentos.

SEGUNDA ETAPA: Selección de los textos.

Objetivo: Determinar textos articulados con los gustos e intereses de los estudiantes.

Acciones y actividades:

El docente realiza una visita a la biblioteca y búsqueda en plataformas de internet información para elaborar un catálogo con las principales obras pertenecientes a los géneros y temas literarios preferidos por los estudiantes.

Tabla 6

Temas de lectura

Temas o géneros literarios preferidos por los estudiantes	Títulos de las obras seleccionadas
<ul style="list-style-type: none"> ● Historietas 	<p>Link del recurso para leer la historieta: https://misamigos.editorialaces.com/historietas/</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Así llueva o salga el sol ¿Qué podemos hacer si está lloviendo? ● Solo una mentira Aprendamos a decir siempre la verdad. ● Una noche en la Biblioteca Descubre lo que hicieron los chicos en la biblioteca. ● El parque más cool ¿Vamos al parque más cool? ● ¡Bellos anteojos! Revive la experiencia de Pablo y sus anteojos.
<ul style="list-style-type: none"> ● Ciencia ficción y fantasía 	<p>Link del recurso para leer el libro en línea: https://acortar.link/Tpeglc Título: Harry Potter y la piedra filosofal. Autora: J. K. Rowling</p>



● Novelas	Link del recurso para leer la novela: https://www.agirregabiria.net/g/sylvainaitor/principito.pdf Título: El principito Autora: Antoine De Saint - Exupéry
● Cuentos	Link del recurso para leer cuentos: https://www.beka.soy/cuentos/adolescentes <ul style="list-style-type: none">● Álister: La primera revelación● El libro negro● Enigma● El dragón que nunca debió existir● El reloj● La última esperanza
● Poesía	Link del recurso para leer poesía: https://elvirasastre.net/poemas/

Nota. Fuente de elaboración propia.

TERCERA ETAPA: Diseño de las actividades gamificadas para el hábito de la lectura.

Objetivo: Elaborar las actividades gamificadas en base a los textos preferidos en función de potenciar el hábito de la lectura.

Acciones y actividades:

Descripción de la estrategia didáctica gamificada para potenciar el hábito de la lectura:

- La propuesta de la gamificación se realiza mediante la plataforma MyClassGame la cual tiene vinculada elementos del juego como son: puntuaciones, misiones, reglas, recompensas, estatus visible, progreso, dinero, misiones y otras.
- La propuesta está organizada en 3 fases, pero antes de dar inicio el docente dará las indicaciones de como ingresar a la plataforma y cómo se llevará a efecto la dinámica.

Fases de la estrategia didáctica gamificada para potenciar el hábito de la lectura.

Fase 1: Creación de las aulas diversificadas en la plataforma MyClassGame.

Se crean 5 clases o módulos según los temas y géneros literarios identificados en la etapa de diagnóstico. Se les asigna a los estudiantes un texto que van a leer en el transcurso de las misiones asignadas. Este enfoque garantiza la diversificación de las lecturas que van a realizar los estudiantes para poder atender sus gustos y preferencias.

Figura 19

Aulas gamificadas para las historietas, cuentos, poesía, ciencia ficción, novelas



Nota: Tomada de link <https://www.myclassgame.es/>

Fase 2: Tránsito progresivo por las misiones del juego.

Dentro de las actividades planificadas para fomentar el hábito de la lectura, se divide de la siguiente manera:

Mapa de Clases:

- Cada clase cuenta con un mapa marcado por 3 puntos, que representan las misiones a realizar.
- La estructura de las misiones está formada por tareas, es decir que cada misión cuenta con una tarea.

Sección de narración: Después de leer las historietas, los estudiantes encontrarán en esta sección todas las indicaciones y la rúbrica de calificaciones de las tareas a desarrollar.

Primera misión:

En el taller de animación a la lectura, se empleó un enfoque específico al presentar a los estudiantes un breve tráileres de los libros que se iban a leer. Esta estrategia buscaba despertar su interés y curiosidad hacia la obra, ofreciendo una visión anticipada de su trama y elementos destacados. Además, se les proporcionó una pequeña introducción a otros libros relacionados, con el propósito de fomentar su iniciación en la lectura y ampliar sus horizontes literarios. Esta combinación de



recursos visuales y contextuales no sólo buscaba motivar a los estudiantes a leer, sino también a explorar otras obras de otros géneros y a desarrollar hábitos de lectura más sólidos.

- Esta misión consta de una tarea.
- La primera tarea implica resolver un cuestionario.
- El enlace al cuestionario se encuentra en la misma plataforma, en la sección de narración (ver anexo 5).
- Se adjunta otra plataforma como herramienta digital para que los estudiantes puedan completar el cuestionario en línea.
- Se utiliza la plataforma " wordwall" para llevar un registro de calificaciones.
- La calificación se asignará en función de la experiencia, otorgando puntos de experiencia (XP) a los estudiantes.

Esta plataforma proporciona una guía clara para los estudiantes y facilita el seguimiento del progreso mediante la plataforma " wordwall".

Segunda misión:

La segunda misión plantea que los estudiantes participarán en duelos individuales o en parejas que se llevarán a cabo en la plataforma MyClassGame. Durante estos enfrentamientos, se presentarán las preguntas, y los estudiantes competirán entre sí. Cada pregunta contará con cuatro opciones, de las cuales solo una será la respuesta correcta. El sistema de puntuación se maneja automáticamente, otorgando al estudiante victorioso vidas adicionales, experiencia (XP) y la codiciada tarjeta de Maestro CómicQuest. (ver anexo 6)

Tercera misión:

En la tercera misión, los estudiantes se sumergirán en batallas grupales con equipos ya establecidos. La estructura de la batalla se fundamenta en la resolución de preguntas que abarcan aspectos literales, crítico-valorativos e inferenciales. La elección de estas categorías garantiza un desafío integral que evalúa diversas habilidades cognitivas y analíticas. (ver anexo 7).

El sistema de puntuación se revela como un factor clave para el progreso del grupo. Al acertar en las respuestas, el equipo acumula vidas adicionales, experiencia (XP) y, lo más intrigante, dinero virtual. Este enfoque no solo fomenta el trabajo en equipo, sino que también motiva a los estudiantes a destacar en sus habilidades individuales para contribuir al éxito colectivo.

Por otro lado, el adversario no queda exento de consecuencias. Cada respuesta incorrecta se traduce en la pérdida de vidas para el equipo contrario. Este sistema de penalización agrega un elemento estratégico al juego, ya que los estudiantes deben acertar en sus respuestas.



La tercera misión no solo ofrece una experiencia educativa envolvente, sino que también promueve la colaboración, la competencia saludable y el desarrollo de habilidades cognitivas, todo ello enmarcado en un contexto lúdico que refuerza el aprendizaje de manera efectiva y memorable.

Fase 3: Feria de la lectura

En la fase 3 de la Feria de la Lectura, después de participar en actividades gamificadas, el proceso de exposición comienza con la elección de un libro relevante. Posteriormente, se lleva a cabo una investigación exhaustiva sobre el autor, el contexto histórico y elementos clave. La exposición se diseña con presentaciones multimedia y recursos visuales para destacar aspectos interesantes.

CUARTA ETAPA: Evaluación y retroalimentación

Objetivo: Valorar la efectividad de la estrategia didáctica dirigida a fomentar el hábito de la lectura con el empleo de la gamificación en los estudiantes de octavo año de básica.

Acciones y actividades:

En la cuarta etapa, "Evaluación y retroalimentación", del proceso para valorar la efectividad de la estrategia didáctica para fomentar el hábito de lectura mediante la gamificación en estudiantes de octavo año de básica, se completarán los siguientes apartados:

- **Evaluación Frecuente:** Se llevarían a cabo evaluaciones periódicas para medir el progreso de los estudiantes en el desarrollo del hábito de lectura y su participación en las actividades gamificadas.
- **Utilizar la Autoevaluación y Coevaluación:** Los estudiantes se autoevaluarían para reflexionar sobre su propio desempeño en la lectura y también se evaluarían mutuamente, fomentando la colaboración y el aprendizaje entre pares.
- **Retroalimentación Oportuna:** Se proporciona retroalimentación a los estudiantes de manera oportuna sobre su desempeño en las actividades gamificadas y en el hábito de lectura, destacando áreas de mejora y reconocimiento de logros.
- **Desarrollar actividades de socialización de las lecturas realizadas:** Se promueve actividades donde los estudiantes compartan y discutan las lecturas realizadas, fomentando el intercambio de ideas y opiniones.



- Evaluar para mejorar: Se utilizará los resultados de las evaluaciones para identificar áreas de mejora tanto en la estrategia didáctica como en el hábito de lectura de los estudiantes, con el fin de realizar ajustes y mejoras necesarias.
- Utilizar los resultados para mejorar la estructura de las actividades gamificadas: Los resultados de las evaluaciones serían utilizados para mejorar la estructura y diseño de las actividades gamificadas, adaptándolas mejor a las necesidades y preferencias de los estudiantes, con el objetivo de aumentar su participación y motivación en el hábito de lectura

1.3.5 Recomendaciones metodológicas y tecnológicas para la implementación de la propuesta

1. Exigencias/Requisitos/Condiciones/Criterios:

- Identificar claramente los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar con la gamificación.
- Considerar las características del público objetivo, como edad, nivel de lectura y preferencias de juego.
- Asegurar que la plataforma o herramientas tecnológicas utilizadas sean accesibles y adecuadas para los participantes.
- La propuesta se articula con el currículo, a través de las actividades de animación de la lectura que se ubican en el horario escolar en una o dos sesiones por semana.

2. Demostraciones/Ejemplos:

- Proporcionar ejemplos de cómo se integraría la gamificación en las actividades de lectura, como la creación de desafíos de lectura, puntos por libros leídos o competencias entre grupos.
- Mostrar cómo se pueden utilizar diferentes elementos de juego, como niveles, logros y recompensas, para motivar a los estudiantes a leer más.

3. Formas de aplicación, implementación y evaluación:

- Describir paso a paso cómo se llevará a cabo la implementación de la gamificación en el aula o en el entorno de aprendizaje.
- Proponer métodos de evaluación para medir el impacto de la gamificación en el hábito de lectura, como encuestas antes y después de la implementación, seguimiento del progreso de los estudiantes y análisis de datos de participación.

4. Recursos:



- Identificar recursos tecnológicos y educativos necesarios para implementar la gamificación, como plataformas de juego, aplicaciones móviles, libros electrónicos y materiales de lectura.
- Proporcionar enlaces o referencias a recursos adicionales sobre gamificación y estrategias de fomento de la lectura.

5. Beneficiarios:

- Enumerar los grupos de beneficiarios potenciales, como estudiantes de diferentes niveles educativos, docentes, padres de familia y bibliotecarios.
- Destacar los posibles beneficios para cada grupo, como el aumento del interés por la lectura, el desarrollo de habilidades de comprensión lectora y la creación de un ambiente de aprendizaje más motivador.

6. Cierre:

- Resumir los puntos clave de las recomendaciones metodológicas y tecnológicas para la implementación de la gamificación en la promoción del hábito de lectura.
- Invitar a los lectores a poner en práctica estas recomendaciones y a compartir sus experiencias y resultados.

3.2 Validación de la estrategia didáctica basada en la gamificación para fomentar el hábito de la lectura.

Para la validación de propuesta se utilizaron dos variantes que facilitaron la valoración de los resultados en función de revelar la factibilidad y validez de la estrategia didáctica, a través de un registro de experiencias y una encuesta de percepción a los estudiantes.

3.2.1 Resultados obtenidos con la aplicación parcial de la estrategia didáctica propuesta (registro de experiencia).

El registro de experiencia es un método que consiste en documentar y reflexionar sobre las experiencias de aprendizaje, con el objetivo de profundizar la comprensión, identificar fortalezas y áreas de mejora, y establecer metas de crecimiento. Se pueden utilizar diferentes formatos, como diarios, portafolios digitales o registros en línea, para registrar sus pensamientos, emociones y percepciones sobre las actividades de aprendizaje, los desafíos encontrados y las estrategias utilizadas. Al utilizar el registro de experiencia, los educadores promueven la metacognición y el



autoaprendizaje, capacitando a los estudiantes para ser más conscientes de su proceso de aprendizaje y tomar un papel activo en su propio desarrollo académico y personal. (Fuxà y Crespo, 2007).

Para valorar los resultados de la implementación de la estrategia didáctica se partió de realizar un pilotaje que tuvo una duración de tres meses y para ello se utilizó un registro de las experiencias obtenidas durante la aplicación de las actividades gamificadas, a través de la plataforma MyClassGame.

El proceso de aplicación parcial de la propuesta se desarrolló teniendo en cuenta las siguientes fases:

1. Diseño de las actividades gamificadas en la plataforma MyClassGame (Mi juego de clase).
2. Preparación a los estudiantes para el manejo de la plataforma MyClassGame.
3. Aplicación de las 5 clases diseñadas según los gustos e intereses por la lectura y que se encuentran en la plataforma MyClassGame.
4. Registro de los acontecimientos durante el proceso de aplicación llevando un diario de experiencias y vivencias.
5. Análisis e interpretación del contenido que se detalla en el registro de experiencia.

Para registrar la experiencia se tuvo que llevar un registro utilizando los siguientes indicadores de observación y revisión de los resultados obtenidos:

- Resultados obtenidos en cuestionarios de lectura.
- Expresiones de motivación por los textos leídos.
- Tiempo dedicado a la lectura.
- Motivación por leer
- Textos más leídos
- Participación voluntaria en las actividades gamificadas.
- Satisfacción de los estudiantes con las actividades gamificadas.
- Recompensas obtenidas en la realización de las actividades gamificadas.
- Satisfacción del docente con los resultados obtenidos.

Para registrar la experiencia a partir de la aplicación de la estrategia didáctica gamificada para fomentar el hábito de la lectura de los estudiantes de octavo año de básica se tomaron en cuenta cuatro momentos esenciales.

- Preparación de los estudiantes para el manejo de la plataforma MyClassGame
- Resultados de la primera misión



- Resultados de la segunda misión
- Resultados de la tercera misión

Primer momento del registro de experiencia: Preparación de los estudiantes para el manejo de la plataforma MyClassGame.

Con el diseño de las actividades gamificadas, se pasó a la etapa de preparación a los 47 estudiantes de octavo año del paralelo C del Colegio Primero de Mayo para el uso efectivo de la plataforma MyClassGame. Se brindaron indicaciones claras y concisas que detallan cómo acceder a la plataforma, navegar por las diferentes secciones y participar en las actividades gamificadas. Para ello se organizó un taller con los estudiantes en el laboratorio de computación del colegio, donde se explicó el propósito y la estructura de las actividades, así como también se realizó una demostración práctica para asegurar una comprensión completa, donde se les facilitó a los estudiantes entrenarse con el manejo de la plataforma.

Además de la instrucción técnica, también se discutieron los conceptos clave relacionados con la gamificación; se exploraron los elementos de juego y cómo podrían aprovechar estas herramientas para mejorar su experiencia de aprendizaje. Al mismo tiempo se fomentó la participación activa y las preguntas durante estas sesiones para garantizar que todos los estudiantes se sintieran cómodos y seguros utilizando la plataforma.

¿Te sientes preparado para usar la plataforma MyClassGame? A lo que los estudiantes manifestaron:

-Sí, me siento preparado para usar la plataforma MyClassGame.

-No, estoy seguro si estoy completamente preparado y

-Me siento bastante seguro de usar MyClassGame

Y otros estudiantes expresaron sentirse un poco nerviosos.

¿Qué parte de la plataforma se te hizo más fácil de usar?

Las respuestas por parte de los estudiantes a estas interrogantes son las siguientes:

1. La parte que encontré más fácil de usar fue la sección de juegos, porque es interactiva y divertida.
2. La parte más fácil para mí fue la sección de preguntas de opción múltiple, porque es similar a otros juegos en línea que he jugado antes.
3. La parte que encontré más fácil de usar fue el sistema de clasificación de puntos. Es claro y fácil de entender.



4. La parte más fácil para mí fue la sección de tutoriales, ya que explicaba paso a paso cómo usar todas las funciones de la plataforma.

Basándonos en las respuestas de los estudiantes podemos decir que el 80% se encuentran preparados para hacer uso de la plataforma, y el 20 % de los estudiantes se encuentran con algo de dudas, lo que permitió que se diera una retroalimentación del uso adecuado, aunque algunos puedan tener ciertas dudas o nerviosismo, la mayoría encuentra que algunas partes de la plataforma son fáciles de usar, lo que sugiere que la interfaz y las funciones pueden ser intuitivas para los estudiantes.

Segundo momento del registro de experiencia: Resultados de la primera misión

La primera actividad que se realizó fue un taller de animación a la lectura para motivar a los estudiantes a leer, en el que se emplearon varias estrategias efectivas. En primer lugar, se logró incentivar al 90% de los estudiantes por la lectura, mediante la asignación de puntos extras que serán sumados a una actividad académica como recompensa por completar la lectura de un libro, esto creó un estímulo significativo para los estudiantes, ya que acumular puntos puede tener un impacto positivo en su desempeño académico. Un 10% aún requiere niveles de ayuda para estimular en ellos la motivación por leer.

Además, se fomentó la participación activa al leer fragmentos y comentarios de los libros, esta técnica de animación a la lectura permitió mostrarle al 100% de los estudiantes el contenido de las obras o textos que deben leer. Les permitió visualizar un avance que los atrajo y los motivó de historia de una manera más dinámica y emocionante.

Durante la primera misión se logra obtener una visión tanto cuantitativa como cualitativa de las preferencias de lectura de los estudiantes. Dentro del análisis cuantitativo y cualitativo, se recopiló la siguiente información:

Al observar las preferencias de lectura de los estudiantes, se comprende que la historieta es el tipo de lectura más popular, con el 45,6% de los estudiantes. Las novelas son leídas por el 5,9% de los estudiantes, mientras que la ciencia ficción es elegida por el 33,8%. La poesía con el 13,2% y los cuentos con 1,5% de lectores.

En esta primera misión, los estudiantes fueron motivados a decidir el género de libro de iban a leer durante el taller.

- Se observó una participación activa de los estudiantes en la lectura.
- Durante las interacciones en clase y las interacciones individuales, se observaron



expresiones de entusiasmo y motivación por parte de los estudiantes hacia los diferentes tipos de lecturas.

- Muchos expresaron interés en explorar más obras.
- Hubo una participación activa, con numerosas intervenciones que reflejaban un profundo interés en los textos.
- Los estudiantes mostraron entusiasmo al compartir sus opiniones y reflexiones sobre los temas, personajes y estilos narrativos.
- Se notó una dinámica de intercambio enriquecedora, donde los estudiantes se mostraron receptivos y dispuestos a escuchar las perspectivas de sus compañeros.
- Se observó una alta tasa de participación de los estudiantes en las actividades gamificadas. La mayoría de los estudiantes mostraron interés y entusiasmo por participar en los desafíos propuestos.
- Se recopilaron comentarios y retroalimentación de los estudiantes sobre su satisfacción con las actividades gamificadas. En su mayoría, los estudiantes expresaron satisfacción y disfrute con las actividades, destacando la diversión y el desafío que ofrecían.
- Se registraron las recompensas y reconocimientos obtenidos por los estudiantes al completar la actividad gamificada. Se observó que las recompensas, como puntos y monedas, motivaron a los estudiantes a participar activamente y a esforzarse por alcanzar objetivos específicos.

Expresiones de los estudiantes:

- Sonrisas y gestos de interés durante la discusión.
- Comentarios entusiastas sobre las tramas y los personajes.
- Expresiones de sorpresa ante giros inesperados en las historietas.
- Manifestaciones de curiosidad sobre más historietas.

Testimonios de los estudiantes:

- Me encantó, todos estábamos interesados en la lectura. Fue genial
- El libro está interesante, y lo más divertido es que tiene segunda parte.
- Leo para ganar puntos.
- Me encantó explorar diferentes tipos de lecturas.
- Me agradó escuchar las recomendaciones de mis compañeros sobre libros que les gustaron.



- Fue distinto a las otras clases, había desafíos de juego después de leer.
- Las preguntas en las batallas fueron divertidas porque estaban dentro del juego.

En síntesis, la primera misión no solo cumplió con su objetivo de fomentar el hábito de la lectura entre los estudiantes, sino que también creó un ambiente enriquecedor donde el entusiasmo, la participación activa y el intercambio de ideas florecieron. La combinación de estrategias efectivas, como los incentivos tangibles y las actividades gamificadas, junto con la receptividad y el compromiso demostrado por los estudiantes, evidencia el éxito de la misión. Los testimonios de los propios estudiantes reflejan el impacto positivo que tuvo la experiencia en su motivación, comprensión y disfrute de la lectura.

Tercer momento del registro de experiencia Resultados de la segunda misión

Se observó una mejora en la comprensión de las lecturas asignadas, la mayoría de los estudiantes participaron activamente en la misión dos de la estrategia didáctica.

Varios estudiantes mencionaron que la actividad les ayudó a recordar detalles importantes de las lecturas y a relacionar la información de manera más efectiva, y el 80% de los estudiantes expresaron que les gustó la aplicación gamificada de MyClassGame.

Los elementos gamificados, como la competencia entre estudiantes, los puntos de experiencia y las vidas, fueron destacados como aspectos clave que aumentaron la motivación y el compromiso de los estudiantes. La mayoría de los estudiantes indicaron que la aplicación de elementos gamificados hizo que la actividad fuera más atractiva y emocionante en comparación con métodos tradicionales de evaluación

Testimonios de los estudiantes:

- Fue divertido competir contra mis compañeros y demostrar mis conocimientos.
- La actividad me motivó a repasar las lecturas para mejorar mi desempeño.
- Los elementos gamificados hicieron que la actividad fuera más entretenida y emocionante.
- Algunos estudiantes sugirieron:

Que sí podrían agregar más preguntas para hacerlo aún más desafiante.

Sería interesante que la plataforma de MyClassGame la usaran en otras asignaturas.

La segunda misión en MyClassGame resultó en una experiencia positiva para la mayoría de los estudiantes, con un alto nivel de participación. Los elementos gamificados demostraron ser



efectivos para fomentar la participación, motivación y aprendizaje de los estudiantes. Los resultados sugieren que actividades similares podrían ser beneficiosas para fortalecer el compromiso y el rendimiento académico.

Cuarto momento del registro de experiencia: Resultados de la tercera misión

El 90% de los estudiantes expresaron que disfrutaron la dinámica de la batalla grupal en MyClassGame. La actividad grupal demostró ser efectiva para fomentar la colaboración, el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, también se observó un aumento en la participación activa y el compromiso de los estudiantes durante la actividad grupal. Aunque la dinámica cambió a batallas grupales, los elementos gamificados continuaron siendo efectivos para mantener la motivación y el interés de los estudiantes. La competencia entre grupos, los puntos de experiencia y las vidas seguían siendo aspectos destacados que contribuyeron al éxito de la actividad.

Testimonios de los estudiantes:

- Trabajar en equipo nos permitió discutir las respuestas y aprender unos de otros
- Fue emocionante competir con otros grupos y ver quién podía responder más preguntas correctamente.
- Los momentos de competencia nos permitió darnos cuenta que trabajar en equipo es beneficioso para aprender.
- La actividad nos ayudó a consolidar lo que aprendimos y aplicarlo en un contexto práctico.
- Algunos estudiantes sugirieron:

Sería genial tener más variedad de desafíos en las preguntas para mantenernos alerta.

Agregar una función de chat en grupo podría facilitar la comunicación durante la actividad.

La tercera y última misión en MyClassGame resultó en una experiencia educativa enriquecedora y satisfactoria para la mayoría de los estudiantes. La transición a batallas grupales permitió una mayor interacción social, colaboración y aplicación práctica de los conocimientos. Los elementos gamificados siguieron desempeñando un papel importante en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

La implementación de MyClassGame demostró ser una estrategia efectiva para fomentar el hábito de la lectura a los estudiantes. A través de la dinámica de batallas individuales y grupales, esta



herramienta no solo logró captar la atención de los estudiantes, sino que también los incentivó a participar activamente en la lectura.

La gamificación integrada en MyClassGame no solo hizo que la experiencia fuera entretenida, sino que también transformó el acto de leer en una actividad emocionante al enfrentarse a preguntas relacionadas con las lecturas, los estudiantes se vieron motivados a volver a revisar los materiales, lo que no solo fortaleció su comprensión, sino que también les permitió aplicar lo aprendido en un contexto práctico.

Además, la transición de batallas individuales a grupales en la última misión proporcionó una oportunidad única para promover la colaboración y el trabajo en equipo, habilidades fundamentales en el proceso de aprendizaje, esta modalidad no solo enriqueció la experiencia de los estudiantes, sino que también les brindó la oportunidad de compartir ideas, discutir conceptos y aprender unos de otros de manera activa y participativa.

En resumen, MyClassGame se reveló como una herramienta valiosa y efectiva para fomentar la lectura al convertirla en una experiencia interactiva y motivadora. Su capacidad para combinar elementos gamificados con el contenido curricular además de captar el interés de los estudiantes, también promovió el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Esta experiencia destaca el potencial de las tecnologías educativas gamificadas para enriquecer el proceso de aprendizaje y promover el gusto por la lectura dentro y fuera del aula.

3.2.2 Resultados obtenidos con la aplicación de la encuesta de percepción a los estudiantes

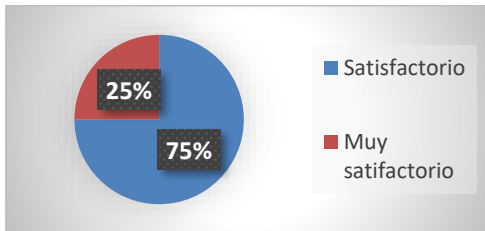
(ver el instrumento en el anexo 8)

La encuesta de percepción fue aplicada a los estudiantes después de un periodo de uso significativo de las actividades gamificadas en la plataforma MyClassGame, con el objetivo de recopilar opiniones y retroalimentación sobre la experiencia general de los estudiantes con dichas actividades. Fue diseñada para evaluar aspectos clave como la satisfacción, la diversión, el desafío percibido, la usabilidad de la plataforma y las preferencias de los estudiantes.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos junto con los porcentajes correspondientes y un análisis de los mismos:

Figura 20

Experiencia general con las actividades gamificadas en MyClassGame

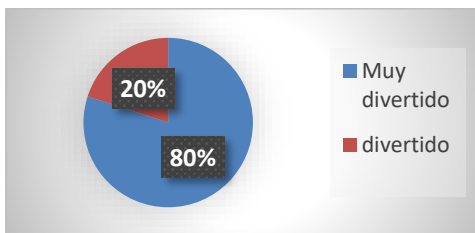


Nota. Encuestas dirigidas a los estudiantes de 8vo año de educación básica.

Análisis: La gran mayoría de los estudiantes (el 75%) expresaron una experiencia satisfactoria o muy satisfactoria con las actividades gamificadas. Esto sugiere que las actividades fueron bien recibidas y generaron una experiencia positiva en la mayoría de los usuarios.

Figura 21

Diversión y entretenimiento proporcionados por las actividades gamificadas

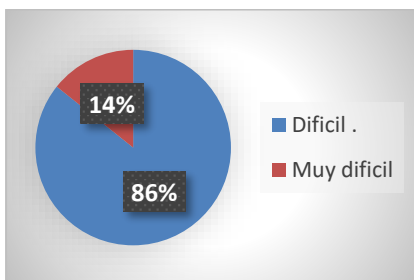


Nota. Encuestas dirigidas a los estudiantes de 8vo año de educación básica.

Análisis: La mayoría de los estudiantes (el 80%) calificaron las actividades como muy divertidas, lo que indica que las actividades lograron captar su interés y proporcionar un nivel adecuado de entretenimiento.

Figura 22

Desafío percibido en las actividades gamificadas



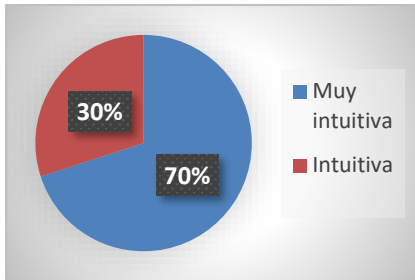
Nota. Encuestas dirigidas a los estudiantes de 8vo año de educación básica.

Análisis: Si bien algunas actividades fueron percibidas como difíciles, esto parece haber sido en general apreciado por los estudiantes, ya que puede indicar un nivel adecuado de desafío que estimula el compromiso y la superación personal.

Interfaz y usabilidad de MyClassGame:

Figura 23

Interfaz y usabilidad de MyClassGame

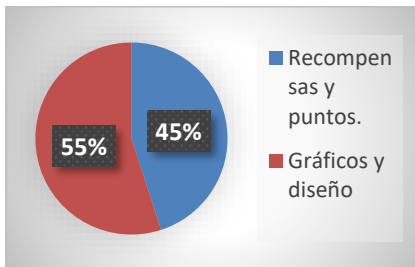


Nota. Encuestas dirigidas a los estudiantes de 8vo año de educación básica.

Análisis: La mayoría de los estudiantes (el 70%) encontraron la interfaz de MyClassGame muy intuitiva, lo que sugiere que la plataforma es fácil de usar y navegar, lo que contribuye positivamente a la experiencia del usuario.

Figura 24

Aspectos de las actividades gamificadas que más gustaron



Nota. Encuestas dirigidas a los estudiantes de 8vo año de educación básica.

Análisis: Los elementos más apreciados por los estudiantes incluyen la competición, las recompensas y el diseño visual, lo que indica que estos aspectos contribuyeron significativamente a la experiencia positiva de los usuarios.

En resumen, los resultados de la encuesta muestran una alta satisfacción general de los estudiantes con las actividades gamificadas en MyClassGame. La mayoría de los estudiantes disfrutaron de la diversión y el desafío proporcionados por las actividades, así como de la facilidad de uso de la



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

plataforma. Estos hallazgos pueden servir como una base sólida para continuar mejorando y desarrollando actividades gamificadas en MyClassGame en el futuro.



CONCLUSIONES

- Tras el análisis exhaustivo de los fundamentos teóricos relacionados con la formación del hábito de lectura, se identificaron aspectos clave que brindan una comprensión profunda de este proceso en los estudiantes de la Educación General Básica, sentando así las bases para abordar eficazmente su fomento.
- Tras realizar un minucioso diagnóstico de la situación actual del hábito de lectura en los estudiantes del octavo año en el Colegio Primero de Mayo, se han identificado los desafíos y las áreas de oportunidad que servirán de guía para diseñar intervenciones efectivas orientadas a mejorar esta situación.
- Mediante la creación de una estrategia didáctica innovadora basada en la gamificación, se ha proporcionado un enfoque dinámico y motivador para cultivar el hábito de lectura en los estudiantes del octavo año en el Colegio Primero de Mayo, aprovechando los elementos lúdicos para promover la participación activa y el interés por la lectura.
- Tras la implementación de la estrategia didáctica basada en la gamificación, se han evaluado los resultados obtenidos, evidenciando el impacto positivo en el fomento del hábito de lectura en los estudiantes del octavo año en el Colegio Primero de Mayo, lo cual valida la efectividad de esta metodología como herramienta para promover la lectura en el ámbito educativo.



RECOMENDACIONES:

- Personalización del proceso de enseñanza: Es importante reconocer que cada estudiante tiene sus propias preferencias y necesidades de lectura. Al diseñar intervenciones para fomentar el hábito de lectura, es útil adaptar las actividades y materiales a los intereses individuales de los estudiantes.
- Promoción de la variedad de géneros y formatos: La diversidad en los materiales de lectura puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Incorporar una amplia gama de géneros literarios, formatos de texto y medios de comunicación puede enriquecer la experiencia de lectura y ayudar a los estudiantes a descubrir sus preferencias.
- Integración de la tecnología y la gamificación: La estrategia didáctica basada en la gamificación ha demostrado ser efectiva para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje. La integración de herramientas tecnológicas y elementos lúdicos puede hacer que la experiencia de lectura sea más atractiva y entretenida para los estudiantes.
- Evaluación continua y ajustes: Es importante monitorear y evaluar regularmente el progreso de los estudiantes en el desarrollo del hábito de lectura. Esto permite identificar áreas de mejora y realizar ajustes en las intervenciones según sea necesario para garantizar su efectividad a largo plazo.
- Involucramiento de la comunidad educativa: El fomento del hábito de lectura no solo depende de las acciones dentro del aula, sino también del apoyo y la participación de la comunidad educativa en su conjunto. Involucrar a padres, maestros y bibliotecarios puede crear un entorno enriquecedor que promueva la importancia de la lectura en la vida de los estudiantes.



Referencias bibliográficas

- Ayazo, J. D. (2021). El hábito de la lectura: ¿Cuáles son sus beneficios y cómo fomentarlo? Impacto TIC. <https://acortar.link/ip4ykC>
- Ayllon, S. S. (2005). La formación del hábito lector. Claves para pensar la formación del hábito lector, 29-31.
- Acedo, M. (2018). Desarrollo y aprendizaje en la adolescencia. [https://academica-unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15MPES%20EGEGONZALEZ-68030.pdf?sequence=1](https://academica.unavarra.es/bitstream/handle/2454/21328/TFM15MPES%20EGEGONZALEZ-68030.pdf?sequence=1)
- Arizaleta, L. (2003). La lectura, ¿afición o hábito? Madrid: Anaya.
- Aznárez, L. (s.f.). ¿Qué entendemos por lectura?. ANEP. Administración Nacional de la Educación Pública. <https://bit.ly/3viEGu4>
- Cervantes, J. A. (2009). Cómo fomentar el hábito de la lectura y la comprensión lectora. Revista vinculando.
- Clear, J. (2018). El diario de los hábitos. Recuperado <https://acortar.link/wJu2ci>
- Constitución de la República del Ecuador [Const]. Art. 26, 27. 25 de enero del 2021(Ecuador). <https://acortar.link/Ga255D>
- Criollo, F. (21 de abril de 2017). La lectura es un hábito en construcción en el Ecuador. Diario El Comercio. <https://www.elcomercio.com/actualidad/cultura/lectura-ecuador-libro-habitos-cultura>
- Contreras, R.S., y Eguia, J.L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. InCom-UAB.
- Tecnológico Monterrey. (2017). EduTrends. <https://bit.ly/3Pre6rC>



- Cotes, M. (2022). La gamificación en la educación. Compartir palabra maestra. <https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/la-gamificacion-en-la-educacion>
- Domínguez, I., Rodríguez, L., Torres, y Ruiz, M. (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina, 3 (1), 94-102.
- Enríquez, M., Castillo, H. y Tubay, F. (2020). Hábitos de lectura en alumnos universitarios de la carrera de educación en la Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. Revista Cognosis, (2), 1-18. 10.33936/cognosis.v5i2.2201
- Escamilla, J., Fuerte, K., Venegas, E., Fernández, K., Elizondo, J., y Román, R. (2016). Gamificación. EduTrends. <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrendsgamificacion.pdf>
- Fons, M. (2006). La lectura: base del aprendizaje. Feandalucia, (21). Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd9626.pdf>
- Fonseca, L. (2021). La enseñanza de la lectura y la escritura en Argentina. Reflexiones y aportes desde las neurociencias y la neuroeducación. Revistes científiques de la Universitat de Barcelona.2(2), 99-108. doi: 10.1344/joned.v2i2.37527
- Fowler, V. (2000). La lectura, ese poliedro. Cuba: Biblioteca Nacional José Martí.
- Fuxá, M., y Crespo, E. (2007). ¿Cómo elaborar el registro de sistematización de las incidencias del aprendizaje profesional del docente? Mendeive. Revista De Educación, 5(3), 218–222. <https://mendeive.upr.edu.cu/index.php/MendeiveUPR/article/view/233>
- Haro, S. (2014). La Importancia de la Lectura. Escritores.org.



Hernández, C., Rodríguez, y N., Vargas, A (2012). Los Hábitos de estudio y motivación para el aprendizaje de los alumnos en tres carreras de ingeniería. Revista de la educación superior. 26(3). 1-21.

Hursen, C., y Bas, C. (2019). Use of gamification applications in science education. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 14(1), 4-23.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v14i01.8894>

Quiñones, S. y Ocaña, Y. (2019). Las estrategias didácticas y aprendizaje significativo en los estudiantes de Maestría de Gestión de la Educación y Docencia universitaria de una facultad de educación de Lima. Revista Científica Digital de Psicología PSIQUEMAG, 8(1), 39-48.
<file:///C:/Users/User/Downloads/a04v8n1.pdf>

Quicios, M. (2022). Visión Socio Educativa de la Gamificación. Dykinson, S.L. (Ed.). La gamificación como recurso educativo en educación primaria (pp.11-28). Editorial.
<https://n9.cl/o4qc9>

Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC. (28 de noviembre de 2012). 3 de cada 10 ecuatorianos no destinan tiempo a lectura. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/3-de-cada-10-ecuatorianos-no-destinan-tiempo-a-la-lectura/>

Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC. (22 de abril de 2013). 5 de cada 10 ecuatorianos dedican al menos una hora a la semana a la lectura. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/5-de-cada-10-ecuatoriano-dedican-al-menosuna-hora-a-la-semana-a-la-lectura/>

Intriago, J., Chávez, V., Gonzales, R., y Vélez, J. (2023). Hábitos de lectura en los estudiantes de ingreso a las Instituciones de Educación Superior Escuela Superior Politécnica Agropecuaria



- de Manabí y Universidad Técnica de Manabí. Estudio Comparativo. REICOMUNICAR. Vol. 6(11). 1-14.
- Ikasplay. (2022). Tipos de gamificación en la educación y su Importancia. <https://www.ikasplay.com/videojuegos/>
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education, Pfeiffer: An Imprint of John Wiley y Sons.
- Mansilla, J. y Beltrán, J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. Perfiles educativos, 139(35). <https://acortar.link/0BFiQp>
- Martínez, O., Pupo, G., Mora, L. y Torres, Y. (2010). La biblioteca escolar como fuente estimuladora del hábito lector en la educación primaria. Revista Dialnet, 2(19), <https://www.eumed.net/rev/ced/19/cvlg.pdf>
- Ministerio de educación. (2021). Política educativa para el fomento de la lectura. <https://acortar.link/8ywRFW>
- Ministerio de educación. (2021). Resolución Nro. MINEDUC-SFE-2021-00008-R. <https://acortar.link/ONLsFb>
- Ministerio de educación. (2023). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00076-A. Recuperado de <https://acortar.link/PySSs0>
- Organización de Estados Iberoamericanos. (2022). En Ecuador se lee en promedio un libro completo y dos incompletos al año, según la Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales. <https://n9.cl/sc7y8>



- Oliva, H. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad Y Reflexión*, 44, 29-47. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>
- Pérez, V., Baute, M., y Espinoza de los Monteros, M. (2018). El hábito de la lectura: una necesidad impostergable en el estudiante de Ciencias de la Educación. *Universidad y Sociedad*, 10(1), 180-189. <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/ru>
- Pinzás, J. (2007). Estrategias metacognitivas para desarrollar la comprensión lectora. Lima: Metrocolor.
- Prensky, M. (2018). ¿Cómo debemos educar a los nativos digitales? <https://n9.cl/37fjz>
- Real Academia Española. (2020). Diccionario de la lengua española (23ª ed.). [versión 23.7 en línea]. <https://dle.rae.es>
- Salazar, S. (2006). Claves para pensar la formación del hábito lector. *Allpanchis*, 37(66), 13-46. <http://hdl.handle.net/10760/8551>
- Posada, F. (2013). Gamificación educativa. Uso educativo de las TIC. <http://canaltic.com/blog/?p=1733#aplica>
- Saucedo, M., Cedeño, G., y Hurtado, M. (2020). La gamificación: Estrategias Pedagógicas en la Educación Básica Superior. *Revista de investigación e innovación*, (5), 87-103. file:///C:/Users/User/Downloads/jlenacurio,+paper_7.pdf
- Ramirez, C., Reina, M (2022). Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa en Colombia. *Scielo*. 27(2).484-502.
- Teixes, F. (2015). Gamificación: fundamentos y aplicaciones. UOC.
- Niño, J., y Torres, B. (2020). Estrategia didáctica mediada por memes para el fortalecimiento de la lectura crítica. *Revista Boletín Redipe*, 9(10), 62–74. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i10.1088>



- Vital, M. (2017). La lectura y su importancia en la adolescencia. Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria. 4, 5(10). <https://acortar.link/yaKncQ>
- Werbach, K., y Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.
- Yànez, M., Delgado, L. (2021). Estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectura en estudiantes del Sistema de Educación General Básica. Revista Cognosis,1-14
- Ynoñán, P. (2020). Estrategia didáctica de comprensión lectora para mejorar hábitos de lectura en primaria, I.E. N° 10124 “Nuestra Señora De Lourdes” del distrito de Illimo. <https://acortar.link/ysQzP9>
- Yubero, S., Larrañaga, E., y Cerrillo, P. (2009). El valor de la lectura en la formación del hábito lector de los estudiantes universitarios. <https://acortar.link/f7z7hp>
- Zeas, P. (2023). Importancia y beneficio de la lectura. <https://ipac.edu.ec/importancia-y-beneficios-de-la-lectura/>