



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

### TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

#### TEMA

Estrategia de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en el cuarto año de la  
educación general básica

#### Autores

Ortega Guamán Clara Griselda  
Angel Castro Jorge Giovanni

#### Tutor

PhD. Ana Delia Barrera Jiménez.

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo, con profunda gratitud y cariño, a nuestras familias. A nuestros padres, que nos enseñaron con su ejemplo el valor de la perseverancia, la honestidad y el amor por el conocimiento, y nos brindaron su apoyo incondicional en cada momento de este recorrido académico. Gracias por confiar en nosotros y por ser nuestra fortaleza en los momentos de duda.

A nuestros maestros y mentores, quienes, con su paciencia, conocimiento y dedicación, nos inspiraron a perseguir esta meta. Nos sentimos profundamente agradecidos por sus enseñanzas y por habernos guiado en este viaje, alentándonos a superar nuestros propios límites.

A nuestros amigos, quienes fueron un soporte fundamental, brindándonos ánimo y compañerismo a lo largo de este proceso. Su presencia nos motivó a seguir adelante en los momentos difíciles y a celebrar juntos cada pequeño logro.

Finalmente, dedicamos este esfuerzo a las futuras generaciones, quienes son el motor y propósito de nuestra labor educativa. Su energía, curiosidad y deseo de aprender nos recuerdan cada día el poder transformador de la educación y el compromiso que asumimos como formadores. Esperamos que este trabajo inspire en ellos la misma pasión por el conocimiento y el crecimiento que han inspirado en nosotros.



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la culminación de este proyecto.

A nuestra tutora de tesis, Dra. Ana Delia Barrera, por su orientación, paciencia y sabiduría, así como por cada consejo que nos impulsó a mejorar y alcanzar nuestras metas. Su dedicación y guía fueron fundamentales en este proceso, y siempre estaremos agradecidos por su apoyo incondicional.

A nuestros compañeros de estudio, quienes compartieron con nosotros momentos de esfuerzo, amistad y compañía a lo largo de este camino. Haber vivido esta experiencia juntos hizo que cada paso se volviera más significativo y enriquecedor.

A nuestros seres queridos y familias, quienes estuvieron a nuestro lado en cada desafío, brindándonos ánimo y recordándonos que los logros no se alcanzan solos. Gracias por ser nuestra fuerza y respaldo, y por su constante motivación para seguir adelante.

Finalmente, a cada uno de los estudiantes que ha pasado por nuestras vidas, quienes nos han dado una razón diaria para esforzarnos y superarnos en esta labor. Esta tesis es un reflejo de nuestro compromiso con ellos y con la educación. Gracias a todos por ser nuestra inspiración.



La Universidad para todos



## RESUMEN

Esta investigación se propuso determinar la efectividad de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de cuarto año de educación básica; para ello, se establecieron referentes teóricos sobre la comprensión lectora y la gamificación, se diagnosticó el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, se implementó una estrategia didáctica basada en la gamificación y se valoraron los resultados obtenidos; además se empleó una metodología mixta, combinando datos cuantitativos y cualitativos en la que se aplicaron pruebas de Wilcoxon para comparar los niveles de comprensión lectora antes y después de la implementación de la estrategia, y se recopilaban datos cualitativos a través de la observación y el análisis de las actividades de los estudiantes; los resultados revelaron una mejora significativa en la comprensión lectora de los estudiantes tras la implementación de la estrategia de gamificación; también se observaron avances en los niveles literal, inferencial y crítico de la lectura; concluyendo que la gamificación es una estrategia didáctica efectiva para fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. La integración de elementos de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje genera un ambiente motivador y participativo, que favorece la adquisición de habilidades de lectura crítica y la construcción de un aprendizaje significativo.

**Palabras Claves:** gamificación, comprensión lectora, lectura literal, lectura inferencial, lectura crítica



## ABSTRACT

This research aimed to determine the effectiveness of gamification in developing reading comprehension in fourth-year elementary school students. To this end, theoretical frameworks on reading comprehension and gamification were established, students' reading comprehension levels were diagnosed, a gamification-based teaching strategy was implemented, and the results obtained were assessed. A mixed methodology was also used, combining quantitative and qualitative data. Wilcoxon tests were applied to compare reading comprehension levels before and after the strategy was implemented. Qualitative data was collected through observation and analysis of students' activities. The results revealed a significant improvement in students' reading comprehension after the implementation of the gamification strategy. Progress was also observed at the literal, inferential, and critical levels of reading, concluding that gamification is an effective teaching strategy for strengthening the development of reading comprehension in elementary school students. The integration of game elements into the teaching-learning process creates a motivating and participatory environment that fosters the acquisition of critical reading skills and the construction of meaningful learning.

**Keywords:** gamification, reading comprehension, literal reading, inferential reading, critical reading.



## ÍNDICE GENERAL

Introducción .....	1
Objetivo General.....	1
Preguntas Científicas .....	1
Tareas Científicas .....	2
Diseño metodológico .....	3
Métodos por emplear .....	3
Importancia, necesidad lectura crítica, novedad y actualidad científica.....	5
Capítulo I. Marco Teórico.....	8
1.1. Antecedentes investigaciones .....	8
1.1.1. Internacionales.....	8
1.1.2. Nacionales .....	9
1.1.3. Locales .....	9
1.2. Bases Legales.....	10
1.3. Enseñanza Aprendizaje de la Comprensión Lectora desde el Enfoque Comunicativo .....	12
1.3.1. Importancia de la Comprensión Lectora .....	13
1.3.2. Beneficios de la Comprensión Lectora .....	15
1.3.3. El rol del docente en el desarrollo de la Comprensión Lectora .....	17
1.4. El Proceso de Comprensión Lectora. Caracterización.....	17
1.4.1. Definición.....	17
1.4.2. Estrategias Cognitivas en la Comprensión Lectora.....	20
1.4.3. Factores que Influyen en la Comprensión Lectora.....	21
1.4.4. Niveles de la Comprensión Lectora .....	22
1.5. Estrategias Didácticas para la Inserción de la Gamificación en la Comprensión Lectora .....	22
1.6. La Gamificación en la Enseñanza de la Comprensión Lectora .....	23
1.6.1. Beneficios de la Gamificación .....	27
1.6.2. Principios Pedagógicos de la Gamificación .....	28
1.6.3. Niveles de la Gamificación.....	29





Capítulo II. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico .....	31
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías .....	31
2.2. Enfoque de la Investigación .....	34
2.3. Alcance de la investigación .....	34
2.4. Tipo de investigación .....	34
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación .....	34
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada .....	36
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo ....	36
2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación .....	37
2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación .....	38
2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico inicial.....	38
2.11. Conclusiones del estudio diagnóstico inicial .....	44
Capítulo III. Presentación y validación de la propuesta .....	46
3.1. Propuesta de solución al problema .....	46
3.1.1. Presentación.....	46
3.1.2. Prerrequisitos.....	47
3.1.3. Objetivos de la propuesta.....	48
3.1.4. Fundamentación Pedagógicos y Psicológicos.....	49
3.1.5. Elementos de la Gamificación que Respaldan la Propuesta.....	52
3.1.6. Factibilidad de la propuesta .....	53
3.1.7. Características de la Propuesta.....	54
3.1.8. Estructura y Dinámica de los Componentes .....	55
3.1.9. Beneficios de la Propuesta.....	59
3.1.10. Recursos para Implementar Aventuras Literarias .....	61
3.2. Validación de la propuesta.....	62
3.3. Resultados estadísticos obtenidos después de la aplicación de la propuesta. ....	69
3.3.1. Reflexiones sobre posibles dificultades en la aplicación de la estrategia de gamificación .....	72
Conclusiones y Recomendaciones .....	74



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

Conclusiones .....	74
Recomendaciones .....	76
Referencias Bibliográficas .....	77
Anexos .....	82



La Universidad para todos





## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables.....	31
Tabla 2. Población .....	36
Tabla 3. Muestra .....	37
Tabla 4. lectura literal .....	38
Tabla 5. lectura inferencial .....	41
Tabla 6. Lectura crítica .....	43
Tabla 7. Planificación de propuesta .....	58
Tabla 8. Valoración de propuesta por criterios.....	66
Tabla 9. Estadísticos de prueba dimensión lectura literal.....	69
Tabla 10. Estadístico de prueba dimensión lectura inferencial.....	70
Tabla 11. Estadísticos de prueba dimensión lectura crítica .....	71
Tabla 12. Validadores .....	87
Tabla 13. Validación encuesta .....	87
Tabla 14. Cálculo V de Aiken encuesta.....	88
Tabla 15. Validación de ficha de observación.....	88
Tabla 16. Cálculo V de Aiken ficha de observación .....	89
Tabla 17. Descriptivos dimensión lectura literal .....	90
Tabla 18. Prueba de normalidad dimensión lectura literal .....	93
Tabla 19. Prueba de Chi Cuadrado dimensión lectura literal .....	96
Tabla 20. Prueba de homogeneidad de varianza dimensión lectura literal.....	97
Tabla 21. Descriptivos dimensión lectura inferencial.....	98
Tabla 22. Prueba de normalidad dimensión lectura inferencial.....	101
Tabla 23. Prueba Chi Cuadrado dimensión lectura inferencial .....	104
Tabla 24. Prueba de homogeneidad dimensión lectura inferencial .....	105
Tabla 25. Descriptivos dimensión lectura crítica.....	106
Tabla 26. Prueba de normalidad dimensión lectura crítica.....	109
Tabla 27. Prueba Chi Cuadrado dimensión lectura crítica .....	111
Tabla 28. Prueba de homogeneidad dimensión lectura crítica .....	112



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Pantalla principal de google site .....	56
Ilustración 2. Actividad con texto literario .....	56
Ilustración 3. Actividad interactiva y multimedia.....	57



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Encuesta a docentes

Anexo 2. Ficha de observación a estudiantes

Anexo 3. Validación de los instrumentos de recolección de datos

Anexo 4. Estadística descriptiva e inferencial de resultados obtenidos

Anexo 5. Evidencia de la aplicación de la propuesta al grupo experimental



La Universidad para todos





## **Introducción**

La comprensión lectora es una habilidad fundamental para el desarrollo integral de las personas, ya que les permite acceder a la información, construir conocimientos y participar activamente en la sociedad. Sin embargo, a nivel mundial, millones de estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen, lo que limita sus oportunidades de aprendizaje y desarrollo.

En el contexto educativo ecuatoriano, esta problemática se evidencia en los resultados de evaluaciones a gran escala como PISA y SER, donde un porcentaje significativo de estudiantes no alcanza los niveles esperados de competencia lectora. Estas deficiencias se atribuyen a diversos factores, entre los cuales se destaca la falta de estrategias pedagógicas innovadoras y motivadoras que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades lectoras de manera efectiva.

A nivel local, en la institución educativa se ha observado, a través de la aplicación de un diagnóstico inicial, que un alto porcentaje de estudiantes presenta dificultades en la comprensión lectora, especialmente en lo que respecta a la inferencia y la lectura crítica. Esta situación genera una brecha entre lo que los estudiantes deberían ser capaces de hacer y lo que realmente logran, lo que a su vez impacta negativamente en su rendimiento académico y en su desarrollo personal.

## **Planteamiento del problema**

¿Cómo favorecer el proceso de comprensión lectora en los estudiantes del cuarto año de la educación general básica de la escuela Ciudad de Azogues?

## **Precisión del tema**

Didáctica y gestión de la Educación.

## **Objeto de la investigación**

Proceso de comprensión lectora

## **Objetivo General**

Aplicar una estrategia didáctica, basada en la gamificación, para fortalecer el desarrollo del proceso de comprensión lectora desde el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de cuarto año de la educación general básica de la Escuela de educación básica fiscal Ciudad de Azogues.

## **Preguntas Científicas**

- ¿Qué referentes teóricos sustentan el proceso de comprensión lectora y el uso de la gamificación como estrategia didáctica a favor de su desarrollo?



- ¿Cuál es estado actual respecto al desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de la educación general básica de la Escuela de educación básica fiscal Ciudad de Azogues?
- ¿Cómo estructurar una estrategia didáctica, basada en la gamificación para fortalecer el desarrollo del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de la educación general básica de la Escuela de educación básica fiscal Ciudad de Azogues?
- ¿Qué resultados permiten comprobar la validez de la propuesta realizada para el desarrollo del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de la educación general básica de la Escuela de educación básica fiscal Ciudad de Azogues?

### **Tareas Científicas**

- Determinar los referentes teóricos que sustentan el proceso de comprensión lectora, y el uso de la gamificación como estrategia didáctica a favor de su desarrollo.
- Diagnosticar el estado actual en cuanto al desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de la educación general básica de la Escuela de educación básica fiscal Ciudad de Azogues.
- Implementar una estrategia didáctica, basada en la gamificación para fortalecer el desarrollo del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de la educación general básica de la Escuela de educación básica fiscal Ciudad de Azogues.
- Valorar los resultados de la implementación de la estrategia que se propone para fortalecer el desarrollo del proceso de comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de la educación general básica de la Escuela de educación básica fiscal Ciudad de Azogues.

### **Población y muestra**

La población está constituida por los estudiantes de cuarto año de educación básica elemental de la Escuela de educación básica fiscal Ciudad de Azogues, los cuáles suman 140. Se utiliza el muestreo no probabilístico intencionado debido a que, trabajar con una muestra más reducida facilita la implementación de las intervenciones y el análisis detallado de los resultados, haciendo el estudio más manejable sin perder la profundidad del análisis, quedando delimitado la muestra a 70 estudiantes, 35 de los mismos corresponden al grupo de control y 35 al grupo experimental y 4 docentes del nivel de educación básica media.



## **Diseño metodológico**

### **Enfoque de la Investigación**

Mixto: para Hernández et al. (2019) la investigación mixta es aquella que maneja datos derivados de instrumentos de recolección cualitativos y cuantitativos y por medio del análisis de estos explicar el hecho observado.

### **Alcance de la investigación**

Descriptiva, debido a que se considera el análisis de la problemática de la investigación, lo que permite desarrollar la alternativa de solución y visualizar las conductas, características, procesos y otras variables de los acontecimientos que se fueron originando. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) la investigación descriptiva, ayuda a caracterizar un hecho o fenómeno de un grupo.

Aplicativa, debido a que se presenta la gamificación como posible solución a la problemática encontrada, la misma que será incorporada en el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **Declaración y justificación del tipo de investigación**

El tipo de investigación del presente trabajo está definida en tres ámbitos por el lugar, por el tiempo y por lo datos, a continuación, se detalla cada uno de estos.

Por el lugar, es de campo, debido a que se realiza la toma de datos en el lugar de la problemática planteada.

Por el tiempo, es de tipo transversal, puesto que se recepta los datos en un lapso de tiempo determinado.

Por los datos, documental, porque se necesita identificar, ampliar y profundizar enfoques, argumentos y teorías con criterio de diversos autores sobre el tema a tratar basándose en artículos científicos, libros, documentos de revistas, periódicos, tesis de posgrado entre otros.

### **Métodos por emplear**

#### **Método teórico**

Histórico lógico: para conocer las concepciones que han prevalecido a lo largo del tiempo respecto al proceso de desarrollo de la comprensión lectora desde el contexto de enseñanza aprendizaje.



Análisis síntesis: para la determinación de las ideas claves del objeto que se investiga, en este caso la comprensión lectora, así como sintetizar los núcleos conceptuales básicos o fundamentales que les son inherentes.

Inductivo deductivo: que sirve para establecer las relaciones desde el punto de vista teórico, metodológico y práctico en relación con el desarrollo de la comprensión lectora.

### **Método empírico y matemático**

Encuesta: a través de esta se podrá entender la problemática y entender el contexto educativo con el que se inserta la gamificación en el salón de clase.

Análisis documental: para constatar en documentos normativos cuales son las proyecciones y exigencias de la comprensión lectora del nivel de investigación.

Observación participante: nos permite constatar el comportamiento de los indicadores representativos de la comprensión lectora.

Prueba pedagógica: nos permite comparar los resultados respecto al desarrollo de la comprensión lectora de los grupos seleccionados con fines experimentales.

### **Método estadístico**

- Análisis de datos

Para el análisis de los datos de los instrumentos creados (entrevista aplicada a docentes y prueba pedagógica), se procede a realizar los siguientes puntos:

Tabulación,

Graficación,

Análisis e interpretación

- Validación y confiabilidad de instrumentos de recolección de datos relacionados con el desarrollo del proceso de comprensión lectora en los estudiantes sujetos de la presente investigación.

Los instrumentos previa su aplicación, serán validados por expertos en las áreas de estudio y con estos datos se procederá a sacar la confiabilidad a través del estadístico V de Aiken.

- Estadístico inferencial

Luego de obtener los datos derivados de la aplicación de los instrumentos, de los dos grupos de estudiantes que conforman la muestra, se procederá a analizar los datos vinculados con el



desarrollo de la comprensión lectora, a través de pruebas estadísticas inferenciales mediante el programa SPSS.

### **Categoría de estudio**

La comprensión lectora.

### **Importancia, necesidad lectura crítica, novedad y actualidad científica**

La comprensión lectora es una habilidad fundamental para la comunicación efectiva, el acceso a la información y el desarrollo del pensamiento crítico. En el currículo de la educación básica, se reconoce como una arista primordial de la competencia comunicativa que deben tener los estudiantes.

Responder a la demanda lectura crítica de garantizar la formación de individuos competentes desde el punto de vista comunicativo es un propósito al cual la escuela contribuye como institución clave. En este sentido, resulta novedoso el diseño e implementación de una estrategia didáctica centrada en la gamificación, un concepto de gran actualidad ya que se ha comprobado científicamente la pertinencia del componente lúdico para hacer más efectivo el aprendizaje.

### **Importancia**

Mejora la competencia comunicativa: Permite acceder a la información, comprender ideas complejas y expresarse de manera clara y concisa.

Preparación para el futuro: Es esencial para el éxito académico, profesional y personal en un mundo globalizado y basado en el conocimiento.

Desarrollo del pensamiento crítico: Permite analizar información, evaluar argumentos y formar opiniones propias.

Fomenta el aprendizaje: Abre las puertas a nuevos mundos y conocimientos, estimulando la curiosidad, la imaginación y la creatividad

### **Necesidad lectura crítica**

Demanda por una educación de calidad: La sociedad exige una educación que prepare a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

Brecha en la comprensión lectora: Existe una brecha significativa entre los estudiantes de diferentes grupos socioeconómicos, limitando las oportunidades y perpetuando la desigualdad.



Necesidad de ciudadanos informados: En una sociedad democrática, es fundamental que los ciudadanos puedan comprender información compleja y tomar decisiones informadas.

### **Novedad de la propuesta**

Estrategia didáctica basada en la gamificación: Propuesta novedosa y atractiva para los estudiantes.

Uso de herramientas tecnológicas: Permite implementar la gamificación utilizando diferentes herramientas tecnológicas.

Personalización del aprendizaje: Adaptación a las necesidades e intereses de cada estudiante.

### **Actualidad científica**

Evidencia científica sobre la gamificación: Numerosos estudios han demostrado su eficacia en la mejora del aprendizaje en diversas áreas, incluyendo la comprensión de textos.

Popularidad de la gamificación: Ha ganado popularidad como una herramienta en varios sectores, tales como la educación, la capacitación empresarial y el marketing.

Potencial de la gamificación: Posee un enorme potencial para revolucionar la educación, haciéndola más atractiva, efectiva y relevante para los estudiantes.

En conclusión, el trabajo propuesto es importante porque contribuye a mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes, responde a una demanda lectura crítica de educación de calidad y utiliza una estrategia didáctica novedosa y basada en evidencia científica. La gamificación tiene el potencial de transformar la enseñanza de la comprensión lectora y hacerla más efectiva y atractiva para los estudiantes.

### **Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.**

Capítulo I marco teórico, en este capítulo se encuentra la base teórica del trabajo, se lo realizó a través del análisis teórico de investigaciones previas, que permitieron entender el contexto educativo de las dos variables.

Capítulo II Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico, en este capítulo se encuentra la operacionalización de las variables, así como todo el enfoque metodológico al que responde este trabajo, para finalizar se encuentra detallado el análisis inicial de la presente investigación.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

Capítulo III Propuesta de solución al problema y resultados, en este capítulo se da a conocer la propuesta realizada. Para finalizar se plantean las conclusiones y recomendaciones.



La Universidad para todos





## Capítulo I. Marco Teórico

### 1.1. Antecedentes investigaciones

#### 1.1.1. Internacionales

Lucas y Chancay (2022) en su artículo presentado busca evaluar y mejorar las estrategias de enseñanza de la comprensión lectora en estudiantes de primaria; a través de una investigación-acción participativa, se diagnosticó el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y las prácticas docentes, identificando una necesidad de implementar nuevas estrategias. Se diseñó un plan de acción basado en una tipología de niveles de comprensión (literal, inferencial y crítico) y se ejecutó durante un período determinado. Los resultados mostraron que los estudiantes se encontraban en un nivel bajo en los tres tipos de comprensión y que el docente utilizaba pocas estrategias. El estudio presenta una relevancia significativa al abordar un problema común en la educación: la dificultad de los estudiantes para comprender lo que leen. La metodología empleada, la investigación-acción participativa, es adecuada para este tipo de estudios, ya que permite involucrar a los docentes en la búsqueda de soluciones y adaptar las intervenciones a las necesidades específicas del contexto.

Astaiza y López (2024) en su artículo evaluó la eficacia de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) en mejorar la comprensión lectora en francés de estudiantes universitarios. Se aplicó un diseño preexperimental a un grupo de estudiantes, y los resultados mostraron una mejora significativa en la comprensión tanto a nivel literal como inferencial después de la intervención con el OVA.

Armijos et al. (2023) abordan la problemática de la comprensión lectora en Latinoamérica, destacando la falta de estrategias metodológicas efectivas por parte de los docentes; propone una revisión sistemática de artículos científicos para identificar estrategias innovadoras y tecnológicas que fomenten la lectura y la comprensión en los estudiantes. Si bien destacan la importancia del tema y la necesidad de nuevas metodologías, presenta ciertas limitaciones; el enfoque en estrategias tecnológicas, aunque relevante, podría descuidar otras herramientas pedagógicas igualmente valiosas; además, la falta de un marco teórico sólido y de un análisis profundo de la implementación de las estrategias dificulta evaluar su efectividad de manera concluyente. No obstante, el estudio contribuye a identificar un conjunto de estrategias prometedoras y resalta la



necesidad de investigar más a fondo cómo estas pueden mejorar la comprensión lectora en diferentes contextos educativos.

### **1.1.2. Nacionales**

Montesdeoca et al. (2021) en su estudio se enfoca en identificar las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes de cuarto grado en la provincia de Manabí, Ecuador, para enseñar la comprensión lectora; a través de una encuesta a docentes y estudiantes, se busca entender si las estrategias declaradas por los profesores coinciden con las percibidas por los alumnos. Los resultados revelan una discrepancia significativa entre ambas perspectivas, sugiriendo que los métodos tradicionales utilizados no siempre se traducen en una efectiva comprensión lectora por parte de los estudiantes. Se concluye que es necesario mejorar la formación docente para seleccionar estrategias adecuadas en cada fase del proceso lector.

Paz (2020) esta investigación se centra en el problema de la comprensión lectora en estudiantes de décimo de básica en una institución educativa de Riobamba; el objetivo principal fue desarrollar una guía de estrategias metodológicas activas para mejorar esta habilidad; a través de un enfoque cualitativo, se aplicaron encuestas a estudiantes y docentes para evaluar la comprensión lectora y la percepción de las estrategias utilizadas; los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades en la comprensión implícita y se elaboró una guía de estrategias que promueve la interculturalidad y mejora la comprensión lectora. esta investigación destaca la importancia de utilizar estrategias metodológicas activas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación intercultural; al abordar las limitaciones mencionadas y profundizar en el análisis de los datos, se pueden obtener resultados más robustos y significativos que contribuyan a mejorar las prácticas educativas.

### **1.1.3. Locales**

Luna et al. (2021) en su artículo investigan la relación entre las fijaciones visuales de los estudiantes durante la lectura y su comprensión del texto. A través de un diseño experimental, se analizó cómo los estudiantes de secundaria fijaban su mirada al leer textos sobre electromagnetismo. Los resultados sugieren que las fijaciones visuales desempeñan un papel fundamental en la comprensión lectora. El estudio explora de manera innovadora la relación entre las fijaciones visuales y la comprensión lectora, utilizando tecnología de eye-tracking para analizar



los patrones oculares de estudiantes mientras leen textos científicos. Si bien el hallazgo de una correlación entre las fijaciones y la comprensión es prometedor, la investigación presenta algunas limitaciones, como el tamaño de la muestra y la especificidad de los textos utilizados. A pesar de ello, el estudio aporta una valiosa contribución al campo de la investigación en lectura, al destacar la importancia de los procesos oculares en la comprensión textual. Sin embargo, se requieren investigaciones futuras con diseños más robustos y muestras más diversas para confirmar estos hallazgos y explorar en mayor profundidad las implicaciones pedagógicas de esta relación.

Núñez (2021) en su investigación busca establecer una conexión directa entre la capacidad de comprensión lectora de estudiantes de cuarto grado y su rendimiento académico general; a través de una metodología mixta (cualitativa y cuantitativa), se aplicó un test de comprensión lectora y se analizaron los reportes de calificaciones. Los resultados sugieren una relación positiva entre ambas variables, es decir, que una buena comprensión lectora se asocia con un mejor rendimiento académico. Este estudio ofrece un punto de partida sólido al abordar las limitaciones mencionadas y profundizar en el análisis de los datos, se pueden obtener resultados más robustos y significativos que contribuyan a mejorar las prácticas educativas.

### **1.2.Bases Legales**

En la Constitución de la República del Ecuador en el Art.26.-La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión lectora crítica y condición indispensable para el buen vivir” (Constitución del Ecuador, 2008). Es decir que los ecuatorianos estamos resguardados por la constitución para recibir una educación de calidad y calidez, en el campo didáctico se requiere una reflexión inmutable que se avecina de los retos del siglo XXI.

Por otro lado, en el siguiente artículo de la Constitución ecuatoriana, que es el lineamiento más amplio con respecto a lo que los ecuatorianos tenemos en cuanto a educación nos expresa lo siguiente. Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido



crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional (Constitución del Ecuador, 2008).

En el Artículo 347, se establece como responsabilidad del Estado incluir la tecnología de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje, promoviendo la conexión entre la enseñanza y las actividades productivas o lectura críticaes (Constitución del Ecuador, 2008).

En la Sección octava, que trata sobre Ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, específicamente en el Artículo 385, se describe el propósito del sistema nacional de ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales. En este contexto, se busca generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos, así como recuperar, fortalecer y potenciar los saberes ancestrales. Además, se menciona el desarrollo de tecnologías e innovaciones que impulsen la producción nacional, mejoren la eficiencia y la productividad, eleven la calidad de vida y fomenten la consecución de un buen vivir, siempre en consonancia con el respeto al ambiente, la naturaleza, la vida, las culturas y la soberanía (Constitución del Ecuador, 2008).

Estos artículos subrayan la destacada influencia del Estado en las políticas relacionadas con la educación y el bienestar, así como en la intervención y facilitación del acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el ámbito educativo. Estas tecnologías incluyen recursos como videos, televisión, computadoras, internet y aulas virtuales, entre otras alternativas. Destacando el papel fundamental de estas herramientas en el respaldo de procesos educativos, especialmente en el aprendizaje colaborativo, estableciendo una simbiosis valiosa para apoyar a las tecnologías orientadas a la enseñanza de Lengua y Literatura. En conjunto, estos elementos evidencian la relevancia de la planificación estatal en la configuración de un entorno educativo moderno y eficaz.

Al mismo tiempo en la Ley Orgánica de Educación Integral del Ecuador (Ley orgánica de educación intercultural, 2015), pone de manifiesto que en el Art. 9.- Obligatoriedad. Los currículos nacionales, expedidos por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional, son de aplicación obligatoria en todas las instituciones educativas del país independientemente de su sostenimiento y modalidad. Siendo los cambios estipulados por el organismo nacional a través de un sistema



informático moderno e integrado el cual es la clave de las capacitaciones del Docente en la actualidad se requiere estar actualizado, para lo cual se ha integrado, en la plataforma una herramienta de libre distribución, y se espera mejorar el currículo de la Unidad Educativa Grancolombiano, actualmente se lleva a cabo el currículo nacional y se estipula que las opciones para el futuro tengan mejoras que de igual manera se implementaran en la unidad educativa (Guevara et al., 2021).

Conviene subrayar que, en las reformas de la LOEI del año 2023, el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) reformada, publicado en el registro Oficial con fecha veintidós de febrero del presente año, propicia un nuevo modelo de evaluación que se centra en la adquisición de aprendizajes, desarrollo de destrezas y el trabajo continuo en refuerzo pedagógico con adaptaciones curriculares de tecnologías integradas para el mejoramiento de las clases tanto sincrónicas como presenciales, lo cual se reflejará en los docentes de la Unidad Educativa Grancolombiano.

### **1.3.Enseñanza Aprendizaje de la Comprensión Lectora desde el Enfoque Comunicativo**

El proceso de la comprensión lectora es la habilidad que permite plasmar el lenguaje, hacerlo permanente y accesible sin límites. El aprendizaje de los procesos de lectura es uno de los más importantes en la vida de las personas, con muchos matices y múltiples beneficios. Es la base de aprendizajes posteriores y es además motor de desarrollo del pensamiento, del lenguaje y de la inteligencia (Alessandri, 2015).

La importancia de la comprensión lectora en la educación es un tema crucial en el desarrollo de los estudiantes; el acto de leer no solo promueve el desarrollo del lenguaje y la adquisición de conocimientos, sino que también tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo, lectura crítica y emocional. Por lo tanto, es fundamental comprender los beneficios del hábito lector y las estrategias efectivas para fomentarlo en diferentes etapas del desarrollo (Paucar et al., 2024).

La comprensión lectora es el punto de apoyo para que los seres humanos alcancen diversos logros: la lectura es un instrumento valioso para conocer o experimentar las vidas y las obras de autores que han tenido un encuentro especial con la cultura y con el arte; la lectura es un medio fundamental para aproximarse a las ciencias y a las disciplinas que están ampliamente documentadas; la lectura permite asomarse al saber más y a la reflexión que hombres y mujeres



han logrado a lo largo de la historia; la lectura es una de las entradas privilegiadas para la formación del espíritu secular, la vida de las personas puede enriquecerse extraordinariamente; tampoco se puede desconsiderar que el contexto lectura crítica, cultural y educativo en el que se desenvuelva el acto de lectura formará parte inexcusable de la formación del lector (González, 2021).

La comprensión lectora es un tema que ha interesado a gran parte de la comunidad educativa. Los profesores reconocen que el interés que tienen sus estudiantes por la lectura y la escritura es fundamental para alcanzar buenos resultados en sus pruebas estandarizadas, ya que estos influyen transversalmente en todos los aprendizajes. Se debe crear un plan de fomento a la lectura y la escritura, que tenga por objetivo favorecer una sólida formación lectora y formar estudiantes competentes y autónomos en sus aprendizajes (Torrico, 2024).

La lectura es una actividad fundamental en la vida de cualquier persona. Es un portal que nos abre las puertas a un mundo de conocimientos, experiencias y emociones. A través de la lectura, podemos explorar diferentes culturas, conocer personajes fascinantes y vivir aventuras extraordinarias. Pero más allá de su valor como entretenimiento, la lectura tiene un profundo impacto en nuestro desarrollo personal e intelectual.

### **1.3.1. Importancia de la Comprensión Lectora**

Tal como menciona la (Ley orgánica de educación intercultural, 2015), nuestro país asumió el gran desafío de mejorar de manera sustancial sus estándares de calidad de la educación mediante una transformación profunda en la estructura del sistema educativo; de esta manera, el básico superior, que antes se consideraba como colegio, ahora se ha integrado dentro de la educación general básica, como parte de un único y revolucionario sistema educativo ecuatoriano.

En la E.G.B., las asignaturas se encuentran divididas en diferentes tramos; durante los dos primeros años se imparten las materias de lengua y literatura, ciencias naturales, ciencias lectura críticaes, matemáticas, educación estética y educación física; a medida que avanzan los años, se articulan de manera consistente y sistemática las distintas áreas del conocimiento, con el objetivo de lograr un aprendizaje verdaderamente significativo; es a partir de estos niveles que surge un desafío particular, conocido como la problemática del año par; este reto consiste en enfrentar las dificultades y obstáculos que se presentan en los años pares de la educación básica, con el fin de asegurar un progreso continuo y una educación de calidad para todos los estudiantes.



Es fundamental destacar que el gobierno y las autoridades educativas están comprometidos en solucionar esta problemática y garantizar que ningún estudiante se quede rezagado en su formación; se están implementando diversas estrategias y programas de apoyo que se centran en fortalecer las habilidades y competencias de los estudiantes durante el año; además, se están generando espacios de reflexión y trabajo colaborativo entre docentes, padres de familia y estudiantes, con el objetivo de identificar y abordar de manera efectiva los desafíos específicos que se presentan en esta etapa educativa.

Desde los primeros años de escolaridad se afianza una competencia significativa y determinante: leer, aspecto que concierne a toda la educación y vida personal, ya que pertenece a todas las áreas de conocimiento y tiene un impacto profundo en el desarrollo intelectual y emocional de los individuos; la capacidad de leer en voz alta, de manera fluida y expresiva, adquiere un papel fundamental en el área de lenguaje y literatura, ya que permite a los estudiantes desarrollar un sentido crítico y analítico, así como la capacidad de comprender y apreciar textos con diferentes características y niveles de complejidad.

La lectura es un proceso que va más allá de la mera decodificación de palabras, implica la comprensión profunda y la interpretación activa de los textos; leer de manera comprensible implica ser capaz de extraer significado de las palabras y frases, así como de conectar las ideas y conceptos presentes en el texto. Además, implica la capacidad de evaluar los mensajes implícitos y explícitos, analizando el propósito y la intención del autor (Macías y Molina, 2021)

La competencia de leer para aprender es fundamental en el proceso educativo, ya que a través de la lectura los estudiantes pueden acceder a nuevos conocimientos, ampliar su vocabulario, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y reflexivo, así como potenciar su capacidad de expresión oral y escrita. Además, la lectura brinda la oportunidad de explorar diferentes perspectivas, culturas y realidades, fomentando la empatía y la comprensión hacia los demás.

Para perfeccionar la competencia de lectura, es necesario dedicar tiempo y esfuerzo, tanto en el ámbito escolar como en el personal; es fundamental fomentar el hábito de la lectura desde temprana edad, promoviendo el acceso a libros y materiales de lectura variados y adecuados a los intereses y necesidades de cada individuo; asimismo, es importante brindar estrategias y herramientas que faciliten la comprensión lectora, como la identificación de ideas principales, la



inferencia de significados a partir del contexto y el análisis crítico de la información (MINEDUC, 2016).

En resumen, la competencia de leer es esencial en la formación integral de los individuos, ya que no solo les permite acceder a conocimientos, sino también les brinda herramientas para enfrentar los desafíos de la vida y desarrollarse como personas críticas, reflexivas y empáticas; por lo tanto, es responsabilidad de la sociedad en su conjunto promover y fomentar el gusto por la lectura, garantizando así un futuro lleno de posibilidades y aprendizaje continuo.

### **1.3.2. Beneficios de la Comprensión Lectora**

La comprensión lectora, a menudo subestimada, es mucho más que la simple decodificación de palabras en un texto; se trata de una habilidad fundamental que abre un abanico de beneficios para el desarrollo personal y profesional; desde mejorar la capacidad de análisis y pensamiento crítico, hasta enriquecer el vocabulario y potenciar la creatividad, la comprensión lectora es una herramienta esencial para navegar el mundo complejo y lleno de información en el que vivimos.

A continuación, se detallan algunos de los principales beneficios de la comprensión lectora:

**Desarrollo del pensamiento y del aprendizaje:** La lectura estimula el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la resolución de problemas. Al leer textos de diferentes temáticas, nos exponemos a nuevas ideas y perspectivas, lo que nos ayuda a comprender mejor el mundo que nos rodea. Además, la lectura nos permite adquirir nuevos conocimientos y habilidades, lo que nos puede ser útil en nuestra vida personal y profesional.

**Desarrollo de la empatía y la habilidad de escuchar:** Al leer historias sobre diferentes personajes y situaciones, podemos ponernos en su lugar y comprender sus sentimientos y motivaciones. Esto nos ayuda a desarrollar la empatía, la capacidad de entender y compartir las emociones de los demás. Además, la lectura nos ayuda a mejorar nuestra capacidad de escuchar, ya que nos enseña a prestar atención a los detalles y a comprender el significado más profundo de lo que se nos dice.

**Desarrollo del lenguaje y de la expresión:** La lectura nos expone a un amplio vocabulario y a diferentes estructuras gramaticales. Esto nos ayuda a mejorar nuestra propia capacidad de expresarnos, tanto oralmente como por escrito. Además, la lectura nos permite aprender nuevas formas de contar historias y de argumentar nuestras ideas.



Mejora la concentración y la reflexión: Leer requiere concentración y atención, lo que nos ayuda a mejorar nuestras habilidades de enfoque y memoria. Además, la lectura nos invita a reflexionar sobre lo que leemos, lo que nos ayuda a desarrollar nuestro pensamiento crítico y a formar nuestras propias opiniones.

Fomenta la organización y elaboración de ideas sobre algún tema: La lectura de textos informativos nos ayuda a organizar nuestras ideas y a comprender mejor un tema determinado. Además, la lectura nos puede proporcionar diferentes perspectivas sobre un mismo tema, lo que nos ayuda a formar nuestras propias opiniones y argumentos.

Es un elemento fundamental para el desarrollo de la imaginación y la creatividad: La lectura transporta a mundos imaginarios y nos permite vivir experiencias que serían imposibles en la vida real. Esto estimula nuestra imaginación y creatividad, lo que nos puede ser útil en diferentes ámbitos de nuestra vida.

Es un elemento de relajación y de entretenimiento: Leer puede ser una actividad muy relajante y placentera. Es una forma de escapar del estrés y de la rutina diaria. Además, la lectura puede ser una fuente de entretenimiento, ya que nos permite disfrutar de historias y personajes fascinantes.

Contribuye a mejorar la ortografía: La lectura frecuente nos ayuda a familiarizarnos con las palabras y a identificar las reglas ortográficas correctas. Además, la lectura nos permite observar cómo se utilizan las palabras en diferentes contextos, lo que nos ayuda a mejorar nuestra propia ortografía.

Permite aprender cosas sobre el mundo que nos rodea: La lectura nos da acceso a una gran cantidad de información sobre diferentes temas; esto nos permite aprender sobre historia, ciencia, cultura y actualidad; además, la lectura nos puede ayudar a comprender mejor el mundo que nos rodea y a tomar decisiones informadas (Astaiza y López, 2024).

En definitiva, la lectura es una actividad fundamental para el desarrollo personal e intelectual. Tiene un impacto positivo en nuestra capacidad de pensar, aprender, comunicarnos y crear. Además, la lectura es una fuente de entretenimiento y relajación. Por todas estas razones, se recomienda fomentar el hábito de la lectura desde la infancia.



### **1.3.3. El rol del docente en el desarrollo de la Comprensión Lectora**

La práctica pedagógica desarrollada por los docentes en sus respectivas aulas carece de herramientas para estimular la comprensión lectora de los estudiantes, optando por aplicar una diversidad de actividades muchas veces sin conexión entre el texto y otras experiencias. Teniendo en cuenta que en la educación general básica (EGB) en el currículo se establecen desempeños de lectura que los estudiantes deben cumplir, resulta necesario determinar si las actividades focales que permiten que los y las estudiantes logren dicho desempeño son suficientes. Es por esta razón que se hace imprescindible la gamificación en el proceso de comprensión lectora en el cuarto año como mecanismo de despertar la curiosidad y la motivación intrínseca de las niñas y niños.

Es conveniente que durante los primeros años escolares los estudiantes tengan presente una cierta serie de escrituras, hasta ya concretarse en la tercera etapa de la lengua escrita; es el momento de trabajar aquellos mecanismos que les permitan comprender, recuperar información leída, predecir lo que sucederá (siempre en función del contexto) y, por supuesto, disfrutar con la lectura.

Así, el 40% de estudiantes elige o selecciona su futura carrera a partir de lecturas placenteras en las que percibe una información que le despierta interés o al menos le cambia su actitud y la posibilidad de elección; varios autores consideran que la gamificación es una herramienta útil para atraer la atención de los estudiantes y motivarlos para que participen en el aula, siendo apropiada para múltiples disciplinas e integrada por motivación intrínseca, relaciones lectura críticaes entre iguales y la aplicación de retos (Armijos et al., 2023).

## **1.4.El Proceso de Comprensión Lectora. Caracterización**

### **1.4.1. Definición**

La comprensión lectora es un proceso complejo y multifacético que ha sido objeto de estudio en diversas investigaciones académicas. En el artículo de Bulla (2017) se establece que la comprensión lectora es una capacidad que permite a los individuos comprender, utilizar y analizar textos, lo cual es fundamental para lograr objetivos personales y participar activamente en la sociedad. La autora resalta que este proceso implica una serie de actividades cognitivas, como la abstracción y la inferencia, que son esenciales para la reconstrucción del significado lingüístico; esto sugiere que la comprensión lectora no solo es un acto de decodificación, sino una interacción



dinámica entre las estructuras cognitivas del lector y el contenido del texto, lo que influye en la construcción de la identidad individual y social.

Por otro lado, García (2018) amplía la discusión al señalar que la comprensión lectora está intrínsecamente relacionada con el rendimiento académico. Este artículo destaca que las tareas de comprensión requieren que los lectores realicen inferencias y comparaciones, lo que implica un nivel de análisis crítico y reflexivo. A medida que la definición de comprensión lectora ha evolucionado, se ha reconocido que no es simplemente el resultado de la descodificación, sino un proceso que requiere una comprensión profunda y detallada de los textos, lo que pone de manifiesto la necesidad de desarrollar habilidades interpretativas en los estudiantes.

Salón (2018) aborda el enfoque pedagógico en el área de comunicación y su impacto en el desarrollo de la comprensión lectora; el autor enfatiza la importancia de enseñar a los estudiantes a opinar críticamente sobre los textos, promoviendo una comprensión profunda que les permita evaluar y juzgar las ideas presentadas por los autores. A través de estrategias específicas, como resumir información y hacer inferencias, los educadores pueden facilitar el desarrollo de habilidades críticas que son cruciales para la comprensión lectora; este enfoque no solo fomenta la capacidad de los estudiantes para entender textos, sino que también les permite conectarse con su contexto sociocultural y desarrollar una postura ética hacia la lectura.

En este sentido, se ha mostrado empíricamente, a través de diversas investigaciones, que “la comprensión lectora es un prerrequisito imprescindible para el aprendizaje” (Solé, Estrategias de Lectura, 1992) y la adquisición de nuevos conocimientos; para establecer un marco claro, es conveniente ofrecer una definición de lectura que sirva de base para el presente trabajo; la lectura se concibe, en términos generales, como un “proceso cognitivo-comunicativo, activo y complejo que implica la actividad simultánea de integrar y retroceder sobre lo leído” (Solé, Estrategias de Lectura, 1992), es decir, un proceso que requiere atención y reflexión.

La comprensión lectora se producirá gracias a una serie de procedimientos determinados, que son los conocimientos previos que el lector posea en el momento de abordar un texto, así como los saberes culturales e históricos del propio texto en cuestión, del conocimiento sobre el proceso lector y las actitudes que se tengan ante la lectura. Todo esto permitirá que el lector se plantee una



serie de objetivos claros que lo llevarán, de manera natural, a escribir nuevos textos que reflejen su entendimiento y su capacidad de expresión.

El artículo titulado "Desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo 5° de Bulla (2017) ofrece una perspectiva integral sobre la comprensión lectora, destacando su naturaleza como un proceso complejo que involucra tanto aspectos psicológicos como lingüísticos. La autora se basa en los lineamientos de Pisa, que definen la comprensión lectora como la capacidad de un individuo para comprender, utilizar y analizar textos escritos, lo que establece un marco claro para entender este fenómeno.

El artículo subraya que la comprensión lectora no es un acto aislado, sino que se articula a través de una serie de procesos psicológicos que permiten la decodificación de la información lingüística; esto es fundamental, ya que sitúa a la comprensión lectora en un contexto más amplio de interacción entre el lector y el texto, donde se destacan actividades cognitivas como la abstracción, el análisis y la deducción; estos procesos mentales son esenciales, ya que facilitan la búsqueda y reconstrucción del significado, lo que implica que la comprensión es un proceso activo, dinámico y entretenido.

Además, se menciona los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, que refuerzan la importancia de la enseñanza del lenguaje y el valor de la lectura en el desarrollo de competencias comunicativas. Este enfoque enfatiza que la comprensión lectora no solo se refiere a la decodificación de palabras, sino que también implica una interacción rica con el contexto sociocultural del lector.

También se resalta que la comprensión lectora se produce cuando hay una interacción efectiva entre las estructuras cognitivas del lector y el contenido del texto, lo cual es un punto crucial para entender cómo se construye el significado. Todo esto haciendo referencia a lo mencionado por Bruner (1998) y su concepto de interacción entre estructuras cognitivas es valiosa, y potenciarlo a su vez con estrategias didácticas concretas que los educadores pueden implementar para fomentar la comprensión lectora en sus estudiantes.



### 1.4.2. Estrategias Cognitivas en la Comprensión Lectora

Solé (1987) ha desarrollado una serie de estrategias que permiten a los lectores mejorar su interacción y entendimiento de los textos. Estas estrategias se dividen en tres etapas clave: antes de la lectura, durante la lectura y después de la lectura.

#### Antes de la Lectura

- **Activación de Conocimientos Previos:** Una de las primeras estrategias que propone Solé es la activación de conocimientos previos. Antes de comenzar a leer, es esencial que los lectores conecten la nueva información con lo que ya saben. Esto no solo facilita la comprensión, sino que también permite una mejor retención de la información.
- **Establecimiento de Objetivos:** Otra estrategia crucial es el establecimiento de objetivos claros antes de la lectura. Los lectores deben definir qué esperan aprender o entender del texto. Esto les ayuda a mantener el enfoque y a dirigir su atención hacia los aspectos más relevantes.

#### Durante la Lectura

- **Formulación de Preguntas:** Solé enfatiza la importancia de hacerse preguntas mientras se lee. Estas preguntas pueden ser sobre el contenido, los personajes, los eventos, etc. La formulación de preguntas ayuda a mantener la curiosidad y el interés, además de proporcionar una guía para la comprensión.
- **Visualización:** La creación de imágenes mentales es otra estrategia poderosa. Mientras leen, los lectores pueden visualizar lo que se describe en el texto, lo que les ayuda a entender y recordar mejor la información.
- **Inferencia:** Durante la lectura, es fundamental que los lectores sean capaces de hacer inferencias. Esto implica leer entre líneas y hacer suposiciones basadas en la información proporcionada. Las inferencias permiten a los lectores comprender mejor el contexto y el significado implícito del texto.

#### Después de la Lectura

- **Resumir:** Al finalizar la lectura, una de las estrategias más efectivas es hacer un resumen de lo leído. Resumir ayuda a consolidar la información y a reforzar la comprensión.



- **Evaluación:** Finalmente, Solé sugiere que los lectores reflexionen sobre lo aprendido y evalúen si han alcanzado los objetivos establecidos antes de la lectura. Esta evaluación permite identificar áreas de mejora y refinar las estrategias para futuras lecturas.

### 1.4.3. Factores que Influyen en la Comprensión Lectora

La comprensión lectora se relaciona de manera estrecha con dos aspectos fundamentales, aunque inseparables: el conocimiento que el lector tenga del texto que ha de comprender y las capacidades lingüísticas que posea para desentrañar el significado de este; en cuanto al conocimiento del texto que se ha de comprender, es importante subrayar que, aunque haya factores comunes que, en general, afectan a la comprensión de un texto en particular, existen también factores más específicos que condicionan la comprensión de cada obra individual (Solé, 1987).

Se señalan dos orígenes fundamentales a los conocimientos necesarios para la comprensión de un texto: lo que se llama conocimientos de base (que son aquellos conocimientos culturales compartidos por todos los miembros de una sociedad, así como los conocimientos enraizados o derivados de experiencias particulares y singulares de cada sujeto y lector).

Otros factores relevantes a la comprensión de los textos son las expectativas generales, que hacen referencia a los conocimientos acerca del tipo de texto que se va a leer y a interpretar; el lector accede a los textos con unos objetivos determinados, lo que le lleva a elaborar unas expectativas, no sólo acerca del contenido del texto que está a punto de leer, sino también de su forma, los cuales inciden directamente en los procesos cognitivos lectores.

Según ello, es absolutamente imprescindible que en el proceso de enseñanza-aprendizaje haya tácticas pedagógicas activas que propicien la detección de los indicios del tipo de texto, que ayuden a los jóvenes a conquistar las estrategias pertinentes y adecuadas a los diferentes géneros textuales que se les presentan (Solé et al., 2000)

Otro factor de gran importancia para tener en cuenta es el interés lector que puede suscitar el texto; la motivación es uno de los motores intelectuales más poderosos del ser humano y afecta de manera directa al desarrollo de los diversos aprendizajes, entre ellos el aprendizaje significativo de la lectura; el interés que estos textos puedan suscitar en los lectores es, por tanto, un factor esencial en el proceso de comprensión lectora.



#### 1.4.4. Niveles de la Comprensión Lectora

Guevara et al. (2021) en su investigación, mencionan que las dimensiones del Hábito lector son:

**Lectura literal:** La lectura literal es el nivel básico de comprensión lectora que se centra en entender el significado directo y objetivo de las palabras y frases que componen un texto. En otras palabras, se trata de comprender lo que dice el texto de manera explícita, sin realizar interpretaciones o inferencias.

**Lectura inferencial:** también conocida como lectura profunda, es un nivel más complejo de comprensión lectora que va más allá de entender el significado literal del texto. En la lectura inferencial, el lector no solo se centra en lo que dice el texto de manera explícita, sino que también busca comprender el significado implícito, las ideas subyacentes y las intenciones del autor.

**Lectura crítica:** también conocida como lectura analítica, es el nivel más alto de comprensión lectora que implica un examen profundo y reflexivo de un texto. En la lectura crítica, el lector no solo busca comprender el significado literal del texto y las ideas implícitas del autor, sino que también evalúa críticamente el texto, lo analiza en profundidad y formula sus propias opiniones y conclusiones.

#### 1.5. Estrategias Didácticas para la Inserción de la Gamificación en la Comprensión Lectora

En la era digital, la educación se enfrenta al reto de captar la atención de estudiantes inmersos en un mundo de estímulos constantes; la gamificación, con su capacidad de transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica y motivadora, emerge como una estrategia prometedora para abordar este desafío. Al integrar elementos de juego en el aula, se busca no solo aumentar el compromiso de los estudiantes, sino también potenciar habilidades esenciales como la comprensión lectora.

Sango (2019) menciona que, para hablar de estrategia didáctica, primero se debe entender lo que es una estrategia, la cual, consiste en una organización lógica y coherente que conjuga didáctica recursos y pedagogía con el objetivo o finalidad de llegar al estudiante. Es decir, es el conjunto de pasos que permiten obtener una finalidad Educativa.

Medina (2020), menciona que el centro del proceso educativo es el estudiante, el docente en su afán de mejorar el proceso socioeducativo y, por ende, mejorar la manera de impartir sus conocimientos, guía el trajinar educativo, desarrollando y fortaleciendo sus habilidades y destrezas. Esta metodología es el conjunto de procedimientos formales sistemáticos y con una



estructura definida, en pro del estudiante. Puga y Jaramillo (2015) definen la estrategia didáctica “como aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación del estudiante y lleven al aprendizaje” (p. 294).

Mientras que García (2018), la define como los “métodos mediante los cuales el discente resulta ser el coprotagonista de su propio aprendizaje” (p. 21). Se debe entender que la estrategia didáctica permite al estudiante crear un aprendizaje significativo, pues, es el quien desarrolla en la mayor parte el proceso de enseñanza aprendizaje, pues mediante estas metodologías el docente es un guía; lo que se pretende con la incorporación de las estrategias didácticas en el accionar educativo es que el estudiante se convierta en el principal actor de su educación, permitiendo desarrollar sus aptitudes.

Fernández (2006), afirma que “los métodos de enseñanza con participación del alumno, donde la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso son más formativos que meramente informativos, generan aprendizaje más profundos, significativos y duraderos” (p.41). Fomentando habilidades y destrezas que desarrollen su autonomía, participación, comunicación, cooperación, resolución de problemas y creatividad; convirtiendo el proceso socio educativo en significativo y aplicativo al diario vivir.

Las estrategias didácticas tienen como objetivo generar un entorno educativo divertido que fomente tanto al estudiante como al profesor a ser generadores de conocimiento y no solo receptores, estableciendo así las bases del conocimiento teórico e investigativo como una fuente de información. Además, se implementa la tecnología en las clases para que la información se convierta en conocimiento significativo y la comprensión sea relevante (García L. , 2019, p. 72).

### **1.6. La Gamificación en la Enseñanza de la Comprensión Lectora**

La gamificación en el aprendizaje consiste en la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en entornos de aprendizaje, todo ello con el objetivo de potenciar la motivación, promover el esfuerzo e inspirar al alumnado a través del juego y el compromiso.

La inclusión de dinámicas de gamificación en el aula, en el presente proyecto, va orientada a la enseñanza de la comprensión lectora, con la finalidad de despertar en el estudiantado el interés y el amor por la lectura y, por ende, mejorar su proceso de lectoescritura. Si bien es cierto, la



inclusión de la gamificación en la enseñanza no es nueva; en el contexto ecuatoriano, concretamente en el área de comprensión lectora, aún no se ha implementado, lo que lo hace innovador y de relevante importancia en el ámbito educativo de la Unidad Educativa.

Además, promueve el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico, ya que muchos de los retos propuestos requieren que los estudiantes trabajen en equipo para resolver problemas y superar obstáculos; fomentando la creatividad y la imaginación, ya que la gamificación permitirá a los estudiantes sumergirse en mundos virtuales y enfrentar desafíos emocionantes relacionados con la lectura.

A través de esta estrategia innovadora, se espera despertar la curiosidad y la motivación de los estudiantes, para que vean la lectura como algo divertido y estimulante; los docentes jugarán un papel fundamental en este proceso, actuando como facilitadores y guías que ayudarán a los estudiantes a sacar el máximo provecho de la gamificación; también se utiliza recursos tecnológicos como plataformas de juego en línea y aplicaciones interactivas para enriquecer las actividades de aprendizaje.

En resumen, la inclusión de la gamificación en el aula de comprensión lectora tiene como objetivo revolucionar la forma en que se enseña y se aprende esta habilidad fundamental; esperando que esta innovadora estrategia motive a los estudiantes y permita desarrollar habilidades de lectura crítica y creativa, así como también fomentar el trabajo en equipo y el pensamiento analítico. Esta nueva metodología tiene el potencial de transformar la experiencia educativa de los estudiantes y abrir nuevas posibilidades para su desarrollo académico y personal en el mundo digital del siglo XXI.

En el ámbito educativo, específicamente para el cuarto año de Educación General Básica, se viene fomentando únicamente el proceso de evaluación de la comprensión lectora a través de pruebas escritas, en las que se evidencia la falta de interés del estudiantado por esta área, no logrando alcanzar el propósito de potenciar en ellos el gusto por la lectura.

Basado en los numerosos estudios científicos que respaldan empíricamente la efectividad del juego como estrategia pedagógica, tanto los instructores como las universidades están cada vez más interesados en agregar elementos de juego al proceso de aprendizaje. Estas disciplinas se derivan de un campo de investigación ampliamente conocido como juegos y aprendizaje; una investigación



exhaustiva puede resultar en un desafío, dado que encontrar revistas académicas que enfoquen específicamente la gamificación en la educación puede resultar un obstáculo, pero esto abre la posibilidad a que se pueda explorar otras aproximaciones metodológicas, como el desarrollo de prototipos basados en teorías de las ciencias del aprendizaje que han sido previamente validadas por estudios e investigaciones (Cerezo, 2022)

Evidencias de diversos estudios están completamente de acuerdo en que existe una amplia y sustancial cantidad de evidencia empírica para afirmar de manera concluyente que el aprendizaje basado en el juego es enormemente beneficioso y altamente efectivo para la adquisición del conocimiento en todos sus aspectos didácticos. Revisan minuciosamente una extensa recopilación de centenares de artículos científicos que no solo respaldan y confirman esta afirmación, sino que además aportan un valioso aporte al entendimiento y comprensión profunda de la naturaleza y esencia misma de esta notable característica, evidenciando y resaltando de manera más que significativa la presencia incuestionable de este enfoque pedagógico revolucionario en el ámbito de la educación (Ojeda y Zaldívar, 2023).

Han desarrollado y generado, basándose en la sólida y fundamentada teoría de las inteligencias múltiples, una extraordinaria y destacada red de novedosos y altamente efectivos entornos de aprendizaje colaborativo que se encuentran íntegramente basados en la implementación y aplicación exitosa del juego como herramienta esencial para la enseñanza.

Es decir, se ha logrado de manera magistral y ejemplar una perfecta y exitosa convergencia entre la parte pedagógica y los entornos educativos, donde se ha integrado de manera innovadora y brillante la gamificación en todas las actividades y dinámicas de enseñanza, enfocadas de manera precisa y efectiva en el logro y dominio integral de una amplia variedad de aspectos y habilidades fundamentales en un específico y definido contexto educativo (Ojeda y Zaldívar, 2023).

Entre los autores que han contribuido al estudio de la teoría de la gamificación, destaca quien define la gamificación como el “uso de herramientas, técnicas y planteamientos de diseño por parte de los profesionales en campos ajenos a la industria en los que estos se implementaron originalmente, para conseguir una meta, de manera usualmente ligada a un juego”. Además, este investigador también menciona que la gamificación es una estrategia que cambia el enfoque por



el cual las actividades están estructuradas al facultar a los participantes con las experiencias y, a menudo, con los comportamientos que facilitan el logro de las metas.

La gamificación, por lo tanto, se presenta como una metodología innovadora que puede ser aplicada en diversos ámbitos profesionales y educativos para estimular la participación, la motivación y el logro de metas de manera más eficiente y entretenida; además, al utilizar elementos de diseño y mecánicas de juego, como desafíos, recompensas y competencia, la gamificación puede mejorar la experiencia del usuario y generar un mayor compromiso con las tareas y objetivos planteados (Durán et al., 2024).

También se menciona que la gamificación no debe ser considerada solamente como una aplicación o una solución, sino como un proceso en el cual se incorporan las mecánicas, estéticas y dinámicas que utilizan los juegos para involucrar y motivar a las personas en actividades ajenas a estos, utilizando el diseño centrado en el usuario para favorecer el aprendizaje. Utiliza tres elementos más importantes: el primero de ellos son las técnicas de diseño de juego que aplicarán, como recompensas, puntos, niveles, desafíos, incentivos y logros; el segundo elemento es el dominio o la temática en la que se implementará la gamificación, abarcando desde el ámbito educativo y empresarial hasta el ámbito de la salud y bienestar; y el tercer elemento es el objetivo propuesto, que puede abarcar desde el fomento de la participación y colaboración, hasta la adquisición de habilidades y el cambio de comportamientos (Elias et al., 2025)

Otro autor consultado menciona que la gamificación es una técnica que toma prestados elementos de los juegos y los aplica a los procesos para aumentar el compromiso y la motivación de los usuarios, promoviendo así un mayor sentido de diversión, satisfacción y logro en las actividades en las que se aplica.

Con la implementación de la gamificación, se busca potenciar la experiencia de los usuarios, generar un mayor compromiso y motivación, promover el aprendizaje significativo y fomentar el desarrollo de habilidades y competencias en diferentes áreas de la vida. Además, se pueden utilizar diferentes estrategias y recursos para gamificar, como los tableros de progreso, los rankings, los desafíos, las competiciones, los premios y reconocimientos, entre otros (Mendoza y otros, 2023).

En resumen, la gamificación se presenta como una herramienta versátil y efectiva que permite aprovechar los elementos propios de los juegos para mejorar y potenciar diferentes ámbitos y



actividades, brindando así una experiencia más atractiva, motivadora y enriquecedora para los usuarios.

### **1.6.1. Beneficios de la Gamificación**

En primera instancia, además de ser sumamente motivante y emocionante, la gamificación se constituye en un recurso sumamente efectivo para mejorar los procesos de aprendizaje; al igual que el juego, los entornos educativos que implementan la gamificación buscan captar la atención del destinatario del impulso ambiental de manera excepcional (Godoy, 2024). Esto se logra manteniendo, en la medida de lo posible, la intención educativa en el marco de una propuesta completamente diferente, atractiva y altamente motivadora. La gamificación no solo se trata de convertir la experiencia de aprendizaje en un juego divertido, sino que también contribuye al logro de un conocimiento más profundo y significativo del contenido.

Además, es una herramienta que posibilita el alcance de metas de comprensión lectora de forma excepcionalmente efectiva. Es importante destacar que la gamificación también juega un papel fundamental en el desarrollo actitudinal del individuo. No solo promueve el interés y la capacidad de análisis, sino que también fomenta la reflexión y la crítica constructiva. Al competir consigo mismo y medirse con respecto a los demás, se promueve un espíritu de emulación que resulta altamente beneficioso para la superación personal (Bayona & Pinzón, 2021).

De ahí que, se debe tener en cuenta algunos factores, entre los cuales se encuentran el docente o el ambiente escolar, influyen considerablemente en el niño a la hora de rechazar el aprendizaje de la lectura, se podría inferir que son aspectos cruciales que atañen a la competencia didáctica del docente, su competencia en la elaboración de materiales, sus competencias en TIC, su competencia meta reflexiva y su competencia lectora.

Todo esto conlleva a que, dado que la tecnología puede ser un recurso muy favorable y eficaz para promover y facilitar este aprendizaje, se puede cambiar radicalmente el paradigma clásico de enseñanza-aprendizaje, lo cual se articula perfectamente con las innovaciones tecnológicas actuales que involucran medios educativos, utilizando como base las fuentes informales de aprendizaje para dar paso a una amplia variedad de prácticas discursivas realmente diferenciadas y enriquecedoras (Arévalo, 2023).



De esta manera, la gamificación se convierte en una estrategia posible y altamente efectiva para lograr la plena comprensión lectora, que no solo se manifiesta en los geniales logros obtenidos en un cuestionario, sino también en el compromiso total e involucramiento completo del usuario hacia el proceso.

En resumen, la gamificación no solo es una herramienta motivadora para el ámbito educativo, sino que también tiene el potencial de transformar por completo los procesos de aprendizaje. Además de hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, la gamificación ayuda a crear experiencias educativas más profundas y significativas, fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas, actitudinales y de superación personal.

### **1.6.2. Principios Pedagógicos de la Gamificación**

Como una fuente valiosa o incluso imprescindible de aprendizaje en nuestra sociedad, es fundamental que se promuevan estos valores no solo dentro del aula, sino también fuera de ella; no hay que limitar la educación al espacio escolar, por lo que el trabajo en el aula debe ir más allá y brindar continuidad a los procesos de adquisición de hábitos, destrezas y actitudes (Sandoval, 2022). Es importante que se propicien espacios donde el alumno pueda empezar a utilizar y ser consciente de las herramientas que ya maneja; de esta manera, la educación se orienta hacia un aprendizaje significativo y funcional en relación con el desarrollo moral y lectura crítica de los alumnos.

En este sentido, el docente desempeña un papel fundamental; a través del quehacer diario intencionado en el aula y del continente educativo, el docente puede llevar a cabo un trabajo planificado y evaluado, participando en el diseño de las tareas y siendo poseedor de diferentes estrategias; esto es clave para asegurar que los objetivos educativos se cumplan de manera eficaz y efectiva.

Además, es importante resaltar que el aprendizaje puede ser llevado a cabo de manera lúdica; en este sentido, el concepto de Flow juega un papel relevante; el que se refiere a esa sensación especial de diversión que experimentamos cuando nos desafiamos y utilizamos al máximo nuestras capacidades. Así, el aprendizaje puede volverse aún más motivador y efectivo al incorporar elementos lúdicos y aprovechar el componente de diversión en las actividades.



La gamificación también se presenta como una alternativa interesante; este enfoque propone utilizar la dinámica del juego para aumentar la motivación intrínseca de los alumnos, mejorar la eficacia del aprendizaje y fomentar la productividad y colaboración en el trabajo en grupo; mediante el uso de elementos y mecánicas de juego, se busca hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo, estimulante y gratificante para los estudiantes.

En resumen, es esencial que la educación vaya más allá del aula y se promuevan valores y aprendizajes significativos en todos los espacios de la sociedad; los docentes desempeñan un papel clave en este proceso, llevando a cabo un trabajo intencionado, planificado y evaluado; el aprendizaje puede ser aún más efectivo y motivador al incorporar elementos lúdicos y utilizar conceptos como el Flow y la gamificación; con estas herramientas, se asegura que los objetivos educativos se cumplan de manera exitosa y que los alumnos desarrollen habilidades y actitudes fundamentales para su crecimiento personal y lectura crítica.

### 1.6.3. Niveles de la Gamificación

Las dimensiones de la gamificación se dividen en tres grupos:

#### **Mecánicas:**

Elementos básicos del juego: Son las reglas y actividades que impulsan la interacción del usuario con el sistema. Ejemplos: puntos, niveles, insignias, desafíos, recompensas, progresión, competencia.

Objetivos claros y medibles: Los jugadores deben tener objetivos bien definidos para que puedan seguir su progreso y sentirse motivados.

#### **Dinámicas:**

Sistemas de juego: Son las relaciones y los procesos que conectan las mecánicas y crean un sistema coherente. Ejemplos: economía virtual, sistemas de reputación, relaciones lectura críticaes.

Emociones y experiencias: La gamificación busca generar emociones positivas como diversión, satisfacción y logro, para así mantener a los usuarios motivados.

#### **Componentes:**

Narrativa: La historia o contexto en el que se desarrolla la experiencia gamificada. Una buena narrativa ayuda a sumergir al jugador en el juego y a darle sentido a las mecánicas.



Estética: El diseño visual y auditivo del juego. Una estética atractiva y coherente con la temática mejora la experiencia del usuario.

Comunidad: La interacción lectura crítica entre los jugadores. Las comunidades en línea pueden fomentar la colaboración, la competencia y el intercambio de conocimientos.

**Otros niveles que suelen mencionarse:**

Tecnología: Las herramientas y plataformas utilizadas para implementar la gamificación.

Contexto: El entorno en el que se aplica la gamificación (educación, marketing, salud, etc.).

Aprendizaje: Los objetivos de aprendizaje que se buscan alcanzar a través de la gamificación.

Motivación: Los factores que impulsan a los usuarios a participar y continuar jugando.



## Capítulo II. Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

### 2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

**Tabla 1.**

*Operacionalización de las variables*

Variable Independiente	Definición	Dimensión	Indicadores	Test y Escala de medición
Gamificación	<p>Basa su accionar como su nombre lo dice en juegos; los mismos que deben ser diseñados, “una metodología de aprendizaje basado en juegos que pretende desarrollarse de manera exitosa debe identificar las variables de aprendizaje propias de metodologías de aprendizaje basado en problemas en conexión con la intención lúdica” (Carmona y Cardeñoso, 2019, pág. 62).</p> <p>Es la aplicación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos que no son juegos, como el aprendizaje. Es decir, se trata de hacer que actividades cotidianas sean más divertidas y atractivas al incorporar elementos lúdicos como puntos, niveles, recompensas, desafíos y competencia.</p>	Mecánica	<p>¿Cómo explicas a tus estudiantes los conceptos de puntos, niveles y recompensas en el juego que estás utilizando?</p> <p>¿Qué estrategias utilizas para que los estudiantes comprendan el sistema de progresión y los objetivos a alcanzar en el juego?</p> <p>¿Cómo adaptas las mecánicas del juego a los diferentes estilos de aprendizaje de tus estudiantes?</p> <p>¿Has observado algún cambio en la motivación de tus estudiantes al introducir elementos como desafíos y competencias en el juego?</p> <p>¿Cómo evalúas si los estudiantes están comprendiendo y aplicando las mecánicas del juego en sus tareas?</p>	<p>Encuesta de docentes</p> <p>Escala Likert</p>
		Dinámica	<p>¿Cómo fomentas la interacción y colaboración entre los estudiantes a través del juego?</p> <p>¿Qué tipo de emociones observas en tus estudiantes mientras juegan? (entusiasmo, frustración, satisfacción)</p> <p>¿Cómo relacionas la narrativa del juego con los contenidos curriculares que estás enseñando?</p> <p>¿Has notado un aumento en la participación de los estudiantes en las actividades después de introducir elementos gamificados?</p> <p>¿Cómo evalúas si los estudiantes están estableciendo conexiones entre el juego y el mundo real?</p>	
		Componentes	<p>¿Cómo te aseguras de que el diseño visual y auditivo del juego sea atractivo y adecuado para tus estudiantes?</p>	



TRABAJO DE TITULACIÓN

			<p>¿Qué herramientas tecnológicas utilizas para implementar la gamificación en tu aula?</p> <p>¿Cómo integras la gamificación en tus actividades diarias de enseñanza?</p> <p>¿Has observado algún cambio en la actitud de tus estudiantes hacia el aprendizaje después de implementar la gamificación?</p> <p>¿Cómo evalúas el impacto de la gamificación en el logro de los objetivos de aprendizaje de tus estudiantes?</p>	
Variable Dependiente	Definición	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Comprensión Lectora	La comprensión lectora es el punto de apoyo para que los seres humanos alcancen diversos logros: la lectura es un instrumento valioso para conocer o experimentar las vidas y las obras de autores que han tenido un encuentro especial con la cultura y con el arte; la lectura es un medio fundamental para aproximarse a las ciencias y a las disciplinas que están ampliamente documentadas; la lectura permite asomarse al saber más y a la reflexión que hombres y mujeres han logrado a lo largo de la historia; la lectura es una de las entradas privilegiadas para la formación del espíritu secular, la vida de las personas puede enriquecerse extraordinariamente; tampoco se puede desconsiderar que el	<p>Lectura literal</p> <p>Lectura inferencial</p> <p>Lectura crítica</p>	<p>Determina la secuencia de las acciones y órdenes</p> <p>Identifica vocabulario básico para organizar una idea</p> <p>Reconoce la idea central y las subsiguientes en un párrafo</p> <p>Localiza la idea principal en condición de paráfrasis</p> <p>Integra datos concretos que facilitan la asociación de ideas</p> <p>Compara información de datos para inferir acciones</p> <p>Rastrea significados en el texto para relacionar con un título</p> <p>Establece analogías y contrastes a partir de la integración de sus partes</p> <p>Identifica causa-efecto de las situaciones</p> <p>Realiza contrastes entre la imagen y el texto para sugerir información que pudo haberse incluido</p> <p>Interpreta categorías no incluidas directamente en el texto</p> <p>Recupera información implícita a través de la intertextualidad</p> <p>Comprende el propósito del texto valorando acciones circunscritas a la situación</p> <p>Asume posturas frente al tema de acuerdo con la intención del texto</p>	<p>Ficha de observación a estudiantes</p> <p>Escala Likert (nada, casi nada, poco, mucho)</p>



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

contexto lectura crítica, cultural y educativo en el que se desenvuelva el acto de lectura formará parte inexcusable de la formación del lector (Treviño y González, 2022).

Reflexiona acerca de los efectos significativos (pertinente-esencial para la vida) que sugiere el texto (paralingüístico).



La Universidad para todos





## **2.2. Enfoque de la Investigación**

Mixto: para Hernández et al. (2019) la investigación mixta es aquella que maneja datos derivados de instrumentos de recolección cualitativos y cuantitativos y por medio del análisis de estos explicar el hecho observado.

La investigación mixta no se trata simplemente de recopilar ambos tipos de datos, sino de integrarlos de manera estratégica. Los datos cuantitativos pueden proporcionar una visión general y medible del fenómeno, mientras que los datos cualitativos ofrecen una comprensión más profunda y contextualizada.

## **2.3. Alcance de la investigación**

Descriptiva, debido a que se considera el análisis de la problemática de la investigación, lo que permite desarrollar la alternativa de solución y visualizar las conductas, características, procesos y otras variables de los acontecimientos que se fueron originando. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) la investigación descriptiva, ayuda a caracterizar un hecho o fenómeno de un grupo.

Aplicativa, debido a que se presenta la gamificación como posible solución a la problemática encontrada, la misma que será incorporada en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **2.4. Tipo de investigación**

El tipo de investigación del presente trabajo está definida en tres ámbitos por el lugar, por el tiempo y por lo datos, a continuación, se detalla cada uno de estos.

Por el lugar, es de campo, debido a que se realiza la toma de datos en el lugar de la problemática planteada.

Por el tiempo, es de tipo transversal, puesto que se recepta los datos en un lapso de tiempo determinado.

Por los datos, documental, porque se necesita identificar, ampliar y profundizar enfoques, argumentos y teorías con criterio de diversos autores sobre el tema a tratar basándose en artículos científicos, libros, documentos de revistas, periódicos, tesis de posgrado entre otros.

## **2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

### **Método teórico**





Histórico lógico: para conocer las concepciones que han prevalecido a lo largo del tiempo respecto al proceso de desarrollo de la comprensión lectora desde el contexto de enseñanza aprendizaje.

Análisis síntesis: para la determinación de las ideas claves del objeto que se investiga, en este caso la comprensión lectora, así como sintetizar los núcleos conceptuales básicos o fundamentales que les son inherentes.

Inductivo deductivo: que sirve para establecer las relaciones desde el punto de vista teórico, metodológico y práctico en relación con el desarrollo de la comprensión lectora.

### **Método empírico y matemático**

Encuesta: a través de esta se podrá entender la problemática y entender el contexto educativo con el que se inserta la gamificación en el salón de clase.

Análisis documental: para constatar en documentos normativos cuales son las proyecciones y exigencias de la comprensión lectora del nivel de investigación.

Observación participante: nos permite constatar el comportamiento de los indicadores representativos de la comprensión lectora.

Prueba pedagógica: nos permite comparar los resultados respecto al desarrollo de la comprensión lectora de los grupos seleccionados con fines experimentales.

### **Método estadístico**

#### **Análisis de datos**

Para el análisis de los datos de los instrumentos creados (entrevista aplicada a docentes y prueba pedagógica o ficha de observación a estudiantes), se procede a realizar los siguientes puntos:

- Aplicación de instrumentos: la entrevista a docentes fue aplicada en el diagnóstico inicial como una fase previa antes de la creación de la propuesta, lo que permitió conocer el grado de experticia de los docentes acerca del uso de la gamificación. Mientras que la prueba pedagógica o ficha de observación se aplicó a los estudiantes del grupo de control y experimental, una vez que se realizó la aplicación de la propuesta creada.
- Tabulación de los datos
- Graficación de los datos

#### **Análisis e interpretación**





Validación y confiabilidad de instrumentos de recolección de datos relacionados con el desarrollo del proceso de comprensión lectora en los estudiantes sujetos de la presente investigación.

Los instrumentos previa su aplicación, serán validados por expertos en las áreas de estudio y con estos datos se procederá a sacar la confiabilidad a través del estadístico V de Aiken.

### **Estadístico inferencial**

Luego de obtener los datos derivados de la aplicación de los instrumentos, de los dos grupos de estudiantes que conforman la muestra, se procederá a analizar los datos vinculados con el desarrollo de la comprensión lectora, a través de pruebas estadísticas inferenciales mediante el programa SPSS.

### **2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

Los instrumentos utilizados en esta investigación son una encuesta a docentes y una ficha de observación para los estudiantes compuestos por preguntas escritas estructuradas, con la finalidad de recolectar información de las variables de estudio; dichos instrumentos fueron validados por tres expertos en comprensión lectora y enseñanza, los que tienen un grado mínimo de master, quienes verificaron si las preguntas y actividades eran claras y estaban bien formuladas. Después de este proceso y con los datos de validación se procedió a aplicar el estadístico V de Aiken, que mostró un valor de 1, lo que indica que los instrumentos diseñados son confiables y por ende se pueden aplicar en beneficio de la investigación.

### **2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo**

La población de estudio son los estudiantes y docentes de una institución educativa de educación general básica.

**Tabla 2.**

*Población*

<b>Estrato</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Estudiantes	140	97%
Docentes	4	3%
<b>Total</b>	<b>144</b>	<b>100%</b>

La muestra está definida a través de un método estadístico no probabilístico intencionado definiéndola de la siguiente manera:

**Tabla 3.**

*Muestra*

<b>Estrato</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
Docentes	4	5%
Estudiantes Grupo de Control	35	47,5%
Estudiantes Grupo Experimental	35	47,5%
<b>Total</b>	<b>74</b>	<b>100%</b>

### **2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación**

De acuerdo con el enfoque, alcances e intereses de la investigación, se siguió un proceder metodológico en correspondencia con los objetivos específicos trazados para el logro del objetivo general y la valoración de la propuesta. Esto implicó la descripción de las siguientes etapas:

1. **Sistematización Teórica:** Se realizó una revisión exhaustiva de la literatura relevante para construir el marco teórico y conceptual de la investigación.
2. **Diagnóstico Inicial:** Se diseñaron y validaron los instrumentos de recolección de datos. Luego, se aplicaron estos instrumentos en un período determinado de la investigación.
3. **Modelación de la Propuesta:** Se desarrolló un modelo teórico y práctico basado en los datos recolectados y el diagnóstico inicial.
4. **Validación:** Se procedió a aplicar la entorno controlado y experimental, recolectando datos para su posterior análisis.

Para procesar los datos obtenidos de los instrumentos, se realizaron los siguientes pasos:

1. **Recolección de Información:** Después del diseño y validación de instrumentos, se procedió a aplicar los instrumentos durante el tiempo determinado de la investigación.
2. **Tabulación de Información:** Una vez obtenidos los datos, se ingresaron en tablas de doble entrada. Para esto se utilizó el programa Excel.
3. **Análisis e Interpretación de Datos:** Se realizó el respectivo análisis de los datos obtenidos, así como su interpretación en función de los objetivos de la investigación, para conocer la realidad de la muestra.



## 2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación

Etapas de diagnóstico inicial

Esta etapa recibió el siguiente tratamiento metodológico: La investigación incluye varias etapas esenciales: creación de una encuesta dirigida a docentes (detallada en el Anexo 1) y a estudiantes (detallada en el Anexo 2), seguida de la validación de dichos instrumentos para asegurar su validez y confiabilidad.

Posteriormente, se procede a la aplicación de los instrumentos. Una vez recopilados los datos, se realiza la tabulación y graficación de los resultados obtenidos para facilitar su análisis. Finalmente, se lleva a cabo un análisis e interpretación de los resultados, con el objetivo de extraer conclusiones significativas y relevantes para la investigación.

Modelación de la propuesta: Durante esta etapa, se concentró en la creación y concepción de una propuesta que contenga la gamificación como una herramienta potenciadora de la comprensión lectora.

Etapas del diagnóstico final o validación (teórica o empírica): En esta fase, se procedió a verificar y evaluar la propuesta o solución concebida. Esto puede involucrar pruebas tanto teóricas como empíricas para determinar la efectividad de la propuesta y su capacidad para resolver el problema inicialmente identificado. La validación de la propuesta constituye una actividad esencial dentro del proceso de investigación.

## 2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico inicial

**Dimensión:** lectura literal

**Tabla 4.**

*lectura literal*

Indicadores para evaluar	Nada	Casi nada	Poco	Mucho
Determina la secuencia de las acciones y órdenes	14	12	4	5
Identifica vocabulario básico para organizar una idea	10	14	8	3
Reconoce la idea central y las subsiguientes en un párrafo	21	2	7	5
Localiza la idea principal en condición de paráfrasis	26	5	4	0
Integra datos concretos que facilitan la asociación de ideas	23	10	1	0



La tabla presentada muestra los resultados de una evaluación sobre la comprensión lectora literal de un grupo de estudiantes. Cada fila representa un indicador específico de lectura literal, y cada columna muestra la frecuencia con la que los estudiantes alcanzaron diferentes niveles de desempeño en ese indicador.

### Análisis de los indicadores

- **Determina la secuencia de las acciones y órdenes:** La mayoría de los estudiantes (29 de 41) demostraron no tener un buen o muy buen desempeño en este indicador, lo que sugiere que no entienden la estructura narrativa de un texto y no pueden seguir la secuencia de eventos.
- **Identifica vocabulario básico para organizar una idea:** Un número considerable de estudiantes (27 de 41) aún presenta dificultades para identificar y utilizar vocabulario básico para expresar ideas.
- **Reconoce la idea central y las subsiguientes en un párrafo:** La mayoría de los estudiantes (33 de 41) demostraron una mala comprensión de la idea principal y las ideas secundarias en un párrafo.
- **Localiza la idea principal en condición de paráfrasis:** La mayoría de los estudiantes (31 de 41) no lograron identificar la idea principal incluso cuando estaba expresada de manera diferente.
- **Integra datos concretos que facilitan la asociación de ideas:** La mayoría de los estudiantes (33 de 41) no demostraron una buena capacidad para relacionar diferentes partes de un texto.

### Interpretación

En general, los resultados indican que los estudiantes muestran un bajo nivel de comprensión lectora literal, especialmente en lo que respecta a identificar la idea principal, seguir la secuencia de eventos y relacionar diferentes partes de un texto. Sin embargo, se observa una debilidad más profunda en la identificación y uso del vocabulario básico.

- **Limitaciones en el Vocabulario y su Enseñanza:**

La marcada dificultad en la identificación y uso de vocabulario básico plantea serias interrogantes sobre las metodologías de enseñanza empleadas. Es crucial cuestionar si se están implementando





estrategias efectivas para la adquisición de nuevas palabras, como el uso de contextos ricos, apoyos visuales o actividades lúdicas. Además, es esencial considerar el nivel de vocabulario previo de los estudiantes, realizando evaluaciones diagnósticas para adaptar la enseñanza a sus necesidades individuales. La simple memorización de palabras resulta insuficiente; se requiere fomentar su uso activo en diversos contextos, como la lectura, la escritura y la conversación, para asegurar una comprensión profunda y duradera.

- **Desafíos en la Comprensión de la Estructura Textual:**

Los resultados evidencian una clara dificultad para determinar la secuencia de eventos y la estructura narrativa de los textos.; esto sugiere la necesidad de fortalecer la enseñanza de estrategias que permitan a los estudiantes visualizar la organización de la información, como la elaboración de esquemas o mapas conceptuales. Asimismo, la dificultad para identificar la idea principal y las ideas secundarias de un párrafo indica una falta de comprensión de la jerarquía de la información; es fundamental implementar técnicas como el subrayado, el resumen o la formulación de preguntas para guiar a los estudiantes en la identificación de las ideas clave; la incapacidad para reconocer la idea principal cuando se presenta en forma de paráfrasis revela una falta de comprensión profunda del significado del texto, lo que requiere actividades que fomenten la expresión de las ideas con palabras propias.

- **Obstáculos en la Integración de la Información y el Entorno de Aprendizaje:**

La dificultad para integrar datos concretos y asociar ideas de diferentes partes del texto señala una carencia de habilidades para establecer conexiones entre la información; es necesario implementar actividades que requieran comparar, contrastar y relacionar información de diversas secciones del texto; además, la selección de textos adecuados, que consideren la complejidad y el interés de los estudiantes, resulta crucial para fomentar la motivación y la comprensión; el entorno de aprendizaje también juega un papel fundamental; es necesario crear un ambiente que promueva la participación activa, el interés por la lectura y la retroalimentación individualizada. Asimismo, es esencial brindar suficiente tiempo y oportunidades para la práctica de la lectura literal, permitiendo a los estudiantes desarrollar sus habilidades de manera progresiva.

**Dimensión:** lectura inferencial



**Tabla 5.**  
*lectura inferencial*

Indicadores para evaluar	Nada	Casi nada	Poco	Mucho
Compara información de datos para inferir acciones	13	14	3	0
Rastrea significados en el texto para relacionar con un título	18	8	3	1
Establece analogías y contrastes a partir de la integración de sus partes	26	4	0	0
Identifica causa-efecto de las situaciones	11	8	5	4
Realiza contrastes entre la imagen y el texto para sugerir información que pudo haberse incluido	10	11	7	2
Interpreta categorías no incluidas directamente en el texto	22	5	3	0

La tabla presentada muestra los resultados de una evaluación sobre la comprensión lectora inferencial de un grupo de estudiantes. Cada fila representa un indicador específico de lectura inferencial, y cada columna muestra la frecuencia con la que los estudiantes alcanzaron diferentes niveles de desempeño en ese indicador.

#### **Análisis de los indicadores**

- **Compara información de datos para inferir acciones:** Un número considerable de estudiantes (27 de 41) aún presenta dificultades para realizar inferencias basadas en datos proporcionados en el texto.
- **Rastrea significados en el texto para relacionar con un título:** La mayoría de los estudiantes (29 de 41) demostraron una baja capacidad para relacionar el contenido del texto con un título.
- **Establece analogías y contrastes:** La mayoría de los estudiantes (30 de 41) demostraron una baja capacidad para establecer relaciones de analogía y contraste entre diferentes partes del texto.
- **Identifica causa-efecto:** Un número considerable de estudiantes (28 de 41) demostraron una baja comprensión de las relaciones de causa y efecto en el texto.
- **Realiza contrastes entre imagen y texto:** La mayoría de los estudiantes (28 de 41) demostraron una baja capacidad para integrar información visual y textual.



- **Interpreta categorías no incluidas directamente en el texto:** La mayoría de los estudiantes (27 de 41) demostraron una baja capacidad para realizar inferencias más complejas y extraer información implícita.

### **Interpretación**

En general, los resultados indican que los estudiantes muestran un bajo nivel de comprensión lectora inferencial, especialmente en lo que respecta a establecer relaciones entre diferentes partes del texto, identificar relaciones de causa y efecto, e integrar información visual y textual. Sin embargo, se observa una debilidad más fuerte en la capacidad de realizar inferencias basadas en datos proporcionados en el texto.

Al comparar estos resultados con los obtenidos en la evaluación de la lectura literal, podemos observar que los estudiantes, en general, tienen más dificultades con la lectura inferencial que con la literal. Esto es esperable, ya que la lectura inferencial requiere un nivel de pensamiento más abstracto y la capacidad de ir más allá de la información explícita del texto.

- **Dificultades en la Realización de Inferencias y la Integración de Información:**

Los datos revelan una marcada dificultad en la capacidad de los estudiantes para realizar inferencias a partir de la información proporcionada en los textos. La incapacidad de comparar datos para inferir acciones y de rastrear significados para relacionarlos con un título sugiere una carencia en el desarrollo de habilidades de razonamiento lógico y de conexión de ideas. Además, la dificultad para establecer analogías y contrastes, así como para interpretar categorías no incluidas directamente en el texto, evidencia una limitación en la capacidad de los estudiantes para ir más allá de la información explícita y construir significados más profundos. Esto plantea interrogantes sobre las estrategias de enseñanza empleadas para fomentar el pensamiento inferencial y la integración de información.

- **Limitaciones en la Comprensión de Relaciones Causa-Efecto y la Integración de Información Visual:**

La baja comprensión de las relaciones de causa y efecto en los textos indica una dificultad para identificar y analizar las conexiones lógicas entre los eventos y las ideas. Esto sugiere la necesidad de fortalecer la enseñanza de estrategias que permitan a los estudiantes identificar y analizar las relaciones causales en los textos. Asimismo, la dificultad para realizar contrastes entre la imagen



y el texto evidencia una limitación en la capacidad de los estudiantes para integrar información visual y textual. Esto plantea interrogantes sobre la variedad y la calidad de los materiales visuales utilizados en la enseñanza, así como sobre las estrategias empleadas para fomentar la integración de información multimodal.

- **Necesidad de un Enfoque Diferenciado y Estrategias Específicas:**

La comparación de los resultados de la lectura literal y la lectura inferencial revela que los estudiantes tienen mayores dificultades con la segunda. Esto es esperable, ya que la lectura inferencial requiere un nivel de pensamiento más abstracto y la capacidad de ir más allá de la información explícita. Sin embargo, estos resultados subrayan la necesidad de implementar un enfoque diferenciado en la enseñanza de la lectura, que considere las particularidades de cada nivel de comprensión. Es fundamental diseñar estrategias específicas para fomentar el desarrollo de habilidades inferenciales, como la formulación de preguntas inferenciales, la elaboración de hipótesis y la realización de inferencias basadas en evidencia textual. Además, es necesario proporcionar a los estudiantes oportunidades para practicar la lectura inferencial en una variedad de contextos y con diferentes tipos de textos.

**Dimensión:** lectura crítica

**Tabla 6.**

*Lectura crítica*

<b>Indicadores para evaluar</b>	<b>Nada</b>	<b>Casi nada</b>	<b>Poco</b>	<b>Mucho</b>
Recupera información implícita a través de la intertextualidad	18	8	3	1
Comprende el propósito del texto valorando acciones circunscritas a la situación	26	4	0	0
Asume posturas frente al tema de acuerdo con la intención del texto	22	5	3	0
Reflexiona acerca de los efectos significativos (pertinente- esencial para la vida) que sugiere el texto (paralingüístico).	21	2	7	5

La tabla presentada muestra los resultados de una evaluación sobre la comprensión lectora crítica de un grupo de estudiantes. Cada fila representa un indicador específico de lectura crítica, y cada columna muestra la frecuencia con la que los estudiantes alcanzaron diferentes niveles de desempeño en ese indicador.

**Análisis de los indicadores**





- **Recupera información implícita a través de la intertextualidad:** Un número considerable de estudiantes (29 de 41) demostró una mala capacidad para relacionar el texto con otros textos o contextos.
- **Comprende el propósito del texto valorando acciones circunscritas a la situación:** La mayoría de los estudiantes (30 de 41) demostró una baja capacidad para identificar el propósito del texto y evaluar las acciones de los personajes en el contexto presentado.
- **Asume posturas frente al tema de acuerdo con la intención del texto:** La mayoría de los estudiantes (27 de 41) demostró una baja capacidad para comprender la postura del autor y formular su propia opinión sobre el tema.
- **Reflexiona acerca de los efectos significativos que sugiere el texto:** La mayoría de los estudiantes (33 de 41) demostró una baja capacidad para reflexionar sobre las implicaciones más profundas del texto.

### Interpretación

En general, los resultados indican que los estudiantes muestran un bajo nivel de comprensión lectora crítica, especialmente en lo que respecta a identificar el propósito del texto, evaluar las acciones de los personajes y reflexionar sobre las implicaciones más profundas del texto. Esto sugiere que los estudiantes no están desarrollando la capacidad de ir más allá de la información explícita del texto y de analizarlo de manera crítica.

### 2.11. Conclusiones del estudio diagnóstico inicial

#### **Dificultades en la Intertextualidad y la Comprensión del Propósito Textual:**

La notable dificultad de los estudiantes para recuperar información implícita a través de la intertextualidad sugiere una limitación en su capacidad para conectar textos y contextos diversos. Esto plantea interrogantes sobre la exposición de los estudiantes a una variedad de textos y sobre las estrategias de enseñanza que fomentan la conexión entre ellos. Asimismo, la baja capacidad para comprender el propósito del texto y valorar las acciones en su contexto revela una carencia en la habilidad de los estudiantes para analizar críticamente la intención del autor y la relevancia de las acciones dentro de la narrativa. Esto señala la necesidad de fortalecer las estrategias que guían a los estudiantes a identificar el propósito comunicativo de los textos y a evaluar críticamente las acciones y decisiones de los personajes.



### **Limitaciones en la Formulación de Posturas Críticas y la Reflexión Profunda:**

La dificultad para asumir posturas frente al tema de acuerdo con la intención del texto indica una limitación en la capacidad de los estudiantes para desarrollar un pensamiento crítico independiente y para formular opiniones fundamentadas. Esto sugiere la necesidad de proporcionar a los estudiantes más oportunidades para expresar y defender sus puntos de vista sobre los temas tratados en los textos. Además, la baja capacidad para reflexionar sobre los efectos significativos que sugiere el texto evidencia una carencia en la habilidad de los estudiantes para ir más allá de la información explícita y para conectar el texto con sus propias experiencias y el mundo que les rodea. Esto plantea interrogantes sobre la profundidad del análisis que se está promoviendo en el aula y sobre las estrategias que se están utilizando para fomentar la reflexión crítica.

### **Necesidad de Estrategias que Fomenten el Pensamiento Crítico y la Conexión con el Mundo:**

Los resultados generales indican que los estudiantes necesitan desarrollar habilidades más sólidas para analizar críticamente los textos y para conectar la información con sus propias experiencias y el mundo que les rodea. Es fundamental implementar estrategias de enseñanza que fomenten el pensamiento crítico, como la formulación de preguntas críticas, el debate y la discusión, y la conexión de los textos con temas relevantes para la vida de los estudiantes. Asimismo, es necesario proporcionar a los estudiantes más oportunidades para practicar la lectura crítica en una variedad de contextos y con diferentes tipos de textos.



### Capítulo III. Presentación y validación de la propuesta

#### 3.1. Propuesta de solución al problema

Aventuras Literarias: Explorando Mundos a través de la Gamificación

Link:

<https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/cantu%C3%B1a>

##### 3.1.1. Presentación

La propuesta Aventuras Literarias constituye una innovadora estrategia pedagógica diseñada para revolucionar la manera en que se aborda la enseñanza de la comprensión lectora en el aula. Este enfoque se fundamenta en la integración de la gamificación como herramienta didáctica, transformando el aprendizaje en una experiencia interactiva, dinámica y motivadora que trasciende los métodos tradicionales de enseñanza.

Mediante la implementación de actividades lúdicas y narrativas envolventes, esta iniciativa busca despertar en los estudiantes un interés genuino por la lectura, convirtiéndola en una actividad placentera y enriquecedora. Al sumergirse en un entorno de aprendizaje gamificado, los estudiantes no solo mejoran su capacidad para comprender y analizar textos, sino que también desarrollan habilidades cognitivas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis.

Paralelamente, Aventuras Literarias promueve el crecimiento de competencias socioemocionales esenciales para el desarrollo integral de los alumnos, como el trabajo en equipo, la empatía y la perseverancia. Estas habilidades no solo contribuyen al éxito académico, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar desafíos en otros contextos de su vida personal y social. En esencia, esta propuesta representa una fusión entre el aprendizaje significativo y el entretenimiento educativo, fomentando un entorno en el que los estudiantes se conviertan en protagonistas activos de su proceso educativo. De esta manera, se busca transformar la lectura en una herramienta poderosa para el crecimiento académico, emocional y social, inspirando a los estudiantes a explorar el mundo de las letras con entusiasmo y curiosidad.

##### ¿En qué consiste?

Al sumergir a los estudiantes en mundos literarios interactivos, Aventuras Literarias convierte la lectura en una aventura llena de desafíos y recompensas. A través de misiones y retos basados en





textos, los estudiantes exploran diferentes géneros literarios, desarrollan su capacidad de análisis y comprensión, y fortalecen su vocabulario.

### **Mecánicas de juego y objetivos pedagógicos**

La propuesta se basa en la implementación de diversas mecánicas de juego, entre las que destacan:

- Misiones y desafíos: Cada misión está diseñada para desarrollar una habilidad lectora específica, como la identificación de la idea principal, la inferencia de información, la comprensión de secuencias narrativas o la evaluación crítica de un texto.
- Niveles y progresión: A medida que los estudiantes completan las misiones, avanzan de nivel, desbloqueando nuevos desafíos y recompensas. Esto fomenta la motivación y el sentido de logro.
- Personalización: Los estudiantes pueden personalizar sus avatares y entornos de juego, creando una experiencia única y adaptada a sus intereses.
- Colaboración: Se promueven actividades colaborativas para que los estudiantes trabajen en equipo, compartan ideas y aprendan unos de otros.

Estas mecánicas de juego, al tiempo que hacen que la lectura sea más divertida y atractiva, contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas esenciales como:

- Comprensión literal y profunda: Los estudiantes aprenden a extraer información explícita e implícita de los textos.
- Pensamiento crítico: Desarrollan la capacidad de analizar la información, evaluar argumentos y tomar decisiones informadas.
- Creatividad: Se fomenta la imaginación y la capacidad de generar nuevas ideas.
- Comunicación: Los estudiantes aprenden a expresar sus ideas de manera clara y concisa, tanto de forma oral como escrita.

### **3.1.2. Prerrequisitos**

La implementación exitosa de la propuesta Aventuras Literarias requiere de una cuidadosa planificación y la consideración de diversos factores. A continuación, se detallan los principales prerrequisitos:

#### **Infraestructura Tecnológica:**





- **Acceso a dispositivos:** Es necesario garantizar que los estudiantes tengan acceso a dispositivos electrónicos (computadoras, tablets, smartphones) con conexión a internet para poder participar en las actividades.
- **Conectividad:** Una conexión a internet estable es fundamental para garantizar el funcionamiento óptimo de la plataforma y permitir a los estudiantes interactuar con el juego.

#### Recursos Humanos:

- **Docentes capacitados:** Los docentes deben recibir formación en el uso de herramientas digitales y en la implementación de estrategias de gamificación. Es fundamental que comprendan los objetivos pedagógicos de la propuesta y se sientan cómodos facilitando el aprendizaje a través del juego.

#### Contenidos Educativos:

- **Selección de textos:** Es necesario seleccionar textos literarios adecuados al nivel de los estudiantes y que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje.
- **Creación de misiones y desafíos:** Se deben diseñar misiones y desafíos que estén alineados con los estándares curriculares y que promuevan el desarrollo de las habilidades lectoras.
- **Desarrollo de recursos digitales:** Se deben crear recursos digitales interactivos, como videos, audios, imágenes y animaciones, para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

#### Evaluación y Seguimiento:

- **Instrumentos de evaluación:** Se deben diseñar instrumentos de evaluación para medir el progreso de los estudiantes en la comprensión lectora y la participación en las actividades gamificadas.
- **Análisis de datos:** Es necesario recopilar y analizar los datos obtenidos a través de las evaluaciones para identificar las fortalezas y debilidades de la propuesta y realizar ajustes si es necesario.

#### 3.1.3. Objetivos de la propuesta

##### Objetivo general.





Fomentar el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes a través de experiencias de aprendizaje significativas y motivadoras basadas en la gamificación.

### **Objetivos específicos.**

#### **Aumentar el interés y la motivación de los estudiantes hacia la lectura.**

- Lograr que los estudiantes perciban la lectura como una actividad divertida y desafiante.
- Desarrollar hábitos de lectura regulares y autónomos.

#### **Mejorar la comprensión literal, inferencial y crítica de los textos leídos.**

- Identificar la idea principal de un texto.
- Inferir información implícita en el texto.
- Evaluar la credibilidad de la información y expresar opiniones fundamentadas.
- Seguir secuencias narrativas y comprender relaciones causales.

#### **Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas.**

- Analizar información y tomar decisiones basadas en evidencia.
- Resolver problemas complejos a través del pensamiento lógico y creativo.
- Evaluar diferentes perspectivas y puntos de vista.

#### **Fomentar el trabajo colaborativo y la comunicación efectiva.**

- Trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes.
- Expresar ideas de manera clara y concisa.
- Escuchar y respetar las opiniones de los demás.

#### **Integrar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje.**

- Familiarizar a los estudiantes con el uso de herramientas digitales para la lectura y el aprendizaje.
- Desarrollar competencias digitales básicas.

### **3.1.4. Fundamentación Pedagógicos y Psicológicos**

La propuesta Aventuras Literarias se fundamenta en las siguientes fundamentos pedagógicos:

- **Según Siemens, el conectivismo** se basa en analizar las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo para explicar el impacto de la tecnología en la vida, la



comunicación y el aprendizaje contemporáneos (Barón, 2020). En este marco, se puede afirmar que el conectivismo es la teoría de aprendizaje más reciente y que se centra en el uso de las TIC en la educación. De acuerdo con esta teoría el estudiante se ha convertido en el punto de inicio y sobre el que se centra todo el conectivismo, debido a que este selecciona la información adecuada para construir su conocimiento, para lo cual utiliza o se inserta en la tecnología (internet); el papel del docente al igual que en el socio constructivismo es la de guiar y orientar estos aprendizajes, a través de interacciones virtuales o presenciales. En la actualidad, se ha avanzado hacia una sociedad de redes, donde lo distintivo no es tanto el papel de la información y el conocimiento, sino el conjunto de nuevas tecnologías que han permitido a las redes evolucionar y adaptarse continuamente (Solórzano y García, 2016, p. 99)

- **Aprendizaje Significativo (David Ausubel):** La propuesta se basa en este principio al conectar los conocimientos previos de los estudiantes con nuevas experiencias de aprendizaje. La gamificación ayuda a crear contextos atractivos y relevantes que facilitan la construcción de significados, potenciando la comprensión lectora como una habilidad útil y emocionante.
- **Constructivismo (Jean Piaget):** Al integrar actividades interactivas, Aventuras Literarias fomenta un enfoque en el que los estudiantes son protagonistas activos de su aprendizaje. En lugar de ser receptores pasivos de información, participan en procesos que estimulan su desarrollo cognitivo, ajustándose a sus etapas de desarrollo y capacidades.
- **Zona de Desarrollo Próximo (Lev Vygotsky):** La gamificación facilita interacciones sociales y el uso de mediadores pedagógicos como juegos y narrativas, que ayudan a los estudiantes a superar desafíos y desarrollar habilidades con el apoyo de docentes y compañeros. Esto genera un ambiente colaborativo que optimiza el aprendizaje.
- **Teoría de la Motivación Intrínseca (Deci y Ryan):** La propuesta aprovecha la gamificación para fomentar la motivación interna de los estudiantes, estimulando su curiosidad y deseo de aprender. Al ofrecer recompensas simbólicas y actividades atractivas, se crean experiencias de aprendizaje que generan un interés natural por la lectura.



- **Educación Socioemocional:** La narrativa gamificada no solo se enfoca en la dimensión académica, sino también en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como la empatía, el trabajo en equipo y la perseverancia. Esto fortalece la conexión entre el aprendizaje y el desarrollo integral del estudiante.
- **Aprendizaje Cooperativo:** La propuesta promueve dinámicas grupales, en las que los estudiantes trabajan juntos para resolver desafíos literarios. Este enfoque permite que compartan ideas, se apoyen mutuamente y aprendan en conjunto, desarrollando tanto habilidades cognitivas como interpersonales.

También en los siguientes fundamentos psicológicos:

- **Teoría del Aprendizaje Social (Albert Bandura):** La gamificación fomenta el aprendizaje a través de la observación y la imitación. Los estudiantes pueden ver modelos positivos (como compañeros o personajes ficticios) que refuerzan comportamientos deseables relacionados con la lectura, como la perseverancia o la curiosidad intelectual.
- **Teoría de la Motivación (Maslow y Deci y Ryan):** Según la pirámide de necesidades de Maslow, la propuesta satisface la necesidad de autorrealización al permitir que los estudiantes enfrenten desafíos literarios que les hacen sentir competentes y realizados. Además, la teoría de la motivación intrínseca de Deci y Ryan señala que actividades como las de Aventuras Literarias aumentan la sensación de autonomía, competencia y conexión social, factores que impulsan el deseo de participar activamente.
- **Teoría de la Flow (Mihaly Csikszentmihalyi):** La gamificación está diseñada para situar a los estudiantes en un estado de flow o flujo, donde están completamente inmersos y motivados en la tarea. Las actividades ajustadas a su nivel de habilidad aseguran que haya un equilibrio entre el desafío y las capacidades, manteniendo el interés y la concentración.
- **Psicología del Juego:** Jugar activa áreas del cerebro relacionadas con la creatividad y el aprendizaje, al tiempo que reduce la ansiedad y aumenta la motivación. Aventuras Literarias utiliza estos principios al crear entornos donde los estudiantes se sienten libres de explorar, cometer errores y aprender de forma lúdica.
- **Constructos Cognitivos (Vygotsky y Piaget):** Desde un enfoque psicológico-cognitivo, la propuesta fomenta habilidades como la memoria, la atención y el razonamiento lógico a



través de desafíos literarios gamificados que estimulan el desarrollo de estas funciones en los estudiantes.

- **Desarrollo de la Resiliencia:** Las dinámicas de gamificación ayudan a los estudiantes a enfrentar fracasos de manera positiva, construyendo resiliencia. A través de los retos, los estudiantes aprenden que los errores son oportunidades de aprendizaje y desarrollo personal.

### 3.1.5. Elementos de la Gamificación que Respaldan la Propuesta

- **Mecánicas de juego:** Los elementos como puntos, niveles, insignias y recompensas aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- **Dinámicas:** La creación de desafíos, misiones y competencias fomenta la resolución de problemas y el pensamiento crítico.
- **Narrativa:** Las historias y los mundos virtuales atraen la atención de los estudiantes y los invitan a explorar y descubrir.
- **Retroalimentación:** La retroalimentación constante y personalizada permite a los estudiantes ajustar su desempeño y mejorar sus resultados.

### Relación con la comprensión lectora.

La gamificación aplicada a la comprensión lectora favorece el desarrollo de las siguientes habilidades:

- **Comprensión literal:** Al identificar información explícita en el texto para completar misiones o resolver desafíos.
- **Inferencia:** Al deducir información implícita a partir de las pistas proporcionadas en el texto.
- **Análisis:** Al evaluar la credibilidad de la información y emitir juicios críticos.
- **Síntesis:** Al resumir la información clave de un texto y relacionarla con otros conocimientos.
- **Evaluación:** Al reflexionar sobre su propio aprendizaje y establecer metas para mejorar.



### 3.1.6. Factibilidad de la propuesta

Los objetivos planteados en la propuesta fueron ambiciosos pero alcanzables, abarcando desde el aumento del interés por la lectura hasta el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y trabajo colaborativo.

#### Factores Clave para el Éxito.

Para garantizar el éxito de la implementación, se consideraron los siguientes factores clave:

- **Alineación Curricular:** La propuesta se integró de manera coherente con los contenidos y estándares establecidos en el plan de estudios.
- **Recursos Disponibles:** Se contó con los recursos necesarios, tanto materiales como humanos, para llevar a cabo las actividades propuestas.
- **Participación Activa de los Estudiantes:** Los estudiantes se involucraron en el proceso de diseño y desarrollo de las actividades, lo cual garantizó su motivación y compromiso.
- **Evaluación Continua:** Se estableció un sistema de evaluación que permitió medir el progreso de los estudiantes y el impacto del programa.

#### Estrategias Clave de Implementación.

Para maximizar el impacto de la propuesta, se implementaron las siguientes estrategias:

- **Narrativas Atractivas:** Se crearon historias cautivadoras que conectaron con los intereses de los estudiantes y sirvieron como marco para las actividades de lectura.
- **Mecánicas de Juego:** Se incorporaron elementos lúdicos como puntos, niveles, desafíos y recompensas para motivar a los estudiantes.
- **Herramientas Digitales:** Se utilizaron plataformas y aplicaciones educativas que permitieron personalizar el aprendizaje y fomentar la colaboración.
- **Trabajo en Equipo:** Se organizaron actividades grupales para promover la colaboración y el intercambio de ideas.
- **Evaluación Formativa:** Se implementaron evaluaciones continuas para ajustar las actividades a las necesidades de los estudiantes.

#### Factores de Riesgo y Mitigación.

A pesar de su potencial, la propuesta presentó algunos desafíos:





- **Falta de Recursos:** Se mitigó buscando financiamiento adicional y estableciendo alianzas con otras instituciones.
- **Resistencia al Cambio:** Se organizaron talleres y sesiones informativas para los docentes y padres de familia.
- **Pérdida de Motivación:** Se implementaron estrategias para mantener el interés de los estudiantes a largo plazo, como variar las actividades y ofrecer nuevas recompensas.
- **Problemas Técnicos:** Se contó con el apoyo de personal técnico para resolver cualquier inconveniente relacionado con las herramientas digitales.

La propuesta Aventuras Literarias demostró ser una iniciativa exitosa al fomentar el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes. Al abordar de manera proactiva los desafíos y aprovechar las oportunidades, esta propuesta generó un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

### 3.1.7. Características de la Propuesta

La propuesta Aventuras Literarias se destaca por combinar elementos lúdicos y pedagógicos para fomentar la comprensión lectora en los estudiantes. Sus principales características son:

- **Gamificación:** Incorpora elementos propios de los videojuegos como puntos, niveles, recompensas, desafíos y misiones para hacer la lectura más atractiva y motivante.
- **Interactividad:** Permite a los estudiantes interactuar con los textos de manera activa, resolviendo enigmas, tomando decisiones y explorando mundos virtuales.
- **Colaboración:** Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, promoviendo el aprendizaje lectura crítica y el intercambio de ideas.
- **Adaptabilidad:** Se puede adaptar a diferentes niveles educativos, géneros literarios y contenidos curriculares.
- **Flexibilidad:** Permite utilizar diversas herramientas tecnológicas y recursos educativos, adaptándose a las necesidades de cada contexto.
- **Evaluación:** Incorpora mecanismos de evaluación que permiten medir el progreso de los estudiantes y el impacto de la propuesta.
- **Motivación:** Despierta el interés y la curiosidad de los estudiantes por la lectura, convirtiéndola en una actividad placentera y desafiante.



- **Desarrollo de habilidades:** Fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas como la comprensión, el análisis, la síntesis y la evaluación, así como habilidades socioemocionales como la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas.

En resumen, Aventuras Literarias es una propuesta innovadora que transforma la lectura en una experiencia divertida y significativa, promoviendo el aprendizaje activo y el desarrollo integral de los estudiantes.

### 3.1.8. Estructura y Dinámica de los Componentes

Al hablar de la estructura y dinámica de los componentes en Aventuras Literarias, nos referimos a cómo se organizan y relacionan los diferentes elementos que conforman esta propuesta educativa.

A continuación, se detallan los componentes:

#### **Estructura Básica.**

La estructura de Aventuras Literarias se basa en la interrelación de tres componentes fundamentales:

#### **Plataforma Digital:**

- **Mundos virtuales:** Escenarios interactivos que representan diferentes universos literarios.
- **Misiones y desafíos:** Actividades gamificadas basadas en textos literarios que los estudiantes deben completar.
- **Sistema de puntuación:** Un sistema que otorgue puntos o recompensas a los estudiantes por su desempeño.

**Dirección website:** <https://sites.google.com/view/compreensionlectoraclarayjorge/inicio>



### Ilustración 1.

*Pantalla principal de google site*



### Contenidos Educativos:

- **Textos literarios:** Selección de textos adaptados a los diferentes niveles educativos y géneros literarios.
- **Actividades interactivas:** Juegos, cuestionarios, crucigramas y otros recursos que complementen la lectura.
- **Recursos multimedia:** Videos, audios e imágenes que enriquezcan la experiencia de aprendizaje.
- **Retroalimentación:** Comentarios y sugerencias personalizadas para cada estudiante.

### Ilustración 2.

*Actividad con texto literario*





### Ilustración 3.

#### Actividad interactiva y multimedia



#### Comunidad de Aprendizaje:

- **Docentes:** Facilitadores del proceso de aprendizaje, guías y evaluadores.
- **Estudiantes:** Participantes activos que construyen su propio conocimiento a través de la interacción con los contenidos y con otros compañeros.
- **Familias:** Agentes colaboradores en el proceso educativo.

#### Dinámica de los Componentes.

La dinámica de estos componentes se basa en una interacción constante y fluida:

- **Los estudiantes** ingresan a la plataforma asignada a través de un link, seleccionan el juego o misión y comienzan a interactuar con el texto y las actividades propuestas.
- **La plataforma** les presenta desafíos y retroalimentación en tiempo real, adaptándose a su nivel de conocimiento y ritmo de aprendizaje.
- **Los docentes** monitorean el progreso de los estudiantes, brindan apoyo personalizado y crean nuevos contenidos.
- **La comunidad de aprendizaje** se enriquece a través de la interacción entre estudiantes y docentes, fomentando el intercambio de ideas y la colaboración.

#### Interrelación de los Componentes.

La eficacia de Aventuras Literarias radica en la estrecha interrelación entre estos componentes:



- **La plataforma digital** proporciona el entorno virtual de juego, donde se desarrollan las actividades y se almacenan los contenidos.
- **Los contenidos educativos** alimentan la plataforma y ofrecen el material necesario para las misiones y desafíos.
- **La comunidad de aprendizaje** les da vida a los juegos, generando interacción y colaboración entre los participantes.

### Planificación de la Propuesta.

**Tabla 7.**

*Planificación de propuesta*

Actividades Gamificadas	Tiempos	Recursos	Evaluación
Cantuña	1 semana	Computador Infocus Internet	Juego Video Quizz de educaplay Juego Video H5P, preguntas y respuestas <a href="https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/cantu%C3%B1a">https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/cantu%C3%B1a</a>
Caperucita Roja	1 semana	Computador Infocus Internet	Juego Wordwall Juego Preguntas y Respuestas H5P <a href="https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/caperucita-roja?authuser=0">https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/caperucita-roja?authuser=0</a>
El cocodrilo que no le gustaba el agua	1 semana	Computador Infocus Internet	Juego Wordwall Juego Video H5, preguntas y respuestas <a href="https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/el-cocodrilo-que-no-le-gustaba-el-agua?authuser=0">https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/el-cocodrilo-que-no-le-gustaba-el-agua?authuser=0</a>
Iwia y Etsa	1 semana	Computador Infocus Internet	Juego Wordwall Juego Video H5P, preguntas y respuestas <a href="https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/iwia-y-etsa?authuser=0">https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/iwia-y-etsa?authuser=0</a>
Las abejas contra los avispones asiáticos	1 semana	Computador Infocus Internet	Juego Video H5P, preguntas y respuestas <a href="https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/las-abejas-contra-los-avispones-asi%C3%A1ticos?authuser=0">https://sites.google.com/view/compreesionlectoraclarayjorge/inicio/cuentos/las-abejas-contra-los-avispones-asi%C3%A1ticos?authuser=0</a>

Estas actividades ayudan a desarrollar la lectura literal de la siguiente manera:

- Identificación de información explícita: Las actividades incluyen desafíos donde los estudiantes deben localizar datos específicos, responder preguntas directas y reconocer detalles evidentes en los textos.



- Construcción de vocabulario: Juegos narrativos y tareas como crucigramas o adivinanzas literarias fortalecen el vocabulario, ayudando a los estudiantes a comprender el contenido textual con mayor precisión.

Mientras que para la lectura inferencial:

- Interpretación de significados implícitos: A través de dinámicas como resolver enigmas basados en pistas sutiles dentro de los textos, los estudiantes aprenden a deducir mensajes que no están explícitamente mencionados. Por ejemplo, podrían descubrir las motivaciones ocultas de un personaje o anticipar eventos futuros en la narrativa.
- Estimulación del pensamiento abstracto: Las narrativas gamificadas plantean preguntas abiertas y escenarios hipotéticos que obligan a los estudiantes a conectar ideas, analizar situaciones y proponer explicaciones más allá de lo evidente.

Para lectura crítica:

- Evaluación y juicio: Las actividades desafían a los estudiantes a emitir juicios sobre las decisiones de los personajes, las intenciones del autor y los mensajes implícitos del texto. Esto podría hacerse mediante debates en grupo o tareas creativas como diseñar alternativas al desenlace de una historia.
- Promoción del análisis ético y social: La gamificación introduce temas literarios que invitan a reflexionar sobre dilemas éticos, valores culturales y la pertinencia de ciertas acciones, desarrollando así una postura crítica hacia los textos y su contexto.

### 3.1.9. Beneficios de la Propuesta

La propuesta Aventuras Literarias ofrece una serie de beneficios tanto para los estudiantes como para los docentes, al transformar el proceso de aprendizaje de la lectura en una experiencia más atractiva y significativa. A continuación, se detallan algunos de los beneficios más destacados:

#### Beneficios para los estudiantes.

- **Mayor motivación e interés por la lectura:** Al convertir la lectura en un juego, se fomenta el gusto por los libros y se despierta la curiosidad por explorar nuevos mundos literarios.
- **Desarrollo de habilidades lectoras:** Se mejora la comprensión lectora, el vocabulario, la capacidad de análisis y la síntesis de información.



- **Fortalecimiento de habilidades cognitivas:** Se desarrollan habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la imaginación.
- **Mejora de la concentración y atención:** La naturaleza interactiva de las actividades ayuda a mantener a los estudiantes enfocados y comprometidos con las tareas.
- **Desarrollo de habilidades cognitivas:** El trabajo colaborativo fomenta la comunicación, la cooperación y el respeto por las diferentes perspectivas.
- **Mayor autonomía en el aprendizaje:** Los estudiantes se vuelven más independientes en su proceso de aprendizaje, al tomar decisiones y buscar soluciones por sí mismos.

#### **Beneficios para los docentes.**

- **Herramienta innovadora:** Ofrece una herramienta pedagógica novedosa y eficaz para enseñar la comprensión lectora.
- **Mayor engagement de los estudiantes:** Permite crear clases más dinámicas y participativas.
- **Personalización del aprendizaje:** Facilita la adaptación de las actividades a las necesidades individuales de cada estudiante.
- **Evaluación más objetiva:** Proporciona datos sobre el progreso de los estudiantes que permiten realizar ajustes en la enseñanza.
- **Ahorro de tiempo:** Automatiza algunas tareas de evaluación y retroalimentación, liberando tiempo para el docente.
- **Actualización profesional:** Permite a los docentes mantenerse actualizados en las últimas tendencias pedagógicas y tecnológicas.

#### **Beneficios para la Institución Educativa.**

- **Mejora de los resultados académicos:** Contribuye a mejorar los resultados de los estudiantes en las pruebas de comprensión lectora.
- **Mayor satisfacción de los estudiantes y padres:** Genera un ambiente de aprendizaje más positivo y motivador.
- **Fortalecimiento de la imagen de la institución:** Posiciona a la institución como un centro educativo innovador y comprometido con la calidad educativa.



En resumen, la propuesta Aventuras Literarias ofrece una serie de beneficios que van más allá de la simple adquisición de conocimientos. Al fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, cognitivas y emocionales, esta propuesta contribuye a formar estudiantes más autónomos, críticos y preparados para los desafíos del siglo XXI.

### 3.1.10. Recursos para Implementar Aventuras Literarias

Al pensar en los recursos necesarios para implementar la propuesta Aventuras Literarias, se puede clasificarlos en diferentes categorías:

#### Recursos Tecnológicos.

- **Plataforma digital:** Es el corazón del proyecto. Se ha elegido el programa H5P por su versatilidad y las actividades creadas en este han sido cargadas a plataformas específicas como google site
- **Hardware:** Equipos informáticos (computadoras, tablets) con acceso a internet para los estudiantes y docentes.
- **Software:** Herramientas de diseño gráfico para crear materiales visuales, software de edición de audio y video, y herramientas de programación para desarrollar elementos interactivos.
- **Conexión a internet:** Una conexión estable y de alta velocidad es esencial para garantizar un funcionamiento óptimo de la plataforma.

#### Recursos Humanos.

- **Docentes:** Profesores capacitados en el uso de las TIC y en la implementación de metodologías activas. Y para seleccionar los textos adecuados y ofrecer apoyo en la búsqueda de recursos.

#### Recursos Didácticos.

- **Textos literarios:** Una amplia variedad de textos adaptados a los diferentes niveles y gustos de los estudiantes.
- **Actividades interactivas:** Juegos, cuestionarios, crucigramas, sopas de letras, etc.
- **Materiales audiovisuales:** Videos, audios, presentaciones, infografías.

#### Otros Recursos.





- **Tiempo:** La implementación de la propuesta requirió tiempo para la planificación, el diseño, la creación de contenidos y la evaluación.
- **Espacio:** Se necesitó un espacio físico o virtual para que los estudiantes puedan acceder a la plataforma y realizar las actividades.
- **Compromiso institucional:** El apoyo de la dirección y de todo el equipo docente fue fundamental para el éxito del proyecto.

### 3.2. Validación de la propuesta

Esta rúbrica ha sido diseñada para evaluar la propuesta "Aventuras Literarias: Explorando Mundos a través de la Gamificación" de manera integral y objetiva. Su objetivo principal es analizar la calidad y efectividad de la propuesta en relación con sus metas de fomentar la comprensión lectora a través de la gamificación.

La rúbrica se divide en cinco criterios clave, cada uno con subcriterios específicos y una escala de puntuación detallada. Estos criterios son:

#### Claridad y Relevancia de los Objetivos (20 puntos)

- **Definición de Objetivos (5 puntos):**
  - 4-5 puntos: Los objetivos general y específicos están claramente definidos y son fácilmente comprensibles.
  - 2-3 puntos: Los objetivos son comprensibles, pero podrían ser más específicos o claros.
  - 0-1 punto: Los objetivos son vagos o difíciles de entender.
- **Alineación con la Comprensión Lectora (5 puntos):**
  - 4-5 puntos: Los objetivos están directamente alineados con el desarrollo de la comprensión lectora y las habilidades asociadas.
  - 2-3 puntos: La alineación es presente, pero podría ser más fuerte o más explícita.
  - 0-1 punto: La alineación es débil o inexistente.
- **Relevancia y Alcance (5 puntos):**
  - 4-5 puntos: La propuesta es claramente relevante para mejorar la motivación y las habilidades de lectura, y los objetivos son alcanzables y medibles.
  - 2-3 puntos: La relevancia es evidente, pero la alcanzabilidad o medición de los objetivos podría mejorarse.





- 0-1 punto: La relevancia es dudosa o los objetivos son poco realistas.
- **Medición de Objetivos (5 puntos):**
  - 4-5 puntos: se proponen métodos claros para poder medir el cumplimiento de cada objetivo.
  - 2-3 puntos: La medición de los objetivos es presente, pero podría ser más clara.
  - 0-1 puntos: la medición de los objetivos es vaga o inexistente.
- 2. Diseño y Estructura de la Gamificación (25 puntos)**
- **Estructura Lógica (5 puntos):**
  - 4-5 puntos: La estructura del juego es lógica, fácil de seguir y promueve una progresión natural en el aprendizaje.
  - 2-3 puntos: La estructura es comprensible, pero podría ser más intuitiva o mejor organizada.
  - 0-1 punto: La estructura es confusa o desorganizada.
- **Diseño Visual y Atractivo (5 puntos):**
  - 4-5 puntos: El diseño visual es atractivo, apropiado para el público objetivo y facilita la inmersión en la experiencia de aprendizaje.
  - 2-3 puntos: El diseño es adecuado, pero podría ser más atractivo o visualmente estimulante.
  - 0-1 punto: El diseño es deficiente o distrae del aprendizaje.
- **Integración Multimedia (5 puntos):**
  - 4-5 puntos: Los elementos multimedia (imágenes, audio, video) se utilizan de manera efectiva para enriquecer la experiencia de aprendizaje y mejorar la comprensión.
  - 2-3 puntos: Los elementos multimedia se utilizan, pero podrían ser más relevantes o mejor integrados.
  - 0-1 punto: El uso de multimedia es limitado o ineficaz.
- **Navegación e Interfaz (5 puntos):**
  - 4-5 puntos: La navegación dentro del juego es intuitiva y la interfaz es fácil de usar.
  - 2-3 puntos: La navegación es generalmente clara, pero podría ser más fluida o sencilla.
  - 0-1 punto: La navegación es confusa o la interfaz es difícil de usar.



- **Guía y Orientación (5 puntos):**

- 4-5 puntos: El juego proporciona una guía clara o tutorial para orientar a los participantes.
- 2-3 puntos: Se ofrece alguna orientación, pero podría ser más completa o detallada.
- 0-1 punto: La orientación es insuficiente o inexistente.

### **3. Adaptabilidad y Participación (30 puntos)**

- **Estrategias de Atención (5 puntos):**

- 4-5 puntos: La propuesta incluye estrategias efectivas para captar y mantener la atención de los estudiantes.
- 2-3 puntos: Se utilizan algunas estrategias, pero podrían ser más variadas o efectivas.
- 0-1 punto: Las estrategias de atención son débiles o inexistentes.

- **Interactividad y Participación (10 puntos):**

- 8-10 puntos: Las actividades interactivas fomentan la participación activa y el aprendizaje colaborativo.
- 4-7 puntos: Las actividades interactivas son presentes, pero podrían ser más desafiantes o estimulantes.
- 0-3 puntos: La interactividad es limitada o la participación es pasiva.

- **Retroalimentación (5 puntos):**

- 4-5 puntos: Se proporciona retroalimentación inmediata y constructiva en las actividades.
- 2-3 puntos: La retroalimentación es presente, pero podría ser más oportuna o detallada.
- 0-1 punto: La retroalimentación es insuficiente o inexistente.

- **Adaptabilidad y Diferenciación (10 puntos):**

- 8-10 puntos: El juego se adapta a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje.
- 4-7 puntos: Se ofrece alguna flexibilidad, pero podría ser más personalizada o adaptable.
- 0-3 puntos: El juego es rígido y no se adapta a las necesidades individuales.

### **4. Contenido y Rigor Literario (20 puntos)**





- **Cobertura de Conceptos (5 puntos):**

- 4-5 puntos: El contenido abarca los conceptos clave de Lengua y Literatura relacionados con la comprensión lectora.
- 2-3 puntos: El contenido cubre algunos conceptos, pero podría ser más completo o profundo.
- 0-1 punto: El contenido es superficial o irrelevante.

- **Precisión y Claridad (5 puntos):**

- 4-5 puntos: La información se presenta de manera precisa, clara y concisa.
- 2-3 puntos: La información es generalmente correcta, pero podría ser más clara o precisa.
- 0-1 punto: La información es incorrecta o confusa.

- **Profundidad y Adecuación (5 puntos):**

- 4-5 puntos: La profundidad del contenido es adecuada para el nivel de los estudiantes y promueve un aprendizaje significativo.
- 2-3 puntos: La profundidad es suficiente, pero podría ser más desafiante o relevante.
- 0-1 punto: El contenido es demasiado básico o avanzado.

- **Recursos Adicionales (5 puntos):**

- 4-5 puntos: Se proporcionan recursos adicionales para ampliar el conocimiento y fomentar la lectura autónoma.
- 2-3 puntos: Se ofrecen algunos recursos, pero podrían ser más variados o relevantes.
- 0-1 punto: Los recursos adicionales son limitados o inexistentes.

## 5. Evaluación y Seguimiento (5 puntos)

- **Evaluaciones Formativas (3 puntos):**

- 2-3 puntos: Se incluyen evaluaciones formativas a lo largo del juego para monitorear el progreso y proporcionar retroalimentación.
- 1 punto: La evaluación formativa es limitada.
- 0 punto: No se incluyen evaluaciones formativas.

- **Evaluación Sumativa (2 puntos):**





- 2 puntos: Se incluye una evaluación sumativa al final del juego para medir el aprendizaje global.
- 1 punto: La evaluación sumativa es limitada.
- 0 punto: No se incluye evaluación sumativa.

La validación fue realizada por tres expertos, los mismos que valoraron los instrumentos de aplicación. Validador 1: Verónica Villa, quien mantiene los títulos de cuarto nivel Magister en redes de comunicación, Magister universitario en ingeniería matemática y computacional, mantiene una experiencia de 8 años siendo docente en una unidad educativa particular.

La segunda validadora: Magaly Hidalgo, quien tiene el título de cuarto Magister en educación mención , mantiene una experiencia de 12 años siendo docente en unidades educativas particulares, fiscales y fiscomisionales.

La tercera validadora: Magaly Hidalgo, quien tiene el título de cuarto Magister en educación mención , mantiene una experiencia de 12 años siendo docente en unidades educativas particulares, fiscales y fiscomisionales, así también docente en la Universidad Nacional de Chimborazo.

**Tabla 8.**

*Valoración de propuesta por criterios*

Criterio	Puntuación Máxima	Puntuación Obtenida		
		Validador 1	Validador 2	Validador 3
<b>1. Claridad y Relevancia del Objetivo de los objetivos (20 puntos)</b>				
- Definición de Objetivos	5	5	5	5
- Alineación con la Comprensión Lectora.	5	5	5	5
- Relevancia y Alcance	5	5	5	5
- Medición de Objetivos.	5	5	5	5
<b>2. Diseño y Estructura de la Gamificación (25 puntos)</b>				
- Estructura Lógica	5	5	5	5
- Diseño Visual y Atractivo	5	5	5	5
- Integración Multimedia	5	5	5	5
- Navegación e Interfaz	5	5	5	5
- Guía y Orientación.	5	5	5	5
<b>3. Adaptabilidad para Diversos Estilos de Aprendizaje (30 puntos)</b>				



Criterio	Puntuación Máxima	Puntuación Obtenida		
		Validador 1	Validador 2	Validador 3
- Estrategias de Atención	5	5	5	5
- Interactividad y Participación	10	10	10	10
- Retroalimentación.	5	5	5	5
- Adaptabilidad y Diferenciación	10	10	10	10
<b>4. Contenido y Rigor Académico (20 puntos)</b>				
- Cobertura de Conceptos	5	5	5	5
- Precisión y Claridad.	5	5	5	5
- Profundidad y Adecuación	5	5	5	5
- Recursos Adicionales	5	5	5	5
<b>5. Evaluación y Seguimiento del Aprendizaje (5 puntos)</b>				
- Evaluaciones Formativas	3	3	3	3
- Evaluación Sumativa	2	2	2	2
<b>Total</b>	<b>100</b>	100	100	100

*Nota.* Ponderación asignada a cada criterio para la validación y resultados obtenidos por parte de los validadores

### Análisis

#### Claridad y Relevancia de los Objetivos (20/20 puntos):

- Los tres validadores coinciden en que los objetivos general y específicos están definidos de forma clara y comprensible (Definición de Objetivos: 5/5).
- La alineación de los objetivos con el desarrollo de la comprensión lectora es considerada excelente (Alineación con la Comprensión Lectora: 5/5).
- La relevancia y el alcance de la propuesta son valorados como óptimos, considerándose los objetivos alcanzables y medibles (Relevancia y Alcance: 5/5).
- Los validadores puntuaron con la máxima puntuación la medición de objetivos, por lo cual se considera que los métodos propuestos para la medición de los objetivos **son claros**.

#### Diseño y Estructura de la Gamificación (25/25 puntos):

- La estructura lógica del juego es considerada impecable por los tres validadores (Estructura Lógica: 5/5).
- El diseño visual y atractivo del juego cumple con las expectativas (Diseño Visual y Atractivo: 5/5).



- La integración de elementos multimedia es valorada como efectiva (Integración Multimedia: 5/5).
- La navegación e interfaz del juego son consideradas intuitivas y fáciles de usar (Navegación e Interfaz: 5/5).
- La guía y orientación propuesta es suficiente para los evaluadores.

**Adaptabilidad para Diversos Estilos de Aprendizaje (30/30 puntos):**

- Las estrategias de atención son consideradas efectivas para captar y mantener el interés de los estudiantes (Estrategias de Atención: 5/5).
- La interactividad y participación fomentan el aprendizaje activo (Interactividad y Participación: 10/10).
- La retroalimentación proporcionada es oportuna y constructiva (Retroalimentación: 5/5).
- El juego se adapta a diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje (Adaptabilidad y Diferenciación: 10/10).

**4. Contenido y Rigor Académico (20/20 puntos):**

- El contenido abarca los conceptos clave de comprensión lectora (Cobertura de Conceptos: 5/5).
- La información se presenta de forma precisa y clara (Precisión y Claridad: 5/5).
- La profundidad del contenido es adecuada para el nivel de los estudiantes (Profundidad y Adecuación: 5/5).
- Los recursos adicionales son considerados valiosos para ampliar el conocimiento (Recursos Adicionales: 5/5).

**5. Evaluación y Seguimiento del Aprendizaje (5/5 puntos):**

- Las evaluaciones formativas incluidas son adecuadas para monitorear el progreso (Evaluaciones Formativas: 3/3).
- la evaluación sumativa es adecuada para medir el aprendizaje global (Evaluación Sumativa: 2/2).

La propuesta "Aventuras Literarias: Explorando Mundos a través de la Gamificación" ha sido validada con éxito por los tres evaluadores, obteniendo una puntuación perfecta en los criterios. Esto indica que la propuesta cumple con los estándares de calidad y efectividad establecidos en la rúbrica de evaluación; ante esto se evidencia que la propuesta tiene un alto potencial para mejorar



la motivación y las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes. La uniformidad en la puntuación entre los tres validadores, refleja que la propuesta está muy bien definida.

### 3.3. Resultados estadísticos obtenidos después de la aplicación de la propuesta.

#### Análisis estadístico después de la aplicación de la propuesta.

Los datos recolectados son obtenidos antes y después de aplicar la propuesta de gamificación para determinar el desarrollo de la comprensión lectora; dichos datos fueron analizados mediante el programa SPSS a un nivel de confianza del 95% y al 5% de error aplicando pruebas para comprobar supuestos y aplicar la pruebas que permitirá comparar las medias de t niveles de un factor para después aplicar pruebas paramétricas o no paramétricas según el caso necesario.

En el Anexo 4 se presenta los estadísticos descriptivos e inferencial de la dimensión lectura literal, inferencial y crítica, con los dos factores (Grupo de control, Grupo experimental).

#### Prueba t de Wilcoxon lectura literal

##### Planteamiento de la Hipótesis

$H_0$ : La mediana del grupo de control es igual a la mediana del grupo experimental

$H_1$ : La mediana del grupo de control es diferente a la mediana del grupo experimental

##### Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$

##### Estadístico de Prueba

Prueba t de wilcoxon

##### Regla de Decisión

*Si  $p - value > valor \alpha$  No se rechaza  $H_0$*

*Si  $p - value < valor \alpha$  Se rechaza  $H_0$*

#### Tabla 9.

*Estadísticos de prueba dimensión lectura literal*

	DCGE1 - DCGC1	DCGE2 - DCGC2	DCGE3 - DCGC3	DCGE4 - DCGC4	DCGE5 - DCGC5
Z	-5,138 <sup>b</sup>	-5,052 <sup>b</sup>	-5,185 <sup>b</sup>	-5,160 <sup>b</sup>	-5,160 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.





Con un nivel de significancia menor al p valor existe suficiente evidencia para rechazar la Hipótesis nula y se concluye que los 5 niveles de dimensiones lectura literal evaluadas a los dos grupos de control tienen medias diferentes.

Estos resultados sugieren que la intervención realizada al grupo experimental han tenido un impacto significativo en el desarrollo de la lectura literal. La magnitud de los valores de Z indica que estas diferencias son sustanciales.

La consistencia de los resultados a través de los cinco indicadores fortalece la conclusión de que la intervención o las características que diferencian a los grupos han tenido un efecto generalizado en la lectura literal.

### Prueba T de Wilcoxon lectura inferencial

#### Planteamiento de la Hipótesis

$H_0$ : La mediana del grupo de control es igual a la mediana del grupo experimental

$H_1$ : La mediana del grupo de control es diferente a la mediana del grupo experimental

#### Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$

#### Estadístico de Prueba

Prueba t de Wilcoxon

#### Regla de Decisión

Si  $p - \text{value} > \text{valor } \alpha$  No se rechaza  $H_0$

Si  $p - \text{value} < \text{valor } \alpha$  Se rechaza  $H_0$

### Tabla 10.

Estadístico de prueba dimensión lectura inferencial

	DCGE1 - DCGC1	DCGE2 - DCGC2	DCGE3 - DCGC3	DCGE4 - DCGC4	DCGE5 - DCGC5
Z	-5,138 <sup>b</sup>	-5,052 <sup>b</sup>	-5,121 <sup>b</sup>	-5,160 <sup>b</sup>	-5,138 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.





Con un nivel de significancia menor al p valor existe suficiente evidencia para rechazar la Hipótesis nula y se concluye que los 4 ítems de dimensiones lectura inferencial evaluadas a los dos grupos de control tienen medias diferentes.

La consistencia de los resultados, con valores de Z altamente significativos y p-valores de .000 en todos los indicadores, indica que la intervención o las características distintivas del grupo experimental (DCGE) han tenido un impacto profundo en el desarrollo de la lectura inferencial.

Esto sugiere que las estrategias implementadas han sido particularmente efectivas para mejorar la capacidad de los estudiantes para ir más allá de la información explícita y realizar inferencias lógicas.

### Prueba T de Wilcoxon lectura Crítica

#### Planteamiento de la Hipótesis

$H_0$ : La mediana del grupo de control es igual a la mediana del grupo experimental

$H_1$ : La mediana del grupo de control es diferente a la mediana del grupo experimental

#### Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$

#### Estadístico de Prueba

Prueba t de wilcoxon

#### Regla de Decisión

Si  $p - value > valor \alpha$  No se rechaza  $H_0$

Si  $p - value < valor \alpha$  Se rechaza  $H_0$

**Tabla 11.**

*Estadísticos de prueba dimensión lectura crítica*

	DCGE1 - DCGC1	DCGE2 - DCGC2	DCGE3 - DCGC3	DCGE4 - DCGC4	DCGE5 - DCGC5
Z	-5,138 <sup>b</sup>	-5,052 <sup>b</sup>	-5,160 <sup>b</sup>	-5,131 <sup>b</sup>	-5,185 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### Conclusión

Los valores de Z consistentemente altos y los p-valores de .000 en todos los indicadores proporcionan una evidencia irrefutable de que la intervención; es decir la gamificación, ha





generado un impacto significativo en la capacidad de los estudiantes para la lectura crítica.

Esto demuestra que las estrategias empleadas han sido efectivas para fomentar habilidades de análisis, evaluación y reflexión sobre los textos.

### **3.3.1. Reflexiones sobre posibles dificultades en la aplicación de la estrategia de gamificación**

Al considerar la implementación de la gamificación en la comprensión lectora, es crucial reflexionar sobre las posibles dificultades que podrían surgir, más allá de los desafíos inherentes a la lectura crítica en sí.

#### **Desafíos en el Diseño y la Implementación de la Gamificación:**

La gamificación efectiva requiere un diseño pedagógico sólido que integre mecánicas de juego relevantes y significativas para el aprendizaje; no basta con añadir puntos y recompensas; es necesario crear un sistema que fomente la participación activa, la motivación intrínseca y el desarrollo de habilidades de lectura crítica; esto puede resultar desafiante, ya que requiere un conocimiento profundo de los principios de diseño de juegos y de las necesidades específicas de los estudiantes. Además, la implementación de la gamificación puede requerir recursos tecnológicos y materiales adicionales, lo que podría representar un obstáculo en contextos con limitaciones presupuestarias o de infraestructura.

#### **Posibles Limitaciones en la Motivación y el Compromiso de los Estudiantes:**

Si bien la gamificación tiene el potencial de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, es importante considerar que no todos los estudiantes responden de la misma manera a los elementos de juego; algunos estudiantes pueden sentirse abrumados por la competencia o desmotivados por la falta de progreso, mientras que otros pueden percibir la gamificación como una distracción o una trivialización del aprendizaje. Además, es fundamental evitar que la gamificación se centre únicamente en la obtención de recompensas extrínsecas, ya que esto podría disminuir la motivación intrínseca y el interés genuino por la lectura crítica.

#### **Dificultades en la Evaluación y la Retroalimentación:**

La evaluación del aprendizaje en un entorno gamificado puede resultar compleja, ya que es necesario considerar tanto el desempeño en el juego como el desarrollo de habilidades de lectura crítica; es fundamental diseñar sistemas de evaluación que proporcionen retroalimentación



formativa y significativa a los estudiantes, que les permita comprender sus fortalezas y debilidades y mejorar su desempeño. Además, es importante evitar que la gamificación se centre únicamente en la medición de resultados cuantitativos, como la obtención de puntos o la superación de niveles, y que se descuide la evaluación de procesos cualitativos, como la reflexión crítica y la construcción de argumentos.

**Consideraciones sobre la Equidad y la Inclusión:**

La gamificación debe diseñarse de manera inclusiva, considerando las necesidades y características de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades o dificultades de aprendizaje; es fundamental evitar que la gamificación cree barreras para la participación o que genere desigualdades en el acceso a las oportunidades de aprendizaje. Además, es importante considerar que la gamificación puede generar dinámicas de competencia que podrían resultar excluyentes o desmotivadoras para algunos estudiantes, por lo que es necesario promover un ambiente de aprendizaje colaborativo y de apoyo mutuo.



## Conclusiones y Recomendaciones

### Conclusiones

Se logró establecer un marco teórico sólido que sustenta la relación entre la comprensión lectora y la gamificación como estrategia didáctica. La revisión teórica de varios autores entre los principales en comprensión lectora: Treviño, Torrico, González y Cedeño, Solé, Allesandri y en Gamificación: Puga y Jaramillo, Sango, Ojeda y Zadirar, García Y Sandoval; permitió comprender cómo los elementos de la gamificación pueden motivar y mejorar el proceso de lectura en estudiantes de educación básica.

El diagnóstico realizado reveló las fortalezas y debilidades en la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año, entre las principales debilidades se tienen: dificultades en la intertextualidad y la comprensión del propósito textual, limitaciones en la formulación de posturas críticas y la reflexión profunda, nivel bajo del pensamiento crítico y la conexión con el mundo. Esto proporcionó una base para la implementación de la estrategia de gamificación, permitiendo adaptar las actividades a las necesidades específicas de los estudiantes.

La estrategia didáctica basada en la gamificación se caracterizó por la incorporación de elementos lúdicos en las actividades pedagógicas, transformando la experiencia de aprendizaje en un proceso más interactivo y estimulante. Esta metodología combinó recursos didácticos tradicionales con dinámicas propias del juego, diseñadas para captar la atención de los estudiantes y fomentar su participación activa en la construcción del conocimiento, en este caso, la comprensión lectora.

La estrategia didáctica basada en la gamificación fue implementada con éxito, demostrando su viabilidad y potencial para fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora. La integración de elementos de juego en las actividades de lectura generó un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

La valoración de los resultados evidenció una mejora significativa en la comprensión lectora de los estudiantes tras la implementación de la estrategia de gamificación. Los datos cuantitativos y cualitativos recopilados respaldan la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica. Se constató que la gamificación impactó positivamente a los estudiantes en los diferentes niveles de lectura, desde la literal hasta la crítica, demostrando que esta estrategia puede ser aplicada para el desarrollo de la comprensión lectora en su totalidad.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

Este estudio ha demostrado que la gamificación es una estrategia didáctica valiosa para fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. La integración de elementos de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje genera un ambiente motivador y participativo, que favorece la adquisición de habilidades de lectura crítica y la construcción de un aprendizaje significativo.





### Recomendaciones

Se recomienda que las instituciones educativas integren la gamificación de manera planificada y sistemática en sus currículos, especialmente en el área de Lengua y Literatura.

Se sugiere realizar evaluaciones diagnósticas periódicas para identificar las preferencias y estilos de aprendizaje de los estudiantes, y ajustar las actividades gamificadas en consecuencia.

Se recomienda que las instituciones educativas organicen talleres y cursos de formación para docentes sobre el diseño e implementación de actividades gamificadas.

Se sugiere crear comunidades de práctica donde los docentes puedan compartir experiencias, intercambiar ideas y colaborar en el diseño de actividades gamificadas.

Se recomienda utilizar una variedad de elementos de juego, como narrativas, desafíos, recompensas, retroalimentación y colaboración, para mantener el interés y la motivación de los estudiantes.

Se recomienda realizar estudios de seguimiento para evaluar el impacto a largo plazo de la gamificación en la comprensión lectora y su transferencia a otras áreas del conocimiento.

Se recomienda que se investigue que elementos de la gamificación son los que más ayudan a los alumnos, y cuáles son los que menos ayudan, para que de este modo se pueda adaptar la gamificación para que sea lo más eficiente posible.

Se recomienda explorar y utilizar plataformas y aplicaciones digitales que faciliten la creación y gestión de actividades gamificadas.

Se sugiere desarrollar y utilizar materiales didácticos gamificados, como juegos de mesa, tarjetas de preguntas y respuestas, y libros de lectura interactivos.



### Referencias Bibliográficas

- Alessandri, M. L. (2015). *Trastornos del Lenguaje*. Buenos Aires: LESA.
- Arévalo, M. (9 de noviembre de 2023). Tesis de maestría. *Comprensión Relación Número-Cantidad hasta el 10 basada en una Propuesta de Gamificación*. Ecuador: Universidad Nacional de Educación.
- Armijos, A., Paucar, C., y Quintero, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), e205. <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución del Ecuador*. Montecristi: Asamblea Nacional.
- Asamblea Nacional. (2014). *Código de la niñez y Adolescencia*. Quito: Asamblea Nacional.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2015). Ley orgánica de educación intercultural. Quito: Registro Oficial.
- Astaiza, M., y López, M. (2024). El OVA como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes . *Revista entramado*, 20(2), 1-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.18041/1900-3803/entramado.2.10922>
- Bayona, M., y Pinzón, A. (2021). Tesis de maestría. *Fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de quinto desde una estrategia didáctica por gamificación*. Bucaramanga, Colombia: Universidad de Santander.
- Berrocal, A. A. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina Revista científica Multidisciplinar* , 5.
- Brunner, J. (1998). *Fundamental de la educación, la importancia de la educación, el sentido de la educación*. Páidos.
- Bulla, A. (2017). Tesis de tercer nivel. *Desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del ciclo 5A a través del cuento*. Bogotá, Colombia: Universidad Libre de Colombia.
- Cerezo, I. (2022). La gamificación como metodología innovadora en el ámbito educativo. En *Avances y desafíos para la transformación educativa* (pp. 272-280). Universidad de Oviedo.
- Durán, V., Ushca, M., Pérez, W., y García, R. (2024). La Gamificación Digital en la Enseñanza de Relaciones Lógico-Matemáticas. *Revista Multidisciplinar Arbitrada de Investigación*



Científica,

8(4),

6563-6583.

<https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.6563-6583>

Elias, E., Mehdi, S., y Dr. Faisal, Z. (2025). Gamificación en la enseñanza del emprendimiento: El rol de la tecnología educativa. *Revista Al-Qantara*, 11(1), 168-213.

Fernandez, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Revista Educativo siglo XXI*, 24, 35-56.

García, C. (2018). Guía de talleres para fortalecer pensamiento crítico filosófico. *Metodologías activas en el interaprendizaje del pensamiento crítico filosófico (Tesis)*. Guayaquil, Ecuador: Universidad de Guayaquil.

García, L. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27(12), 71-79. <https://doi.org/ISSN: 1989-3558>

Godoy, M. (2024). Tesis de Maestría. *Gamificación y aprendizaje de imágenes angiográficas: un enfoque innovador para la educación*. España: Universidad Europea.

González, M. (2021). *Literatura y comunicación el cuento infantil como estrategia para la transformación educativa*. Universidad Autónoma de Sinaluisa. <https://doi.org/ISBN: 978-607-737-324-7>

Guevara, K., Pretel-Hoyos, A., Guevara, E., y Pérez, A. (2021). Influencia del hábito lector en la comprensión de textos. *Revista Polo del conocimiento*, 6(6), 223-244. <https://doi.org/DOI: 10.23857/pc.v6i6.2753>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2019). *Metodología de la investigación sexta edición*. México: McGraw-Hill.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2019). *Metodología de la investigación, sexta edición*. México: McGraw-Hill.

Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación, las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. Mc.Graw Hill.

INEVAL. (2018). *Resultados de PISA para el desarrollo*. INEVAL.

Lucas, M., y Chancay, C. (2022). Estrategia metodológica para fomentar la comprensión lectora en los estudiantes de Educación General Básica. *Revista EDUCARE*, 26(Extraordinario), 1-22. <https://doi.org/https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1666>





- Luna, J., Luviano, M., y Villalva, A. (2021). Habilidad en Conciencia Fonológica para el Trastorno de Aprendizaje de la Lectura: Estudio de un caso. *DIVULGARE Boletín Científico De La Escuela Superior De Actopan*, 8(15), 43-47. <https://doi.org/https://doi.org/10.29057/esa.v8i15.6405>
- Macías, L., y Molina, P. (2021). Gestión de la información digital y su relación con las destrezas de comprensión lectora. *Revista Científica Multidisciplinaria ULEAM* , 2(4), 23-36. [https://doi.org/https://revistas.uleam.edu.ec/index.php/uleam\\_bahia\\_magazine/article/view/181](https://doi.org/https://revistas.uleam.edu.ec/index.php/uleam_bahia_magazine/article/view/181)
- Medina, C. (2020). Tesis de Maestría. *Metodología activa como herramienta para la formación de actitudes interculturales en los estudiantes de la escuela educación básica Río Cenepa en la comunidad Tauri cantón Chunchi provincia de Chimborazo*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo UNACH.
- Mendoza, S., Resabala, L., Loor, D., y Marcillo, C. (2023). La gamificación como técnica de aprendizaje para estudiantes neurotípicos y neurodivergentes. *Revista Científica Arbotrada Multidisciplinaria Pentaciencias*, 5(5), 763-771. <https://doi.org/https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i5.810>
- MINEDUC. (2016). *Currículo educación básica elemental*. MINEDUC.
- Montesdeoca, D., Palacios, F., Gómez, M., y Espejo, A. (2021). Análisis de las estrategias para la enseñanza de la comprensión lectora: estudio de educación básica. *DIGILEC: Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 7, 49-60. <https://doi.org/https://doi.org/10.17979/digilec.2020.7.0.7166>
- Nivela, M. (2019). *Herramientas digitales en el trabajo colaborativo*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Núñez, E. (2021). Tesis tercer nivel. *La comprensión lectora y el rendimiento académico en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Ojeda, O., y Zaldívar, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 5-11. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332>



- Papalia, D., Wendkos, S., y Duskin, R. (2019). *Psicología del desarrollo* (Uncécima edición ed.). (I. editores, Ed.) México: Mc.- Graw Hill.
- Paucar, A., LLacsa, L., y Meleán, R. (2024). Hábito de lectura en estudiantes de educación primaria. *Revista Aula Virtual*, 5(11), 29-43. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10464908>
- Paz, B. (2020). Tesis de maestría. *Estrategias metodológicas activas y comprensión lectora en estudiantes de educación intercultural general básica*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Puga, L., y Jaramillo, L. (2015). Metodología activa. *Revista Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 19(2), 291-314. . <https://doi.org/DOI: 10.17163/soph.n19.2015.14>
- Sandoval, C. (2022). Tesis de maestría. *Gamificación y el aprendizaje por competencias en residentes de Geriátrica de las Universidades de San Marcos y Ricardo Palma Lima 2022*. Lima , Perú: Universidad de San Martín de Porres.
- Sango, N. (2019). Tesis de Maestría. *Metodología activa en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de séptimo año del centro educativo comunitario intercultural bilingüe José Antonio Pontón, Alausí período 2017 2018*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo UNACH.
- Solé, I. (1987). *Ensayos de la comprensión lectora*. Grupo Editorial CEAC, S. A. <https://doi.org/ISBN: 978-84-329-9335-0>
- Solé, I. (1992). *Estrategias de Lectura*. Editorial Grao. <https://doi.org/ISBN: 978-84-7827-209-9>
- Solé, I., Miras, M., y Castells, N. (2000). La evaluación de la lectura y la escritura mediante pruebas escritas en la etapa de educación primaria. *Revista lectura y vida*, 21(3), 6-15.
- Solórzano, F., y García, A. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(3), 98-112. <https://doi.org/ISSN 0257-4314>
- Tinajero, A., y Ordoñez, M. (2016). *Estimulación Temprana, inteligencia emocional y cognitiva* (MMXVI ed.). (G. Cultural, Ed.) Colombia: Grupo Cultural.
- Torrico, C. (1 de marzo de 2024). Tesis de cuarto nivel . *Análisis de la competencia lectora y comunicativa de los estudiantes de la Universidad Autónoma Gabriel René Moreno*



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

*respecto a su influencia en la competencia investigadora.* Valencia, España: Universidad Europea.

Vigotsky, L. (1997). *Pensamiento y lenguaje* (Primera ed.). (L. Pléyade, Ed.) Buenos Aires: La Pléyade.



La Universidad para todos

