



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

Gamificación una herramienta pedagógica para motivar la lectura en los niños y niñas de cuarto año de Educación General Básica

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación mención Pedagogía en entornos digitales

Autora

Blanca Mercedes Montenegro Martínez

Tutor Ing. Hugo Arias Flores, MBA

QUITO-ECUADOR

2022

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y LA PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Blanca Mercedes Montenegro Martínez, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre “Gamificación una herramienta pedagógica para motivar la lectura en los niños y niñas de cuarto año de Educación General Básica”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación mención Pedagogía en entornos digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán formar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 25 días del mes de abril de 2022, firmo conforme:

Autor: Blanca Mercedes Montenegro Martínez

Firma:



Número de Cédula: 1711976231

Dirección: Pichincha, Quito, Barrio El Belén, sector San Juan de Calderón.

Correo electrónico: viancamontenegro@hotmail.com

Teléfono: 0995382450

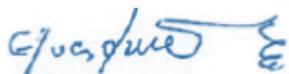
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” presentado por Blanca Montenegro, para optar por el Título de Magister en Educación mención Pedagogía en entornos digitales.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 25 de abril del 2022.



Ing. Hugo Arias Flores, MBA

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación mención Pedagogía en entornos digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 25 de Abril del 2022.



Blanca Mercedes Montenegro Martínez

CI. 1711976231

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “GAMIFICACIÓN UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención Pedagogía en entornos digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 21 de junio de 2022



MSc. Hugo Moncayo

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:

HUGO STALIN

YÁNEZ RUEDA

MSc. Hugo Yánez

VOCAL



Ing. Hugo Arias

Flores, MBAVOCAL

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación va dedicado a Dios por ser mi fuente de luz y fortaleza en todos los momentos de mi vida. También se lo dedico a mi familia de manera especial a mi esposo e hijos por su infinito amor, paciencia, comprensión y apoyo brindado durante mi preparación académica.

Blanca Montenegro

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mis más sinceros sentimientos de gratitud a todas aquellas personas que contribuyeron de una u otra forma para que yo pueda alcanzar este grado académico que me llena de orgullo y satisfacción.

Gracias querida familia por su amor y comprensión.

Gracias docentes de la Universidad Tecnológica Indoamérica por contribuir con sus conocimientos en mi formación profesional y gracias Magister Hugo Patricio Arias Flores porque durante las tutorías supo dar luz a mi trabajo investigativo.

Blanca Montenegro.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRACT	xiv

INTRODUCCIÓN_Toc102391817

Importancia y actualidad.....	1
Justificación	3
Análisis crítico	9
Destinatarios del Proyecto	11
Objetivos.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11

CAPÍTULO I_Toc102391825

MARCO TEÓRICO	12
Antecedentes de la investigación	12
Variable Independiente: La gamificación	16
Variable Dependiente: La lectura.....	26

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO	32
Paradigma y tipo de investigación	32
Técnicas de recolección de la información	37
Validez y confiabilidad de los instrumentos	38
Análisis e interpretación de los resultados de entrevista	38

Análisis e interpretación de resultados de encuesta.....	44
--	----

CAPÍTULO III

PROPUESTA	56
Definición del tipo de producto	56
Contribución de la propuesta a la solución del problema diagnosticado.....	57
Objetivo General	57
Objetivos específicos.....	58
Premisas para su implementación	58
Elementos de la propuesta	58
Validación de la guía por especialistas	82
CONCLUSIONES.....	83
RECOMENDACIONES	84
BIBLIOGRAFÍA	85
ANEXOS	92
Anexo 1	92
Anexo 2.....	93
Anexo 3.....	95
Anexo 4.....	98
Anexo 5.....	102
Anexo 6.....	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Ejemplos de los elementos de la gamificación.....	19
Tabla 2 Datos demográficos y laborales de los entrevistados	38
Tabla 3 Importancia de la lectura	44
Tabla 4 Agrado por la lectura	45
Tabla 5 Causas de la desmotivación lectora	46
Tabla 6 Motivación para leer.....	47
Tabla 7 Se incentiva a leer en casa	48
Tabla 8 Recurso para leer en casa	49
Tabla 9 Recursos utilizados en clase	50
Tabla 10 Agrado por leer jugando.....	51
Tabla 11 Tipo de juego de lectura	52
Tabla 12 Participación en juego de lectura.....	53
Tabla 13 Tipo de premio	54

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Operacionalización de la variable independiente-Gamificación	34
Cuadro 2 Operacionalización de la variable dependiente-Lectura.....	36
Cuadro 3 Matriz de categoría de análisis.....	39

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Árbol de problemas	10
Gráfico 2 Red conceptual variable independiente	15
Gráfico 3 Red conceptual variable Dependiente	15
Gráfico 4 Elementos de la gamificación.....	18
Gráfico 5 Pear Deck.....	23
Gráfico 6 Classcraft	23
Gráfico 7 Quizizz.....	24
Gráfico 8 Kahoot	24
Gráfico 9 Mentimeter	25
Gráfico 10 Classflow	25
Gráfico 11 Genially.....	26
Gráfico 12 Google site	26
Gráfico 13 Importancia de la lectura	44
Gráfico 14 Agrado por la lectura	45
Gráfico 15 Causas de la desmotivación lectora	46
Gráfico 16 Motivación para leer	47
Gráfico 17 Se incentiva a leer en casa	48
Gráfico 18 Recursos para leer en casa	49
Gráfico 19 Recursos utilizados en clase	50
Gráfico 20 Agrado por leer jugando	51
Gráfico 21 Tipo de juego de lectura	52
Gráfico 22 Participación en juego de lectura.....	53
Gráfico 23 Tipo de premio	54

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

TEMA: GAMIFICACIÓN UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA MOTIVAR LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

AUTOR: Blanca Mercedes Montenegro Martínez

TUTOR: Ing. Hugo Arias Flores, MBA

RESUMEN EJECUTIVO

La falta de interés por la lectura en el estudiantado constituye un grave problema, pues no se están alcanzando los niveles mínimos de competencia lectora para su edad y nivel formativo. Esta investigación se desarrolló con el objetivo de implementar la gamificación como herramienta pedagógica para motivar la lectura de los niños y niñas de cuarto año de EGB de la Escuela “Comunidad de Madrid” en el año 2021. El estudio tuvo un enfoque cuali-cuantitativo, de tipo descriptivo que contó con la participación de 30 estudiantes y 3 docentes. Los datos se recolectaron a través de la técnica de la encuesta y entrevista. Los resultados de la investigación evidenciaron que la desmotivación lectora se debe a la falta de apoyo en los hogares, aburrimiento y baja comprensión lectora que se desprende del uso de recursos tradicionales como libros que no logran captar y mantener la atención e interés de los estudiantes. Además, se identificó que el estudiantado presenta como principales dificultades de lectura: problemas de reconocimiento de fonemas compuestos, la falta de hábito lector y motivación, así como el déficit de comprensión lectora, por lo que fue necesaria la implementación de una estrategia virtual basada en gamificación a través de las herramientas digitales Genially y Classflow. Con el desarrollo de la investigación, se concluye que la utilización de la gamificación como herramienta pedagógica permite motivar la lectura de los niños y niñas de cuarto año de EGB de la Escuela “Comunidad de Madrid” en el año 2021, ya que sus elementos interactivos así como la probabilidad de ganar premios y reconocimientos por cumplir con las actividades asignadas crean una atmósfera estimulante y agradable que genera un impacto positivo en el rendimiento del estudiantado y en su actitud hacia los aprendizajes.

DESCRIPTORES: Entornos digitales, gamificación, lectura.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES

THEME: GAMIFICATION A TEACHING TOOL TO MOTIVATE READING IN BOYS AND GIRLS IN THE FOURTH YEAR OF GENERAL BASIC EDUCATION.

AUTHOR: Blanca Mercedes Montenegro Martínez

TUTOR: Ing. Hugo Arias Flores, MBA

ABSTRACT

The lack of interest in reading among students is a serious problem since the minimum levels of reading competence for their age and educational level are not being reached. This research aimed at using gamification as a pedagogical tool to motivate fifth-grade students' reading at "Comunidad de Madrid" School in 2021. The study had a qualitative-quantitative, descriptive approach with the participation of 30 students and 3 teachers. Data were collected through the survey and interview technique. The results of the research showed that reading demotivation is due to the lack of support at home, boredom, and low reading comprehension resulting from the use of traditional resources such as books that fail to capture and maintain the attention and interest of students. The study had a qualitative-quantitative, descriptive approach with the participation of 30 students and 3 teachers. Data were collected through the survey and interview technique. The research results showed that reading demotivation is due to the lack of support at home, boredom, and low reading comprehension resulting from the use of traditional resources such as books that fail to capture and maintain students' attention and interest. In addition, it was identified that the students' main reading difficulties are problems in recognizing compound phonemes, lack of reading habits and motivation, as well as reading comprehension deficits, so it was necessary to implement a virtual strategy based on gamification through the digital tools Genially and Classflow. As research develops, it is concluded that the use of gamification as an educational tool allows for motivating reading. As research develops, it is concluded that the use of gamification as an educational tool allows motivating the reading for fifth grade at "Community of Madrid" school in 2021, its interactive elements, as well as the probability of winning awards and recognitions for fulfilling the assigned activities, create a stimulating and pleasant atmosphere that generates a positive impact on the students' performance and their attitude towards learning.

KEYWORDS: Digital environments, gamification, reading.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La investigación se enfoca en la implementación de una estrategia virtual que incluya los elementos de la gamificación como aporte a la motivación por la lectura que es el principal problema que tienen los estudiantes y que afecta considerablemente su aprendizaje. Este estudio se enmarca en la línea de investigación de entornos digitales con los cuales se puede impulsar la transformación del conocimiento ya que su aplicación implica integrar lo mejor de las actividades de aprendizajes significativos y de las herramientas que ofrecen las tecnologías para mejorar la praxis pedagógica y de este modo obtener mejores resultados educativos con una nueva forma de enseñar y aprender.

Además se ubica en la sublínea entornos digitales de formación humana ya que se propone aplicar una estrategia virtual basada en la gamificación para motivar la lectura en los estudiantes para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje pues en la actualidad, la formación digital es una necesidad urgente del sistema educativo que requiere ser transformado debido a que las tecnologías de la información y comunicación se incorporan cada vez más en la forma de vida del estudiante y deben ser aprovechadas para mejorar y motivar procesos básicos del aprendizaje como lo es la lectura que es el camino al conocimiento a corto y largo plazo.

La ejecución de la investigación se sustenta en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015), capítulo segundo sobre los Derechos y Obligaciones que en su artículo numeral 6, literal i) se menciona la necesidad de “impulsar los procesos de educación permanente, erradicación del analfabetismo puro, funcional y digital” (p. 5) y en literal j) en el cual se estipula que se debe “garantizar la alfabetización digital y el uso de tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo” (p. 5).

De la misma forma se adecúa al Plan Nacional de promoción de lectura que se promueve en Ecuador desde 2017 en el cual se plantea el ejercicio de la lectura como una práctica que permita acceder al conocimiento y la información, mejore la reflexión y fomente valores para la creación de un entorno que “actúe en defensa de una sociedad más libre y equitativa, proceso que no está divorciado del disfrute lúdico” (De la Cuadra, 2017, p. 6) que es lo que se espera con el desarrollo de la investigación en el cual no solo se pretende mejorar las falencias lectoras (fonológicas, de fluidez, comprensión, etc.) sino incentivar a los estudiantes a que disfruten de la lectura y la tomen como hábito pues con ello se irán solventando dichos problemas y se podrán crear conocimientos significativos.

Lo expuesto sustenta la necesidad de trabajar con entornos digitales para incentivar la lectura en los estudiantes porque la falta de interés en este campo es un grave problema de la sociedad actual, a nivel mundial más de 387 millones de niños en edad de enseñanza primaria (aproximadamente entre 6 a 11 años) no están alcanzando los niveles mínimos de competencia en lectura lo que significa que más de la mitad (56%) de todos los niños no están en capacidad de leer competentemente para su edad y nivel académico (ONU, 2017).

Pero esta realidad es mucho más compleja si se considera el contexto de América Latina donde menos de la mitad de la población lee, según encuestas, en Chile existe un 20% de población no lectora, en Brasil es del 50% al igual que en Venezuela, en Argentina es del 45% y en Colombia del 44%, pero estas cifras son aún más deprimentes si se consideran las motivaciones para leer que en estos países no son por placer sino por razones exclusivamente académicas o por la adquisición de conocimiento general (Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, 2016).

En Ecuador, de acuerdo a reportes del Instituto Nacional de Estadísticas y Censo solo el 73,5% lee en contraposición con el 26,5% que no dedica tiempo alguno para la lectura, de este último porcentaje el 56,8% no lee por falta de interés y el 31,7% por falta de tiempo y el resto por problemas de concentración y otros factores (De la Cuadra, 2017).

Estas cifras dejan ver el deficiente hábito de la lectura a nivel mundial como local, lo que constituye una preocupación de los agentes educativos y de las organizaciones afines a la educación, ciencia y cultura pues dominar la lectura es uno de los factores esenciales para la formación integral de la persona, en cuanto a su alcance se desarrolla la expresión oral y escrita, la ortografía y las habilidades intelectuales y sociales que permiten emitir juicios, valoraciones, puntos de vista y actuar conforme a ideologías propias (Pérez, Baute, & Luque, 2018).

Además, la lectura puede ser “una forma de conocimiento, puede ayudarnos a encontrar soluciones en la vida, también puede ser una forma de placer y, en algunas ocasiones felices, puede conjugar todo: conocimiento, ayuda en la búsqueda de respuestas vitales y placer” (Márquez, 2017, p. 3), este tipo de argumentos resaltan la importancia que tiene la lectura desde el punto de la vida misma y su deleite.

En la Escuela “Comunidad de Madrid” a través de la práctica profesional también se ha podido percibir la falta de interés y desmotivación que tienen los estudiantes por la lectura ello desprendido del escaso hábito lector, falta de colaboración de los padres de familia en la práctica de la lectura y del ineficiente uso de herramientas de alto impacto como la gamificación que es una estrategia pedagógica que utiliza las dinámicas de juego para el aprendizaje y que actualmente se reconoce como una importante herramienta educativa por los resultados positivos que ha demostrado.

Justificación

La falta del hábito lector en la población mundial y nacional deja clara la necesidad de motivar la lectura en los estudiantes sobre todo en edades tempranas donde es imprescindible fomentar este hábito para enriquecer el lenguaje, desarrollar la capacidad de concentración, memoria, estimular la imaginación, creatividad, el pensamiento crítico y demás capacidades mentales y en particular porque es esencial durante la etapa escolar pues de hecho la tasa de éxito o fracaso está fuertemente ligado a la capacidad del estudiante para leer y comprender adecuadamente lo que lee, razón por la cual es necesario que desde el campo

pedagógico se intervenga con estrategias efectivas, de alto impacto basadas en la tecnología que es el campo más explorado por los niños de la era actual para de esta manera contribuir con el interés por la lectura y consecuentemente con su formación integral.

Dentro de este campo, Dichev & Dicheva (2017) mencionan que la gamificación de la educación puede mejorar los niveles de participación y compromiso de los estudiantes como ninguna otra estrategia ya que las acciones ejecutadas y los elementos del juego tanto físicos como tecnológicos son altamente motivacionales y este aspecto es trascendental en el aprendizaje, incluso es uno de los predictores más importantes de los logros académicos de los estudiantes porque influye directamente en el tiempo y esfuerzo que se dedica al aprendizaje.

De la misma forma estos autores resaltan que la gamificación apoya el aprendizaje en una variedad de contextos y áreas por su enfoque participativo, colaborativo, autoguiado que permite la finalización de tareas más rápidamente, hace de la instrucción un proceso divertido, efectivo y satisfactorio además de fortalecer la creatividad, racionalidad, retención por cuanto se considera que involucrar a los estudiantes en este tipo de estrategias es una forma de aprendizaje productivo altamente activo que cambia el comportamiento y la manera de enseñar y aprender.

Existen varios estudios que dan fe de que la gamificación es una estrategia pedagógica invaluable por su alto impacto en la enseñanza-aprendizaje, entre las más importantes se detallan:

Chaves (2019) tras desarrollar un análisis exhaustivo de la literatura existente a nivel mundial sobre la gamificación en bases de datos científicas como Dialnet, Science Direct, Rdaly, ERIC y Google Scholar desde el 2015 hasta 2019 encontró que la gamificación se ha consolidado como un nuevo método de aprendizaje porque se basa en el diseño de entornos motivadores de aprendizaje significativo, se fomenta el aprendizaje cooperativo, colaborativo y se motiva al estudiante a aprender y superarse, pero para ello se aclara la necesidad de aplicar la gamificación respetando sus principios que son: la definición de objetivos de

aprendizaje, descripción de las reglas del juego, diseño de secuencias para las actividades y la contextualización de las herramientas acorde a las necesidades y a la realidad educativa.

Abu & Ahmad (2020) en su estudio desarrollado en Jordania en el que se analizó el efecto de la gamificación en la comprensión lectora en 71 estudiantes de sexto año a través de una metodología experimental se logró demostrar la efectividad de la estrategia porque tras comparar los resultados de desempeño inicial y final se evidenció las mejoras logradas por los estudiantes cuya justificación se sustentó en la planificación adecuada de las actividades basadas en la gamificación, por cuanto se concluye que las planificaciones curriculares sólidas afectan positivamente a la comprensión lectora caso contrario se trataría de una estrategia de esparcimiento más que de aprendizaje.

El estudio español de González (2017) donde se analiza a la gamificación como elemento motivador en la enseñanza en educación primaria y donde se trabajó con un grupo de 24 alumnos en quienes se utilizó la propuesta pedagógica en 9 sesiones, concluye que la gamificación muestra resultados positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación primaria por lo que resulta una metodología muy útil y debe ser tomada en cuenta a la hora de pensar en cómo motivar al alumno. En esta investigación además se destaca que la gamificación es una de las estrategias que mayor motivación, concentración, esfuerzo, compromiso y valores positivos crea con los alumnos, razón por la cual debe estar bien planificada para ser aplicada.

Las investigaciones del contexto internacional revelan como la gamificación por su componente motivacional es efectiva en casi cualquier campo de la enseñanza donde logra mejorar el aprendizaje dada su interactividad y componentes lúdicos que crea aprendizajes significativos y duraderos sin embargo, destacan la importancia de que su aplicación se fundamente en principios pedagógicos para obtener mejores resultados.

En América latina, el estudio colombiano de Arias, Gutiérrez & Rodríguez (2021) en el cual se aplicó una propuesta para favorecer la comprensión lectora en

el estudiante del contexto rural que se desarrolló bajo el paradigma socio-crítico de investigación de acción y cuyos instrumentos fueron la observación, prueba de fluidez y comprensión lectora y una encuesta de satisfacción de la propuesta de gamificación concluye que, se debe apostar por estrategias pedagógicas innovadoras independientemente del contexto y recursos físicos y tecnológicos con los que se cuenta, porque la gamificación ha resultado ser efectiva en la comprensión lectora porque a más de permitir el diseño de muchos proyectos pedagógicos es altamente motivadora, rompe con las prácticas tradicionales en los procesos de enseñanza-aprendizaje y fomenta la participación de los estudiantes.

En Brasil, Ortiz, Jordán & Agredal (2018) realizaron un estudio sobre la gamificación en educación a través de una revisión teórica respecto a los beneficios y aplicación de la gamificación en el contexto educativo para lo cual se examinaron diversas publicaciones académicas provenientes de bases de datos entre 2011 y 2016. En este artículo se concluye a favor de los beneficios de la gamificación en educación entre los que destacan: la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción, así como de la variedad de elementos que intervienen lo que hace la actividad pedagógica motivante y estimulante para los alumnos. Además, se aclara que, la gamificación si bien contiene bases del juego es una estrategia mucho más compleja que requiere una profunda planificación para lograr su objetivo que es crear conocimientos y desarrollar nuevas ideas para favorecer innovaciones en el aula, más allá de ser un experimento novedoso.

En Perú, Iquise & Rivera (2020) en su investigación respecto a la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de una metodología cualitativa de tipo documental en la que se llevó a cabo un análisis documental con fichas de análisis concluyen que, los docentes no utilizan este tipo de estrategias constantemente por falta de capacitaciones en los centros educativos no obstante ratifican que la gamificación en pocas sesiones despierta el interés por aprender en los estudiantes por cuanto afirman que la gamificación es una de las mejores alternativas para mejorar el aprendizaje porque despierta la atención e

interés, simplifica ciertas actividades y el progreso va siendo mucho más significativo.

La gamificación en el ámbito pedagógico, por tanto pretende transformar la educación tradicional con nuevas perspectivas de aprendizaje, procura que el proceso educativo se convierta en una experiencia satisfactoria por ello su énfasis en la motivación y el compromiso ante el aprendizaje, estas bases deben ser aplicadas en el contexto de América Latina para suplir los rezagos existentes y permitir una mejora en el campo académico.

Liberio (2019) llevó a cabo un estudio en Milagro-Ecuador sobre los fundamentos que explican la gamificación y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en la práctica docente y menciona que la utilización de juegos con contenidos interesantes fortalece el proceso de enseñanza-aprendizaje al promover ambientes de aprendizaje significativo que ayudan a enriquecer las capacidades cerebrales de los estudiantes. En esta publicación también se alude que los logros de la estrategia de gamificación no solo se dan a nivel cognitivo sino en torno a la motricidad, memoria, orientación, habilidades visoespaciales, gnosias, el lenguaje, la esfera social y emocional.

Tenesaca & Criollo (2020) desarrollaron una investigación sobre la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal en una unidad educativa de la provincia de Azogues en la cual se llevó a cabo un proceso investigativo bibliográfico y de intervención que incluyó el diseño y aplicación de una guía didáctica con elementos básicos de la gamificación tanto físicos como digitales, se concluye que, la gamificación es una estrategia efectiva porque al poseer características lúdicas, permite alcanzar objetivos de aprendizaje eficientes para el docente y motivantes para los estudiantes. En esta investigación a más de documentarse la efectividad de la gamificación se alude que para obtener buenos resultados es necesario que la gamificación contenga una estructura, sea secuencial y se adecúe con los componentes curriculares para que sea más fácilmente familiarizada por los estudiantes y docentes.

En la investigación de Vergara (2020) desarrollada en Quito en la que se analizó la gamificación en la enseñanza de lengua y literatura y se propuso una estrategia de enseñanza desde la gamificación, con base en una metodología proyectiva, de campo, transaccional y multivariable en una población de 64 estudiantes a quienes se les aplicó una encuesta para la obtención de información, concluye que, la gamificación es una estrategia innovadora que contribuye a mejorar las metodologías didácticas de enseñanza-aprendizaje de los docentes y mejora el rendimiento de los alumnos en esta materia, puesto que favorece el gusto de los estudiantes hacia Lengua y Literatura.

De los estudios anteriores se puede asumir que, la gamificación es una estrategia que permite que el ambiente del aula se vuelva más atractivo e interesante porque la era tecnológica junto con las transformaciones sociales que brotan de manera acelerada exigen propuestas innovadoras que cambien la forma de pensar, actuar, enseñar, aprender y la metodología del juego en un entorno digital lo permite por ello deben ser aprovechadas para mejorar los aprendizajes en localidades como las nuestras donde es necesario aplicar estrategias de gamificación para motivar la lectura en los estudiantes.

En la Escuela “Comunidad de Madrid” del cantón Quito en la provincia de Pichincha las metodologías de enseñanza-aprendizaje son tradicionales, se sustentan en el uso de recursos como libros guías que hacen que la instrucción sea pasiva, el docente es quien transmite los conocimientos y los estudiantes son meramente receptores lo que ha ocasionado que los conocimientos para este nivel académico sean insuficientes y no se fomenten aspectos como: la creatividad, raciocinio, atención, participación y autosuperación.

A más de ello, los estudiantes presentan un bajo nivel de desempeño en la mayoría de materias impartidas, problema que se desprende principalmente de los déficits en el campo de la lectura, pues la mayor parte de los estudiantes no sienten motivación personal por leer más allá de lo asignado en clases además que no comprenden adecuadamente lo que leen provocando deficiencias en la decodificación, interpretación errónea de las tareas asignadas en clase o en casa, escasa retención de información, problemas de atención y memoria, bajo nivel de

razonamiento y juicio personal que en su conjunto disminuyen el rendimiento estudiantil.

Es así que en la Escuela “Comunidad de Madrid” la baja motivación por la lectura junto con la falta de comprensión lectora son los principales problemas que se han podido evidenciar durante la práctica profesional, dificultades que ameritan ser abordadas con prontitud para hacer frente a los rezagos existentes y mejorar los aprendizajes en los estudiantes, razón por la cual en la presente investigación se pretende implementar la gamificación como herramienta pedagógica, ya que esta es una de las estrategias actuales que mayores beneficios ha demostrado en este campo.

Para este fin se llevó a cabo una investigación cuali-cuantitativa de tipo descriptiva y aplicada en un grupo de estudiantes de cuarto año a quienes se les aplicó una encuesta para indagar las causas que provocan desmotivación y desapego a la lectura para posteriormente emplear una estrategia virtual basada en la gamificación para motivar la lectura en niños de cuarto grado y propender hacia su deleite y comprensión.

Análisis crítico

La selección del tema parte de la idea central que es la baja comprensión en el campo de la lectura que tienen los niños y niñas de cuarto año de EGB de la Escuela “Comunidad de Madrid”, problema que se desprende de los escasos hábitos de lectura que tienen los estudiantes, así como de la falta de colaboración de los padres de familia en la práctica de lectura en casa pues no se lee más de lo asignado a nivel pedagógico y del deficiente uso de herramientas gamificadas.

Estos factores han generado que los estudiantes no muestren interés por instruirse y aprender pues al no comprender lo que leen se presentan también problemas de aprendizaje, lo que también ha llevado a una total desmotivación por la lectura y al uso inadecuado de herramientas digitales porque todo ello afecta la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

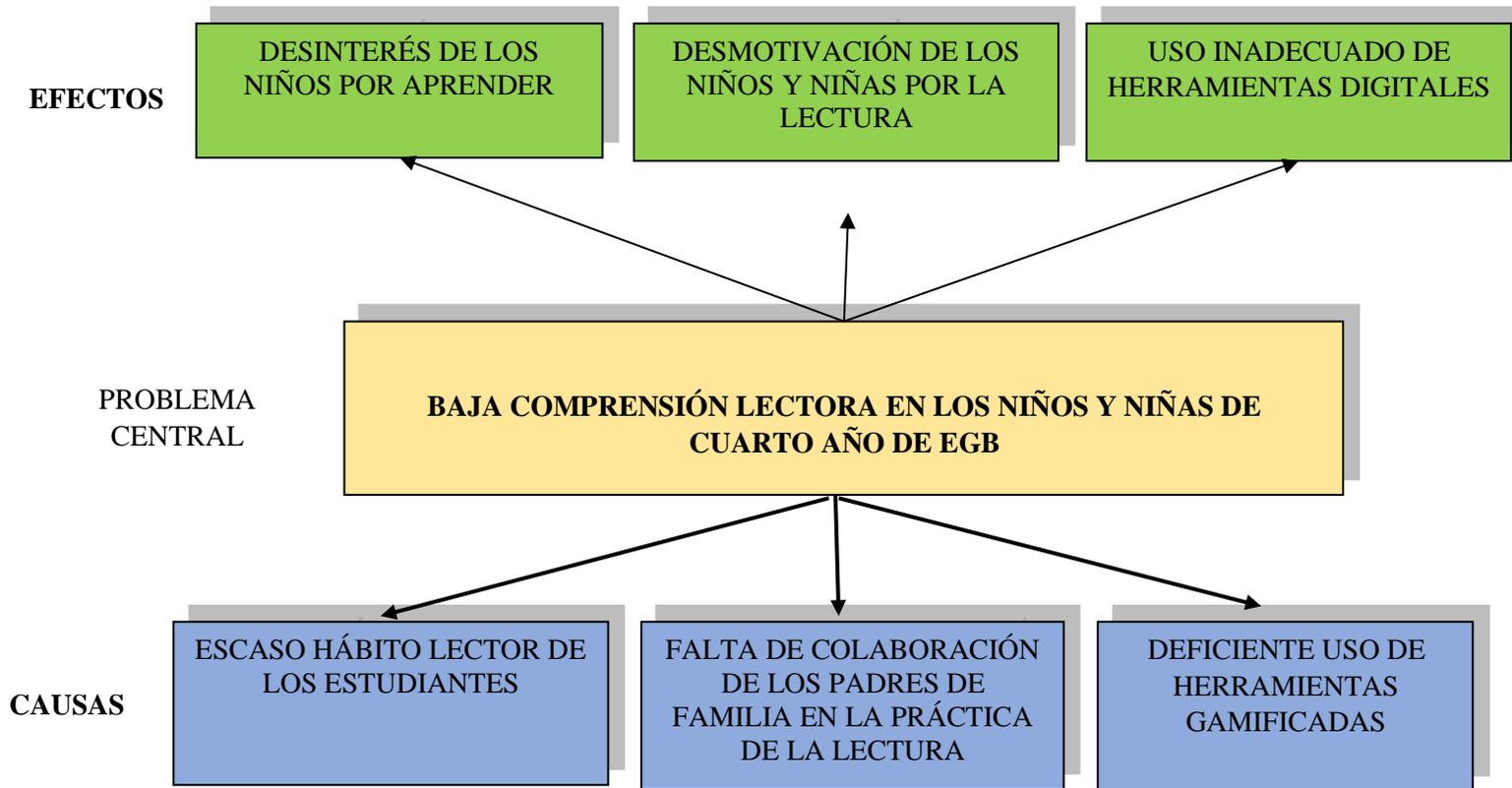


Gráfico 1 Árbol de problemas

Elaborado por: Blanca Montenegro

Planteamiento del problema

¿La deficiente utilización de gamificación como herramienta pedagógica ocasiona desmotivación por la lectura en el estudiantado de cuarto EGB?

Destinatarios del Proyecto

Los beneficiarios directos de la presente investigación son los estudiantes de cuarto año de EGB de la Escuela “Comunidad de Madrid” pues es en ellos en quienes se aplicará la estrategia pedagógica de la gamificación para motivar la lectura y con ello potenciar sus aprendizajes.

Los beneficios de la propuesta de intervención también se dirigen a los docentes de la institución y de otras comunidades educativas del contexto local porque al documentar y probar la eficiencia de una nueva estrategia se les permitirá abrir el abanico de posibilidades para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los discentes y con ello no solo conseguir elevar los niveles de calidad educativa al utilizar variados elementos pedagógicos, sino lograr que los aprendizajes sean significativos y duraderos para que puedan ser fácilmente aplicados en niveles superiores.

Objetivos

Objetivo General.

Implementar la gamificación como herramienta pedagógica para motivar la lectura de los niños y niñas de cuarto año de EGB de la Escuela “Comunidad de Madrid” en el año 2021.

Objetivos Específicos.

- Fundamentar teóricamente las herramientas de gamificación empleadas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica.
- Diagnosticar las causas que provocan desmotivación y desapego a la lectura en el estudiantado de cuarto año de Educación General Básica.
- Proponer una estrategia virtual basada en la gamificación para motivar la lectura en niños de cuarto grado y propender hacia su deleite y comprensión.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

En el campo pedagógico se han desarrollado varios estudios enfocados a mejorar procesos básicos del aprendizaje como la lectura, para la cual se ha optado por aplicar estrategias de alto impacto dentro de las cuales se encuentra la gamificación.

Uno de los estudios del contexto internacional que destaca la importancia de la estrategia de gamificación para fomentar la lectura es la de Prados, Cózar, Del Olmo & González (2021) titulada “Impacto de una plataforma gamificada en la promoción de la comprensión lectora y las actitudes hacia la lectura en educación primaria” en la que se menciona que durante los últimos años, el concepto de gamificación apareció dentro del sector educativo como una innovación metodológica, es por ello que este estudio se llevó a cabo mediante una metodología cuasi experimental con 40 alumnos de cuarto grado para evaluar el impacto de una plataforma gamificada tanto en la comprensión lectora como en la actitud de los alumnos.

Los resultados obtenidos en este estudio, afirman que, aun teniendo en cuenta que la implementación de la gamificación en entornos de aprendizaje con condiciones básicas de gamificación se logra buenos resultados tanto en la comprensión lectora como en promover actitudes positivas en favor de la misma.

La investigación resalta en sus conclusiones que el enfoque de gamificación debe ser tomado en cuenta por los docentes que tienen grupos de alumnos con problemas de lectura pues su implementación no requiere materiales complejos y es de fácil implementación cuando se adopta la tecnología que cada vez tiene un papel más importante en el panorama educativo.

Otro de los aportes relevantes dentro de este campo es el de Tejada et al (2018) titulado “Funprog: una plataforma basada en gamificación para la educación superior”, estudio en el cual se expone que la gamificación se ha aplicado con éxito en el campo de la educación, tal es así que, en Colombia y Ecuador, hay varios trabajos que han generado grandes aportes al dominio de la gamificación.

En este sentido, este trabajo presenta una plataforma de gamificación que tuvo como objetivo generar un impacto emocional y social en los estudiantes, pues debido a su diseño donde los estudiantes se enfrentan a nuevos desafíos obtienen más conocimientos y mejoran sus habilidades.

Los resultados de este estudio a más de destacar que la utilización de la estrategia de gamificación y herramientas tecnológicas permite optimizar el aprendizaje, se menciona que, la implementación de este enfoque también permitirá que los docentes creen un ambiente colaborativo donde sus estudiantes puedan resolver problemas de manera creativa sin temor a equivocarse.

En Ecuador, la investigación “La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura crítico-reflexiva” desarrollada por Curay, Ramón & Fernández (2021) desarrollada con el objetivo de exponer a la gamificación como una estrategia innovadora en la educación que aporta a los propósitos formativos de los estudiantes, construcción del conocimiento y al aprendizaje significativo.

En las conclusiones de esta investigación se enfatiza que la gamificación debe ser entendida como una estrategia que conjugada con una metodología activa permite motivar al estudiante a construir su conocimiento y guiarse a un aprendizaje significativo al incluir elementos de juego dentro del contexto educativo pero que no debe entenderse como un constructo de entretenimiento sino de aprendizaje. En este sentido, la gamificación debe aportar al desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes para la generación de espacios de reflexión frente a un determinado contexto.

Finalmente, en esta investigación se resalta la importancia de que los docentes creen ambientes de aprendizaje y dentro de ellos se considere a la gamificación como un elemento importante porque mediante esta se podrá promover el desarrollo de destrezas y competencias.

En la investigación quiteña “Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado” que fue desarrollada por Vergara (2020) con el objetivo central de diseñar una propuesta de estrategias de enseñanza de Lengua y Literatura desde la gamificación y que fue aplicada en un grupo de 64 alumnos advierte que la gamificación es una estrategia didáctica innovadora que contribuye a mejorar las metodologías didácticas de enseñanza-aprendizaje de los docentes y mejora el rendimiento de los alumnos puesto que favorece el gusto de los alumnos hacia una asignatura.

En los resultados de esta investigación se alude que es necesario abrir la puerta al aprendizaje a través de la gamificación que no es otra cosa que enseñar aplicando el juego. Por lo tanto, la gamificación es una herramienta que vislumbra efectos positivos en alto grado porque los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, generan nuevas ideas, permiten resolver problemas creativamente lo que también implica de un compromiso por parte de los docentes para cambiar la praxis educativa.

Finalmente, se destaca que la innovación y el cambio educativo debe pasar por todos los rincones de una institución educativa sobre todo en edades escolares porque el niño no debe dejar de ser niño por tanto, se lo debe educar mediante el juego porque este genera una gran expectativa por crear, adivinar y ganar, de ahí que aprender mediante el juego es la pieza clave para construir propuestas que permitan lograr aprendizajes duraderos, significativos y en menor tiempo.

Desarrollo teórico del objeto y campo

El desarrollo teórico del presente estudio se basó en las siguientes redes conceptuales que fueron planteadas para cada una de las variables de investigación:

Variable Independiente: La gamificación



Gráfico 2 Red conceptual variable independiente

Elaborado por: Montenegro, B (2022)

Variable Dependiente: La lectura

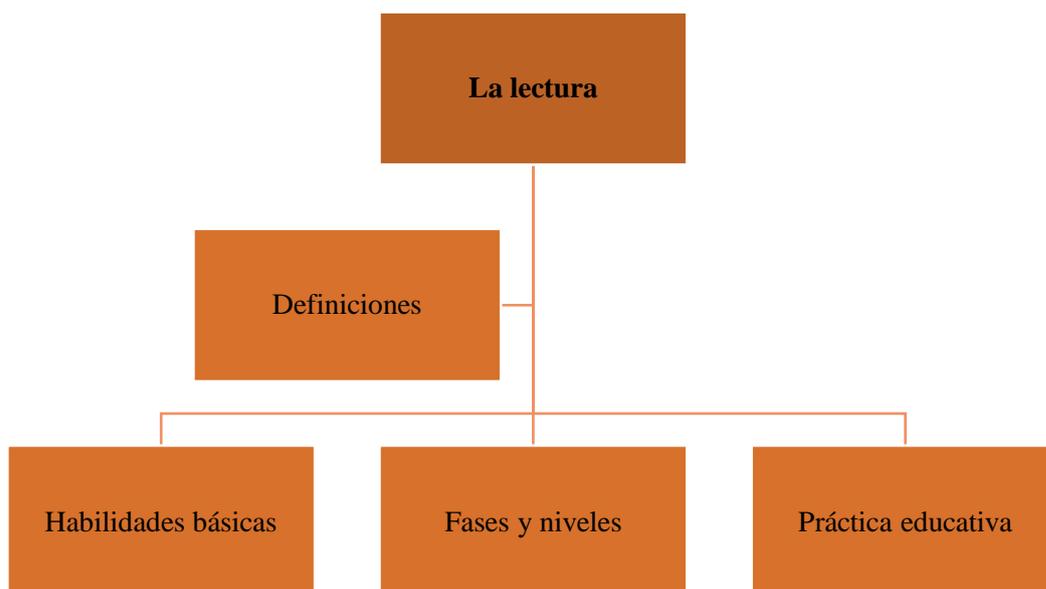


Gráfico 3 Red conceptual variable Dependiente

Elaborado por: Montenegro, B (2022)

Variable Independiente: La gamificación

La gamificación es una estrategia para aumentar el compromiso mediante la incorporación de elementos del juego en un entorno educativo con el objetivo de generar niveles de implicación iguales a los que suelen producir los juegos, mejorar ciertas habilidades, introducir objetivos que den un propósito al aprendizaje, involucrar a los estudiantes, optimizar el aprendizaje, apoyar el cambio de comportamiento y socializar (Smiderle, Rigo, Marques, Pechinha, & Jaques, 2020).

La gamificación también puede ser definida “como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo” (Ortiz & Jordán, 2018, p. 4). Por lo tanto, la gamificación hace referencia a la aplicación del juego en ámbitos específicos para estimular y motivar a los estudiantes para contribuir con sus capacidades.

Según, Sánchez (2019) la gamificación consiste en la utilización de elementos de los juegos fuera de su contexto, con la finalidad de motivar a los estudiantes a la acción, auxiliar en la solución de los problemas y promover aprendizajes por ello se asume que el objetivo máximo de la gamificación es incentivar al usuario a asumir el comportamiento de jugador para que realice tareas en un tiempo predeterminado, se motive y siempre intente de nuevo cuando falle.

Para Liberio (2019) comprender lo que es la gamificación, debe partir de la conceptualización del juego libre y del estructurado, el primero no contempla reglas y motiva al individuo a probar diferentes maneras de hacer las cosas y el segundo desarrolla estrategias que permiten resolver problemas mediante el razonamiento por ello posee reglas que deben cumplirse, en este segundo grupo se ubica la gamificación que se basa en el juego con reglas entre las cuales están los componentes educativos.

A partir de lo expuesto es que expone que la gamificación al ser una estrategia debe permitir necesariamente el desarrollo de habilidades cognitivas en el estudiante para lo cual debe cumplir con tres objetivos básicos: el primero es la fidelización en la que se debe crear un vínculo con el contenido que se está trabajando, el segundo es la motivación que debe ser una herramienta contra el aburrimiento y tercero optimizar y recompensar en el cual se debe incentivar los logros de aprendizaje.

Pilares y principios de la gamificación

Para Mallitasig & Freire (2020) la gamificación en el ámbito educativo se refiere a la introducción de mecánicas y dinámicas del juego en el aula para fomentar el aprendizaje significativo al brindar experiencias enriquecedoras y atractivas para motivar y lograr un cambio en la actitud del estudiante hacia el proceso instructivo, de ahí que la gamificación constituye una actividad de aprendizaje que al igual que otras tiene la finalidad que el estudiante capte el conocimiento para que pueda ponerlo en práctica, pero para ello debe basarse en cuatro pilares:

Primero: el objetivo del juego de la gamificación debe ser suscitar condiciones lúdicas para el aprendizaje para que el estudiante se motive por el aprendizaje, supere retos y se autosupere.

Segundo: El propósito es crear un ambiente responsable de aprendizaje donde el profesor no sea el único protagonista, sino que la institución educativa proponga la estrategia basada en principios para que cualquier docente pueda utilizarla de este modo se crea una correcta gestión de la gamificación.

Tercero: la gamificación dentro del aula debe ser un trabajo continuo para que los resultados positivos perduren.

Cuarto: debe existir un equilibrio entre las habilidades y conocimientos previos del estudiante con relación a los retos que se plantean en la gamificación, de tal manera que los conocimientos no sobrepasen a los retos porque si no se convertiría en una actividad aburrida o al contrario, que los retos sean superiores a los conocimientos porque se generaría angustia y tensión en los estudiantes, por ello la gamificación debe aplicarse de manera progresiva y respetar límites de aprendizaje.

Con respecto a lo expuesto, es que toda actividad de enseñanza-aprendizaje dentro del marco de la gamificación debe fomentar la disciplina en el aula, mediante el cumplimiento de los siguientes principios: el establecimiento de un sistema de progresión que permita al aprendiz identificar el logro de aprendizajes, la clasificación o posicionamiento que permitirá reflexionar sobre la propia participación, el diseño de la experiencia de aprendizaje debe ofrecer un enfoque basado en metas, reglas, retos y

puntos a lograr al concluir una tarea y finalmente, ofrecer un sistema de insignias, logros y recompensas para promover la motivación del aprendiz (Mallitasig & Freire, 2020).

Elementos de la gamificación

Los fundamentos de la gamificación son tres: las dinámicas, las mecánicas y los componentes: como se muestra en el gráfico 4:

Las dinámicas se refieren al concepto, la estructura implícita del juego, las mecánicas son los procesos que suscitan el desarrollo del juego y los componentes son las ejecuciones específicas de las dinámicas y mecánicas que se realizan a través de: avatares, insignias, puntos, colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros, la interacción de estos tres elementos es lo que genera la actividad gamificada (Ortiz & Jordán, 2018).

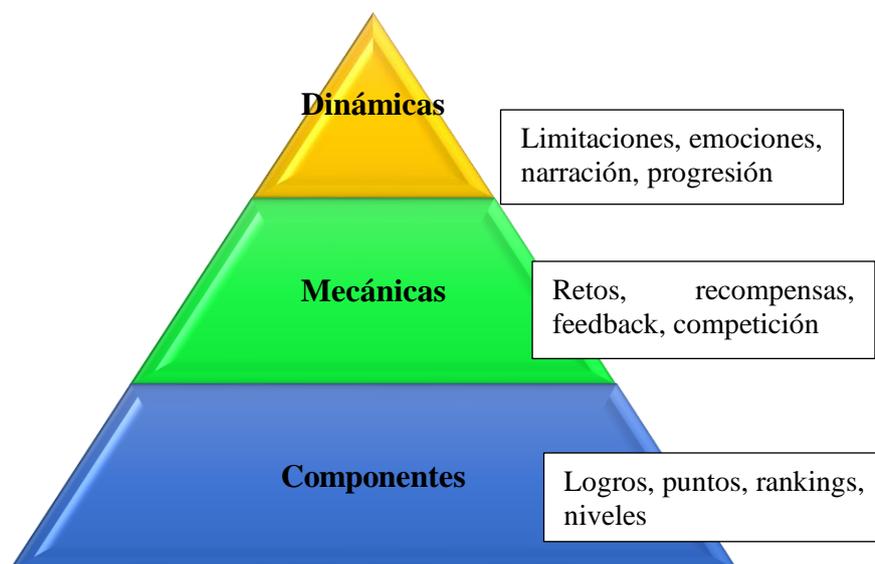


Gráfico 4 Elementos de la gamificación

Fuente: (Ortiz & Jordán, 2018)

Para Biel & García (2016) los componentes mecánicos son los elementos básicos del juego porque detalla las reglas, motor y funcionamiento, las dinámicas se refieren a la forma en que se ponen en marcha las mecánicas, por tanto, determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de los aprendices y por último, los componentes son los recursos con los que se cuenta o las herramientas que se utilizan para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación. En la tabla 1 se presentan algunos ejemplos de estos elementos:

Tabla 1

Ejemplos de los elementos de la gamificación

Dinámicas	Emociones	Curiosidad, competitividad, frustración, felicidad
	Narración	Una historia continua para lograr aprendizaje
	Progresión	Evolución y progresión
	Relaciones	Interacción social, compañerismo, trabajo en equipo
	Restricciones	Limitaciones
Mecánicas	Colaboración	Trabajar conjunto para lograr un objetivo
	Competición	Se gana y se pierde
	Desafío	Las tareas implican esfuerzo
	Recompensas	Obtención de beneficios
	Retroalimentación	Evidencia lo que se está logrando o no
	Suerte	Influencia del azar
	Transacciones	Intercambios entre jugadores
	Turnos	Participación alternativa, equitativa con secuencia
Componentes	Avatar	Representación visual del participante
	Colecciones	Elementos que se acumulan
	Combate	Batalla
	Desbloqueo	Nuevos elementos tras conseguir objetivos
	Equipos	Trabajo grupal
	Insignias	Representación visual de los logros
	Tiempo	Competir contra el tiempo
	Misiones	Desafíos predeterminados
	Niveles	Estados de progresión
	Puntos	Recompensas que representan progresión
	Clasificaciones	Representación gráfica de los logros
	Regalos	Oportunidad de compartir recursos con otros

Nota: Tomado de (Biel & García, 2016)

Importancia de la gamificación

La gamificación es una actividad de aprendizaje que permite a los estudiantes adquirir conocimientos, perfeccionar habilidades y fomentar rasgos positivos a través del juego creado específicamente con el fin de aprender, aquí es donde la ventaja de la gamificación es prominente porque esta metodología proporciona varias formas de estímulos a los estudiantes, especialmente para involucrarlos y motivarlos a mantenerse activos mientras aprenden lo que tiene un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes, esto se debe a que la gamificación contiene elementos que intentan dar impulso a los estudiantes mediante desafíos, recompensas, puntos, niveles, insignias, y entre otros (Sánchez, 2019).

A más de lo expuesto, para Rodríguez, Ramos, Santos & Fernández (2019) la importancia de aplicar estrategias de gamificación está dada por sus ventajas entre las cuales se destacan: la estimulación del esfuerzo para el alumnado, aumento del interés de los discentes por la materia, retroalimentación positiva a través de la evidencia de fallos y áreas de mejora, fomento del trabajo del profesorado en el aula, la posibilidad de ejercer un control más exhaustivo del nivel del alumnado en menos tiempo y que permite alcanzar los objetivos expresados en el currículum oficial a través del favorecimiento de la inclusión del alumnado en las actividades propuestas.

La estrategia de gamificación al incluir elementos del juego es relevante en la práctica pedagógica porque constituye una forma innovadora, motivadora y placentera de enseñar y aprender pues el juego permite indudablemente el desarrollo humano porque estimula la personalidad, apoya habilidades sociales, fomenta el razonamiento y el pensamiento lógico y crítico es por ello que jugar es tan importante durante la infancia al ayudar a preparar al individuo a mejorar sus relaciones interpersonales básicas para el aprendizaje (Liberio, 2019).

Implementación de la gamificación

Ozturk & Korkmaz (2020) la gamificación ofrece a los estudiantes oportunidades para cooperación, competencia y participación activa en el proceso de aprendizaje, pero para este fin debe implementarse tomando en cuenta las necesidades del estudiante, los objetivos de aprendizaje, el ambiente de clase y las posibles limitaciones, por lo que es recomendable cumplir con los siguientes parámetros:

- Ser agradables y entretenidas
- Ser atractivas y permitir que los estudiantes se apeguen apasionadamente.
- Involucrar reglas como base del juego.
- Fomentar la motivación.
- Ser interactivas y permitir una participación activa.
- Ser adaptable en términos de nivel de desafío y rendimiento del jugador.
- Poder obtener los resultados y comentarios para poder aprender (feedback).
- Crear oportunidades para que el jugador gane y satisfaga su ego o aspiraciones.
- Involucrar las características de lucha, competencia, desafío, rivalidad, todo lo que hace que el juego sea emocionante.
- Involucrar situaciones problemáticas que necesitan ser resueltas pues estas ayudan a desarrollar el pensamiento individual.
- Permitir la relación entre pares y grupos para la construcción de grupos sociales que sirvan para establecer competencias.
- Presentar historias para que los jugadores experimenten los sentimientos en la historia como parte de su vida, para crear experiencias más significativas.

Para Rodríguez, Ramos, Santos, & Fernández (2019) la gamificación debe llegar al aula para incrementar la concentración, motivar y facilitar el aprendizaje, pero para ello, la implementación debe considerar tres aspectos básicos: el primero es que el alumno debe estar en plena capacidad para cumplir con las tareas propuestas, el segundo es que el reto a realizar debe encontrarse dentro del nivel posible de actuación del alumnado y tercero que la retroalimentación aportada por el juego debe ser inmediata, significativa y acorde al esfuerzo, a partir de estas premisas, la inclusión de la gamificación en el aula debe cumplir con los siguientes parámetros básicos:

Ambientación: elemento de gran relevancia pues es el hilo conductor que aporta el sentido al juego al ser el aspecto sobre el cual se configuran las historias y diversas vías que deben seguir los alumnos durante el juego.

Los juegos de rol: en este campo se configuran realidades paralelas, la vida del aula y la que se desarrolla el juego, lo que supone que los alumnos adopten un rol que deben representar de manera individual o grupal.

El compromiso: al inicio del juego se debe buscar que los alumnos se comprometan a aprovechar la experiencia de aprendizaje lo mejor posible.

Objetivos: el establecimiento de un objetivo de aprendizaje es fundamental en la gamificación porque esto lo diferencia de un simple juego.

Motivar: los juegos deben propiciar entusiasmo en los alumnos para lo cual se pueden proporcionar premios de diversa índole de acuerdo a los alcances.

Puntos: son maneras simples de recompensar a los participantes a medida que avanzan en el juego, este sentido de competición permitirá que los alumnos se esfuercen por alcanzar los primeros lugares y así superarse.

Dinámicas: las actividades pueden ser grupales para promover la cooperación o autónomas para lograr objetivos propios.

De ahí que puede decirse que aplicar la gamificación en el aula no es sencillo porque va más allá de incorporar juegos en la educación para hacer más atractivos ciertos contenidos, sino que implica la integración de varios elementos tanto antes como después del juego que deben considerarse para que no se pierda el sentido educativo del juego.

Tecnologías emergentes para la aplicación de la gamificación

Se entiende por tecnologías emergentes al conjunto de los avances de tecnologías digitales, las tecnologías de la información y comunicación, la robótica, nuevos materiales y el internet que permiten el acceso, producción, tratamiento, comunicación de la información en diferentes códigos (texto, imagen, sonido), de este modo, las tecnologías emergentes tratan acerca del empleo del computador y aplicaciones informáticas para transformación, almacenamiento, gestión, protección, difusión y localización de los datos necesarios para cualquier actividad humana (Jácome, 2021).

En este sentido, son recursos de apoyo que permiten la simulación, virtualización, modelado y entre otras funciones, de sistemas reales, así como apoyo de funciones de

docencia, evaluación y administración. Entre las principales herramientas tecnológicas adaptables al enfoque de gamificación constan:

Pear Deck: herramienta destinada al desarrollo de prestaciones digitales interactivas a través de Google que permite la creación de dos tipos de cuentas: la primera permite la creación y gestión de las presentaciones para su posible integración en sistemas de proyección digital y en el caso de los estudiantes, se utiliza para comunicar con la presentación del profesor y posibilitar la interacción entre las actividades propuestas (Trejo, 2019). La ejemplificación de esta plataforma se presenta en el gráfico 5:



Gráfico 5 Pear Deck
Fuente: (Trejo, 2019)

Classcraft: es una plataforma de gestión de comportamiento que destaca por sus características visuales relativas a la inclusión de elementos del juego de rol en el aula, mediante un sitio web y una aplicación móvil, el docente puede gestionar componentes de comportamiento entre los alumnos, para su uso es preciso crear una cuenta en el sitio web donde se puede crear un ambiente de aprendizaje basado en la gestión de personajes en un entorno de tipo medieval (Trejo, 2019). La ejemplificación de esta plataforma se presenta en el gráfico 6:



Gráfico 6 Classcraft
Fuente: Fuente: (Trejo, 2019)

Quizizz: es un sistema de gestión y creación de quizzes en línea que permite agregar elementos lúdicos para transformar el ambiente de revisión de contenidos en una interfaz que agrega sonido, tiempo e imágenes con el propósito de motivar al estudiante a la realización de pruebas en la clase y pese a ser similar a Kahoot se distingue por permitir agregar retroalimentación (Trejo, 2019). La ejemplificación de esta plataforma se presenta en el gráfico 7:

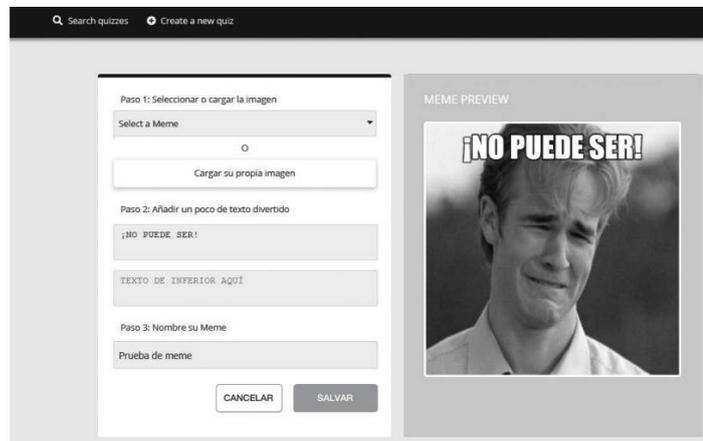


Gráfico 7 Quizizz
Fuente: (Trejo, 2019)

Kahoot: es una herramienta que permite crear juegos de aprendizaje en cuestión de minutos al que se denomina kahoot, el juego consiste en hacer una serie de preguntas de opción múltiple con videos, imágenes, diagramas para motivar al alumno a utilizarlo para revisión y refuerzo de contenidos (Cerro, Iglesias, & García, 2020). La ejemplificación de esta plataforma se presenta en el gráfico 8:

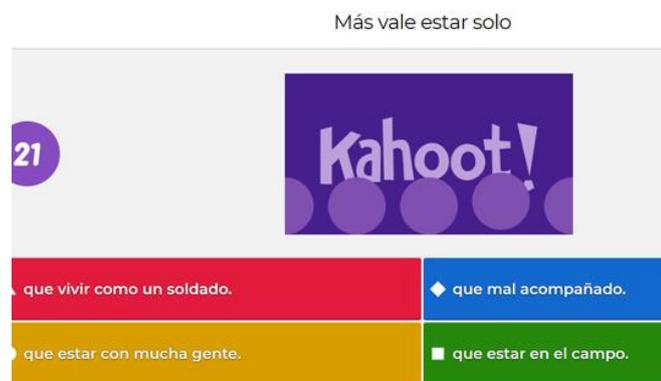


Gráfico 8 Kahoot
Fuente: (Cerro, Iglesias, & García, 2020)

Mentimeter: es una aplicación web que permite crear encuestas, test o quizit para poder interactuar y hacer participar a los alumnos mediante sus teléfonos, tablets o

computadoras y cuyos resultados se pueden observar en tiempo real (Chunga, 2020). La ejemplificación de esta plataforma se presenta en el gráfico 9:



Gráfico 9 Mentimeter
Fuente: (Chunga, 2020).

Classflow: plataforma online que permite la creación de lecciones virtuales e interactivas con los estudiantes y después de completar ciertos capítulos, brinda la posibilidad de que el docente diseñe un test basado en las lecciones y materias para evaluar y conocer el aprendizaje de cada alumno (Chunga, 2020). La ejemplificación de esta plataforma se presenta en el gráfico 10:

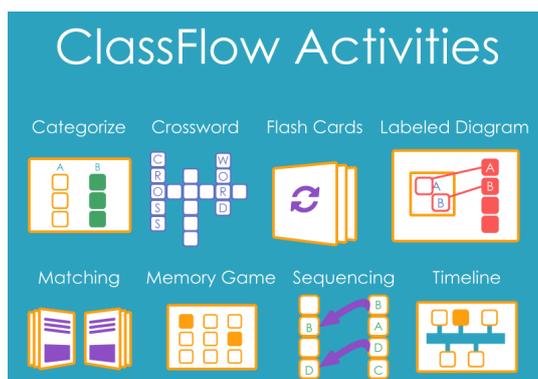


Gráfico 10 Classflow
Fuente: (Chunga, 2020).

Genially: es una herramienta ideal para crear experiencias de gamificación a través de presentaciones interactivas con presentaciones, infografías, animaciones, mapas, microsites, etc., sin necesidad de programar y así crear experiencias de aprendizaje en las que el alumno no solo puede observar y escuchar sino interactuar y buscar contenido (Oviedo, 2021). La ejemplificación de esta plataforma se presenta en el gráfico 11:



Gráfico 11 Genially
Fuente: (Oviedo, 2021)

Google Site: es una herramienta de uso gratuito que permite crear sitios web o una intranet de una manera sencilla, puede modificarse a gusto propio a través de su interfaz, lo cual permite personalizar plantillas, usar y compartir archivos como imágenes, documentos, videos, calendario, etc. y administrar proyectos entre miembros de un equipo de trabajo (Herrera, 2021).



Gráfico 12 Google site
Fuente: (Herrera, 2021)

Variable Dependiente: La lectura

La lectura es una actividad cognitiva compleja que abarca diversos niveles de procesamiento, como un sistema de representación y como una práctica académica que se inicia con la relación entre la información que proporciona un texto escrito y los conocimientos previos del lector (Muñoz, Valenzuela, Avedaño, & Núñez, 2016).

Para Romo (2019) la lectura se define como

Un proceso de construcción de significados a partir de estímulos textuales, en la que no solo el texto o la obra son elementos que aportan información y contenido, sino que, para que se produzca el verdadero efecto de la lectura, necesariamente ha de contar con las aportaciones del receptor y con la activación de aquellos saberes personales para la comprensión de lo expuesto y presentado por el texto. (p. 175)

De ahí que la lectura puede entenderse tanto como un fin como un medio que resulta fundamental para ampliar las posibilidades y oportunidades de desarrollo individual y colectivo porque la lectura es la forma de acceder a los conocimientos y a la participación en la sociedad.

Habilidades para la lectura

Hoyos & Gallegos (2017) mencionan que en el campo de la lectura existen dos requisitos básicos para el desarrollo de la comprensión lectora; el primero respecta a la adquisición y dominio de habilidades de reconocimiento y decodificación de las palabras y el segundo es la adquisición de habilidades de búsqueda y construcción de significados con base en el control cognitivo.

Ambos requisitos siguen una secuencia, ya que la adquisición de los primeros son base de los segundos requisitos, en este sentido, las habilidades lectoras se dividen en dos grandes campos:

Habilidades de rastreo: suponen la extracción de información de un texto mediante la percepción visual, por lo tanto, implican de una combinación de procesos de decodificación de un patrón visual: análisis visual y procesos de acceso al significado almacenado en la memoria. Dentro de estas habilidades están: la localización rápida de datos mediante un componente óptico y cognitivo que implica atención y uso adecuado del lenguaje.

Habilidades de análisis: corresponde al nivel más profundo porque la información se integra y se logra un desarrollo del pensamiento. En esta categoría están habilidades como: la lógica, inferencias, memoria, razonamiento, reflexión y evaluación.

A más de lo expuesto, para Pulido (2020) leer es un proceso de interacción entre el lector y el texto para obtener información pertinente según los objetivos que persiga la

lectura, este proceso requiere de un lector activo que procesa, examina y comprende un texto, para lo cual es necesario cuatro habilidades fundamentales: la primera es la atención selectiva donde el lector debe focalizar su atención en el texto, la segunda es el análisis que consiste en una lectura continuada para conectar y lograr un significado, la tercera es la síntesis que se refiere al proceso en el cual el lector recapitula, resume y da significado a las unidades lingüísticas para que el texto cobre significado y así pueda ser comprendido y la cuarta es la memoria que se logra solo con rutinas de almacenamiento

De ahí que puede decirse que la lectura al ser un proceso cognitivo complejo y tener un componente intencional requiere de la decodificación de letras y la construcción de significados para lo cual son necesarias habilidades básicas como la atención, gnosias, praxias, lenguaje, memoria y razonamiento.

Fases de la lectura

Las tres fases que intervienen en la lectura son: la prelectura, lectura y poslectura, durante la primera fase los lectores predicen el contenido del texto y hacen suposiciones sobre cuál puede ser la idea principal del texto para lo cual pueden emplear información contenida en el título, imágenes, contexto, editorial, etc., la segunda fase, es la de lectura en la cual los lectores subrayan las palabras que no conocen, palabras clave, ideas principales por lo que se requiere de una lectura profunda y finalmente, la tercera fase es la de poslectura en la que se debe entender la información para cumplir con tareas específicas como: responder preguntas, debatir, reflexionar, emitir juicios, etc. (Montesdeoca, Palacios, Gómez, & Espejo, 2020).

Niveles de lectura

De acuerdo a Romo (2019) existe una estrecha relación entre los niveles de la lectura y el grado de procesamiento de la información que puede ir de superficial, pasar por uno intermedio hasta llegar al más profundo, de carácter semántico, de construcción de significado, de este modo, los niveles de la lectura son:

Nivel literal

Como su nombre lo indica, este nivel hace referencia a la información que se extrae conforme a la lectura del texto, al sentido propio o exacto del texto, por ello se

considera como el nivel más básico. El nivel literal está compuesto por dos subniveles, el objetivo y subjetivo:

Nivel objetivo: se caracteriza por una identificación de acciones y donde la información es recuperada de un texto de manera explícita para lo cual es necesario tener la capacidad de conocer la escritura y manejarla con fluidez sin la intervención de vicios de la lectura, por cuanto supone lectura y decodificación al mismo tiempo.

Nivel subjetivo: este tipo de lectura literal busca desarrollar estrategias cognitivas a través de la lectura, por ello emplea la identificación, comparación, clasificación, análisis, síntesis y capacidad de resumir, es decir que se trata de buscar información del texto para retener lo más importante.

Nivel representativo

Es aquel que desarrolla la capacidad de reconstruir el significado extraído del texto, relacionándolo con las experiencias o conocimiento previo, existe una integración de la información para lograr una comprensión profunda y poder transferir los contenidos a contextos específicos, es decir que el significado del texto se completa con la nueva y antigua información.

Nivel inferencial

Este nivel desarrolla la capacidad de extraer ideas que no están presentes necesariamente en el texto, sino que llegan a partir de la deducción, por cuanto el lector hace suyo el texto en el sentido en el que sus propias capacidades le permiten entender.

Nivel crítico

La lectura crítica es dar a conocer el punto de vista propio a partir de lo expuesto en el texto, es decir que lo leído (comprensión) sirve para emitir un juicio por ello, la lectura crítica estrechamente relacionada con las destrezas del pensamiento como la claridad, exactitud, precisión, pertinencia, profundidad y lógica.

Nivel emocional

Este aspecto se relaciona con la inteligencia emocional y se da cuando la imaginación da lugar a la lectura entre líneas y donde se crean mundos ficcionales o de

interés de cualquier tipo ya sea científico, académico, instruccional que motivan a seguir leyendo y buscar textos similares para profundizar en el conocimiento.

Nivel creador

Este nivel va de la mano con el nivel emocional y más que tener que ver con la lectura propiamente dicha ayuda al lector a despertar la creatividad con lo que se fomentan y desarrollan estrategias cognitivas y metacognitivas como la atención, análisis, síntesis, memoria, interpretación, conciencia.

Práctica educativa para la enseñanza de la lectura

La enseñanza-aprendizaje de la lectura es un proceso que se inicia antes de que los niños ingresen a la educación sistematizada y se prolonga a lo largo de la vida, por cuanto las estrategias educativas para este fin van desde las más tradicionales como las cognitivas que buscan que el estudiante sea capaz de autorregular su aprendizaje y las de lectura crítica que fomentan el razonamiento, sin embargo, de su aplicación aislada aún se siguen observando estudiantes desmotivados y faltos de estrategias, con las consecuentes debilidades para alcanzar el pensamiento crítico (Villegas, Rodríguez, Sotil, & Pérez, 2020).

Para Peña (2010) las estrategias de lectura se clasifican de acuerdo al propósito que guía al lector en el proceso de lectura, así se plantean los siguientes grupos:

Estrategias que permiten dotar de objetivos previos de lectura y aportar a ella los conocimientos previos: la formulación previa de objetivos determina no solo las estrategias que se activarán para construir un significado a partir del texto, sino también el control que se va ejerciendo sobre la lectura a medida que se avanza en la misma.

Estrategias que permiten elaborar y probar inferencias de distinto tipo: permiten evaluar la consistencia del texto, de esta manera el lector controla su propia comprensión verificando o rechazando sus predicciones.

Estrategias dirigidas a resumir, sintetizar y extender el conocimiento adquirido mediante la lectura: esto permite contextualizar la información recibida, elaborarla e internalizarla para que pase a formar parte de los conocimientos y de la memoria de esta manera puede ser utilizada en momentos precisos.

Por otra parte, para Gutiérrez & Salmerón (2012) las estrategias de enseñanza-aprendizaje de la lectura son: cognitivas, metacognitivas, motivacionales-afectivas y contextuales, las cognitivas se refieren a procesos dinámicos y constructivos que el lector pone en marcha de manera consciente e intencional para construir una representación mental del texto escrito, las metacognitivas hacen referencia al conocimiento sobre el propio conocimiento y la regulación de los procesos cognitivos para ello las estrategias pueden aplicarse antes, durante y después de la lectura.

Las estrategias motivacionales–efectivas permiten que el lector construya conocimientos sobre el mundo real a través de conexiones o conocimientos previos que permiten hacer visualizaciones para lograr significados y finalmente las estrategias contextuales son aquellas que se basan en pistas contextuales para acceder al significado del léxico y se emplean cuando no existe un amplio vocabulario que pueden llevar a fallas de comprensión.

A más de lo expuesto, se debe considerar que la lectura al igual que cualquier otra práctica implica de las tres competencias educativas estipuladas por el Ministerio Nacional de Educación que en palabras de Valbuena, Conde & Berrio (2018) son:

Enseñar: es la competencia que se refiere al uso de la didáctica en la enseñanza de las distintas disciplinas, con el objetivo de favorecer el proceso de aprendizaje y el enriquecimiento de las competencias lectora para lo cual se requiere: el diseño desde el ámbito curricular, planes de estudio y unidades de aprendizaje.

Formar: hace referencia a utilizar conocimientos pedagógicos para crear ambientes de aprendizaje para el desarrollo de los estudiantes, docente y comunidad para lo cual es necesario: comprender integralmente a los estudiantes, atender la importancia del desarrollo cultural de los estudiantes, entender los procesos del desarrollo y crecimiento continuo.

Evaluar: que es la competencia que conlleva a la reflexión, a cumplir con seguimiento y tomar decisiones de los procesos de formación con el objetivo de alcanzar autorregulación y mejora de la enseñanza para lo cual se intima de una diversidad de alternativas evaluativas y para vislumbrar a la evaluación como una oportunidad de mejora.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Este capítulo muestra una descripción detallada del tipo de investigación seleccionada, así como las técnicas e instrumentos que permitieron la recopilación de información sobre las variables de estudio y que permitirán el alcance de los objetivos propuestos.

Paradigma y tipo de investigación

El desarrollo del presente estudio se basó en un enfoque mixto que de acuerdo a Hernández, Fernández & Baptista (2014) es necesario en la mayoría de investigaciones porque ambos métodos son necesarios en las distintas etapas de la investigación, el enfoque cuantitativo es secuencial, probatorio y permite analizar numérica y estadísticamente las variables para la extracción de conclusiones mientras que el cualitativo es interpretativo y permite describir y contestar las preguntas de investigación.

La selección del enfoque mixto permitió hacer uso de técnicas de recolección de tipo cualitativa y cuantitativa; entrevista y encuesta, la primera fue aplicada a una docente y la segunda al grupo de estudiantes de cuarto año de educación básica. Las respuestas obtenidas de la aplicación de ambos instrumentos permitieron hacer un diagnóstico de las causas que llevan a la desmotivación por la lectura en el alumnado y guiar el desarrollo de la estrategia virtual basada en la gamificación para motivar la lectura en niños de cuarto grado y propender hacia su deleite y comprensión.

Además, la investigación fue de tipo descriptiva que en palabras de Escudero & Cortés (2018) permite puntualizar la realidad de estudio para la caracterización de los hechos, de esta manera se pudo describir las causas que llevan a la falta de interés por la lectura y proponer una estrategia de solución.

Procedimiento para la búsqueda de datos

La investigación se desarrolló en la Escuela “Comunidad de Madrid” del cantón Quito en la provincia de Pichincha, institución a la cual se acudió para solicitar la autorización para la ejecución del estudio y se coordinó los horarios para la recolección de datos (Ver Anexo 1).

Población

La población de estudio se define como “el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para las cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación queda delimitada por el problema y los objetivos de estudio” (Cabezas, Andrade & Torres, 2018, p. 88-89). En la presente investigación se consideró como población al grupo de estudiantes de cuarto año de educación básica de la Escuela “Comunidad de Madrid”.

La población fue seleccionada de acuerdo a los siguientes criterios:

- Estudiantes que desearon participar de la investigación.
- Estudiantes que emitieron respuestas objetivas.
- Estudiantes que contestaron la encuesta en el periodo preestablecido.

Una vez aplicados estos criterios, en la investigación se contó con la participación de 30 estudiantes, el 77% tuvieron 8 años y el 23% 9, además se encontró mayor predominio del género femenino (53%) sobre el masculino (47%).

Como complemento de la investigación se consideró a 3 docentes de la unidad educativa para formar parte de la investigación.

Operacionalización de variables

La Operacionalización de variables es fundamental en la investigación porque a través de ellas se precisan los aspectos y elementos que se requieren analizar, conocer y registrar con el fin de llegar a conclusiones, su ejecución implica la desintegración de los elementos que conforman las variables, primero en dimensiones y luego en indicadores medibles (Espinoza, 2019). Con base en este criterio a continuación se muestra la operacionalización de las variables de estudio:

Cuadro 1

Operacionalización de la variable independiente-Gamificación

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e instrumentos
La gamificación es una estrategia que incorpora los elementos del juego en un entorno educativo para apoyar el aprendizaje y el cambio de comportamiento en los estudiantes (Smiderle, Rigo, Marques, Pechanha, & Jaques, 2020)	Definición y objetivos	Conceptualización	¿Ha escuchado hablar de la gamificación?	Técnica: Entrevista
		Objetivo	¿Considera usted que la gamificación puede ayudar a trabajar la lectura en los estudiantes?	
	Pilares y principios	Fomentar aprendizaje	¿Qué tan importante es para usted la lectura en el proceso educativo?	Instrumento: Cuestionario
			¿Considera usted que el nivel de lectura que tienen los estudiantes de cuarto año de EGB es el adecuado? ¿Por qué?	
	Elementos del juego	Dinámicas	¿Ha utilizado gamificación para impartir clases en sus estudiantes?	
		Mecánicas	¿Qué herramientas de gamificación ha utilizado?	
		Componentes	¿Qué herramientas utiliza usted para trabajar la lectura con los estudiantes?	

Implementación
en el aula

Trabajo pedagógico

Suplir falencias

¿Con qué frecuencia trabaja usted la lectura con sus estudiantes?

¿Cuáles son los principales problemas de lectura que ha percibido en los estudiantes?

¿Por qué considera usted que los estudiantes presentan estas falencias?

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: La investigación

Cuadro 2

Operacionalización de la variable dependiente-Lectura

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e instrumentos
La lectura es una actividad cognitiva compleja que abarca diversos niveles de procesamiento, como un sistema de representación y como una práctica académica que se inicia con la relación entre la información que proporciona un texto escrito y los conocimientos previos del lector (Muñoz, Valenzuela, Avedaño, & Núñez, 2016)	Definiciones	Construcción de significado	¿Consideras que la lectura es algo importante para tu vida?	Técnica: Encuesta
	Habilidades básicas	Rastreo y análisis	¿Te agrada leer? ¿Cuál es el motivo de que no te guste leer?	Instrumento: Cuestionario
	Fases y niveles	Objetivo y subjetivo	¿Qué te motiva leer?	
		Emocional -creador	¿Te gustaría leer jugando? ¿Participarías en un juego de lectura? ¿El juego de lectura debería ser?	
		Representativo	¿Qué te gustaría ganar en el juego de lectura?	
	Práctica educativa	Estrategias en clase	¿Tu profesor en clase utiliza?	
		Estrategias de apoyo	¿En casa algún familiar me incentiva a leer? ¿Para leer en casa tengo?	

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: La Investigación

Técnicas de recolección de la información

Las técnicas de recolección de información se refieren a los procedimientos o forma particular de obtener datos o información y sirven como complemento al método científico y permitir el registro, recuperación, procesamiento, análisis e interpretación posterior (Arias, 2012).

La técnica de recolección de información requiere de un instrumento para su aplicación, este puede definirse como cualquier recurso, dispositivo o formato que permite obtener, registrar y almacenar la información (Arias, 2012).

En la presente investigación, se utilizó las siguientes técnicas de recolección de información:

Entrevista

Es una técnica basada en un diálogo o conversación cara a cara, entre el entrevistador y el entrevistado acerca de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador puede obtener la información requerida porque tiene un carácter profundo y permite recabar datos en detalle (Arias, 2012).

La entrevista fue aplicada a tres docentes de la Escuela “Comunidad de Madrid” del cantón Quito mediante un cuestionario de 10 preguntas con las cuales se pretendió indagar sobre las dificultades de lectura que presentan los estudiantes, sus causas y herramientas pedagógicas utilizadas en este campo (Ver Anexo 2). Además, se indagó sobre el conocimiento de la estrategia de gamificación y herramientas gamificadas utilizadas.

La aplicación de la entrevista se realizó mediante el recurso tecnológico Zoom que permite la interacción cara a cara y grabar la conversación para su posterior transcripción y análisis.

Encuesta

La encuesta es una técnica que permite obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema particular, para lo cual se puede utilizar el interrogatorio cara-cara, vía telefónica o virtual (Arias, 2012). En la presente investigación se utilizó una encuesta dirigida

al grupo de estudiantes de cuarto año, constituida por 11 preguntas con opciones de respuesta cerradas con la que fue posible realizar un diagnóstico de las causas que producen desmotivación por la lectura, así como indagar sobre aspectos básicos para la aplicación de la estrategia virtual de gamificación. (Ver Anexo 3)

La aplicación de la encuesta se realizó por varios medios: Zoom, Teams, vía telefónica y mediante Google Forms.

Validez y confiabilidad de los instrumentos

Para la validación de los instrumentos se procedió a solicitar al director institucional revisar los cuestionarios antes de su aplicación. Posterior a ello, se procedió a calcular el alfa de cronbach que arrojó un coeficiente de 0,896 lo cual indica que el instrumento diseñado es aceptable.

Análisis e interpretación de los resultados de entrevista

Al inicio de la entrevista se solicitó a los docentes proporcionar datos demográficos y laborales que sirvieron para conocer el perfil profesional.

En virtud del carácter anónimo de la investigación se procedió a utilizar seudónimos para cada uno de los docentes, esto se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 2

Datos demográficos y laborales de los entrevistados

Entrevistado Seudónimo	Cargo	Edad	Nivel de formación	Años de experiencia	Tiempo laboral en la institución
D1	Docente	43	Tercer nivel	18 años	8 años
D2	Docente	40	Tercer nivel	15 años	10 años
D3	Docente	35	Tercer nivel	10 años	6 años

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Entre

Cuadro 3

Matriz de categoría de análisis

Categoría	Pregunta	D1	D2	D3
Necesidades de aprendizaje	¿Qué tan importante es para usted la lectura en el proceso educativo?	La lectura es parte primordial del aprendizaje porque si un niño sabe leer puede desarrollar el resto de las destrezas.	Es indispensable ya que se debe tener un buen nivel del proceso de la lectura para poder entender.	La lectura es parte fundamental del aprendizaje porque a través de la lectura es que se puede adquirir conocimientos y ampliar lo que ya se conoce.
	¿Considera usted que el nivel de lectura que tienen los estudiantes de cuarto año de EGB es el adecuado? ¿Por qué?	En cuarto año el niño ya debe tener desarrollada la destreza de la lectura, pero todavía se requiere cimentar las bases de la lectura porque del 100%, un 75% lee bien y un 25% presentan dificultades.	En realidad sí, pero hay ciertas excepciones por eso siempre se debe identificar quienes tienen estos problemas para reforzar.	La mayoría creo que sí tiene un buen nivel, pero hay muchos niños que no porque presentan falencias que vienen acarreado desde años anteriores y esto ha empeorado aún más desde la pandemia donde las clases son virtuales y no se puede ir reforzando adecuadamente.
	¿Cuáles son los principales problemas de lectura	El principal, es el reconocimiento de los fonemas, a los niños se les dificulta pronunciar el sonido de fonemas compuestos, también de	Bueno algunos no han tenido sobre-estimulación cuando eran niños por lo cual no tienen hábito lector, también no tienen	Hay varias, pero considero que la principal es la falta de comprensión lectora, muchos estudiantes hacen una lectura superficial o selectiva

	que ha percibido en los estudiantes?	aquellos que no son muy utilizados como la “G”, “C”.	motivación por la lectura, no leen libros solo se quedan con lo que les damos.	nada más para extraer información básica para hacer la tarea y no les queda nada más en sus cabecitas por eso cuando se les hace otras preguntas se pierden o deben volver a leer nuevamente.
	¿Por qué considera usted que los estudiantes presentan estas falencias?	Bueno, en este tiempo que estamos de pandemia prácticamente los niños no han tenido un proceso lector, sino que lo han hecho como los padres les han enseñado.	Bueno principalmente porque en los hogares no existe este apoyo también porque sus problemas no fueron identificados.	Creo que por la falta de trabajo en esta área y no solo en la escuela porque nosotras como docentes procuramos ir reforzando estas áreas, pero en caso no hay esa ayuda ni tampoco el estudiante siente esa motivación personal por irse superando.
Entorno educativo	¿Con qué frecuencia trabaja usted la lectura con sus estudiantes?	Todos los días porque en todas las asignaturas está inmersa la lectura.	Casi siempre porque se les envía lecturas como cuentas, actividades en el hogar, etc.	Siempre, como lo he dicho la lectura es parte fundamental del aprendizaje y por esto al impartir las diferentes materias trato de trabajar la lectura haciéndoles leer los contenidos de los libros,

					haciendo preguntas, enviando tareas donde deben necesariamente leer.
	¿Qué herramientas utiliza usted para trabajar la lectura con los estudiantes?	Bueno, yo les envío a ellos lecturas de refuerzo, lecturas comprensivas, donde los niños van sacando ideas y palabras principales, sopas de letras y de igual forma durante el desarrollo de la clase se les solicita ir leyendo para ir repasando la lectura para detectar falencias y trabajar incluso desde el reinicio de la lectura.	Bueno las herramientas que se utilizan actualmente por la virtualidad son cuentos-audio-cuentos, videos.		Utilizo cuentos, crucigramas, cuestionarios para trabajar la lectura comprensiva.
Elementos del juego	¿Ha escuchado hablar de la gamificación?	Sí, se trata de que a través del juego se puede ir enseñando. Se les envía lecturas cortas para que hagan sopas de letras y así aprendan.	Sí, que es la enseñanza mediate el juego.		Sí, la gamificación se trata de utilizar al juego para poder impartir conocimientos y desarrollar aprendizajes.
	¿Ha utilizado gamificación para impartir clases en sus estudiantes?	Si porque a través del juego se pueden realizar actividades lúdicas.	Claro que sí porque siempre se requiere diversificar los recursos y más en base a los juegos para		Sí, si he utilizado los juegos para impartir clases y así evitar que los estudiantes se aburran con las clases tradicionales.

		llamar la atención de los estudiantes.	
¿Qué herramientas de gamificación ha utilizado?	Juegos en línea, páginas interactivas, lecturas con juego (laberintos, rompecabezas, buscar palabras claves)	Algunas aprovechando las clases virtuales se han utilizado juegos en línea para impartir varios contenidos en las diversas materias.	Varias, en algunas ocasiones utilizo juegos como crucigramas, sopa de letras, pero también herramientas digitales como juegos en línea.
¿Considera usted que la gamificación puede ayudar a trabajar la lectura en los estudiantes?	Sí, es un método esencial ya que los niños necesitan la parte lúdica y a través de esta se puede llegar al aprendizaje.	Claro que sí porque los juegos llaman mucho la atención de los niños y sirven de gran ayuda para trabajar la lectura de una manera divertida.	Creo que sí, porque los juegos estimulan mucho a los estudiantes a aprender y creo que practicar y reforzar la lectura con estos juegos sería una excelente alternativa.

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Entrevista

Interpretación de resultados de las entrevistas

De acuerdo a la totalidad de docentes, la lectura es parte fundamental del proceso de aprendizaje por ello se destaca la importancia de reforzar esta área mediante actividades diarias en clase y en el hogar haciendo uso de herramientas como: lecturas, crucigramas, sopa de letras, cuentos además de recursos tecnológicos como videos.

Para la totalidad de docentes el nivel de lectura que tienen los estudiantes de cuarto año de educación básica es el adecuado sin embargo aclaran que existen grupos de estudiantes que aún no han consolidado este proceso debido a la falta de apoyo en los hogares y a la falta de trabajo pedagógico en el proceso lector debido al cambio en la modalidad de clases. Respecto a los principales problemas de lectura que tienen los estudiantes existen criterios divididos pues se asumen que son: problemas de reconocimiento de fonemas compuestos, la falta de hábito lector y motivación, así como el déficit de comprensión lectora.

Respecto a la estrategia de gamificación, la totalidad de docentes asume conocerla y que si la ha utilizado para diversificar los contenidos tradicionales y llamar la atención del estudiantado. Entre las herramientas de gamificación utilizadas sobresalen las digitales como los juegos en línea, videos, etc.

Finalmente, se considera que la gamificación podría ser una excelente alternativa para incitar a los estudiantes a que lean porque los estudiantes requieren que la práctica educativa sea lúdica y llamativa.

Análisis e interpretación de resultados de encuesta

1. ¿Consideras que la lectura es algo importante para tu vida?

Tabla 3

Importancia de la lectura

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	12	40%
NO	5	17%
A veces	13	43%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

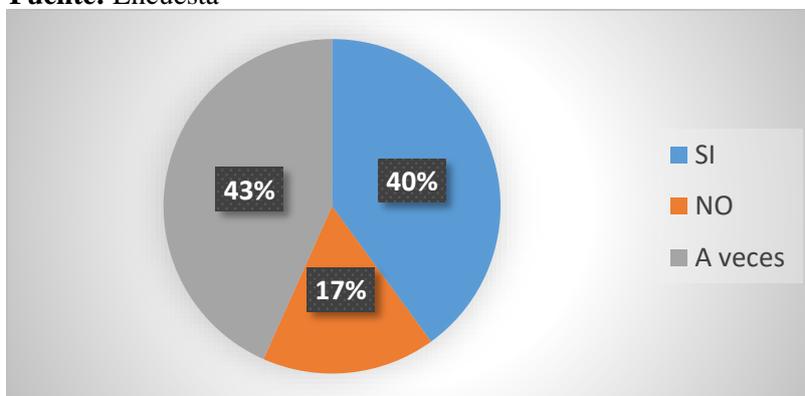


Gráfico 13 Importancia de la lectura

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

El 43% de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Escuela “Comunidad de Madrid” considera que la lectura solo a veces es algo importante para su vida, para un 40% si es importante y para un 17% no lo es. Estos resultados sugieren que una de las principales causas por las cuales los estudiantes se sienten desmotivados y apáticos con la lectura es porque creen que leer no es importante para sus vidas pues se considera que solo la requieren en ciertos momentos sobre todo en el campo académico y no como parte de su vida diaria, lo que sugiere la necesidad de reivindicar la relevancia del acto lector para la vida misma.

2. ¿Te agrada leer?

Tabla 4

Agrado por la lectura

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	8	27%
NO	12	40%
A veces	10	33%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

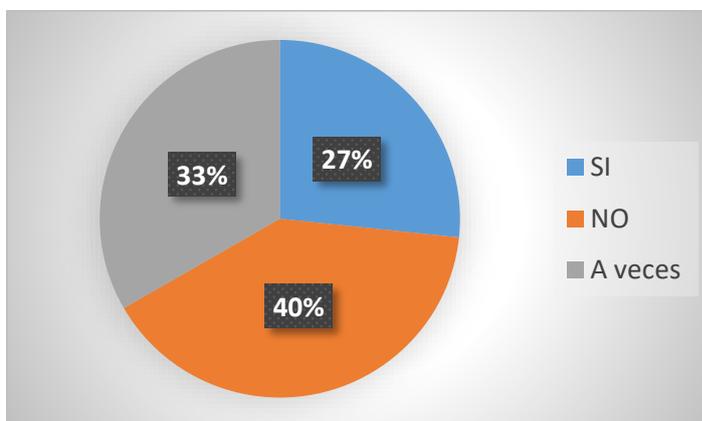


Gráfico 14 Agrado por la lectura

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

Al 40% de los estudiantes de cuarto año de educación básica no les agrada leer, a un 33% le agrada solo a veces y tan solo a un 27% si le agrada esta actividad. Con base en los resultados se puede decir que la mayoría de los estudiantes no siente agrado por leer pues solo lo hacen con gusto cuando existe algún tipo de motivación o incentivo, caso contrario se lo hace solo por obligación. Este aspecto fue tomado en cuenta para realización de la propuesta.

3. ¿En caso de que no te guste leer, cuál es el motivo?

Tabla 5

Causas de la desmotivación lectora

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Se me dificulta	1	8%
Leo muy lento	0	0%
Me aburre	8	67%
No comprendo	3	25%
Miedo a equivocarme	0	0%
Total	12	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

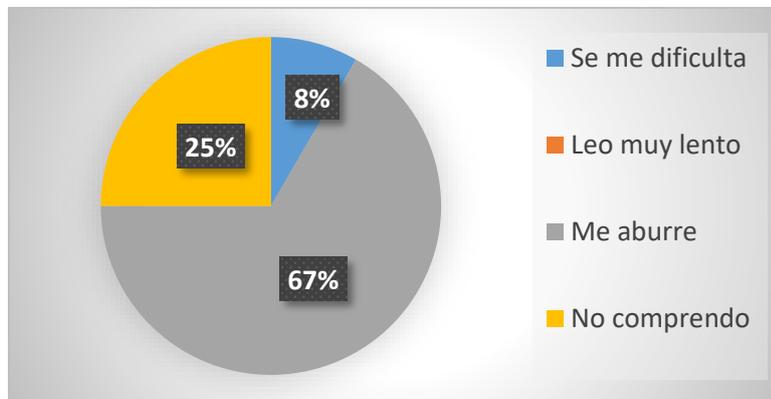


Gráfico 15 Causas de la desmotivación lectora

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

De los 12 estudiantes que afirmaron que no les gusta leer, el 67% expone que es debido a que se aburre, el 25% porque no comprende lo que lee y un 8% porque se le dificulta. Estos resultados demuestran que la principal causa de la desmotivación lectora es el aburrimiento que los estudiantes experimentan antes, durante y después de la lectura, lo que sugiere que el tipo de material que se utiliza para la enseñanza y práctica de la lectura no logra captar la atención e interés del estudiante.

4. ¿Qué te motiva a leer?

Tabla 6

Motivación para leer

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Porque me agrada	8	27%
Por cumplir la tarea	15	50%
Porque me obligan	7	23%
Para entretenerme	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

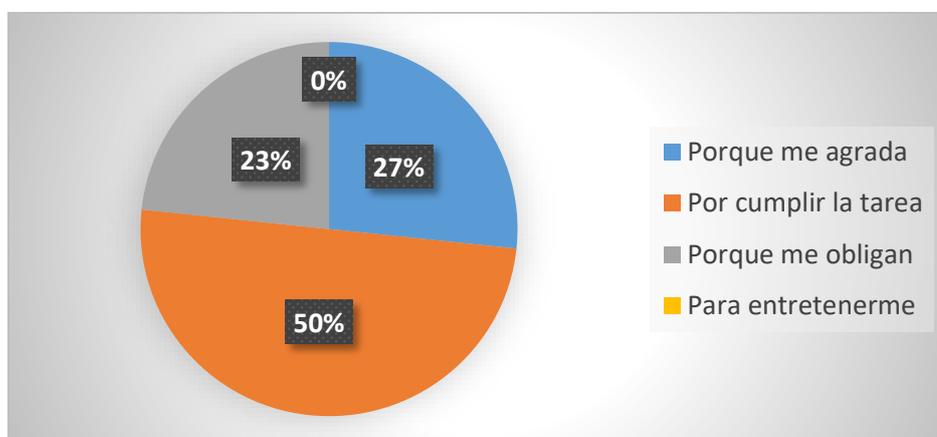


Gráfico 16 Motivación para leer

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

El 50% de los estudiantes de cuarto año de educación básica afirman leer para poder cumplir con las tareas escolares, tan solo un 27% lo hace porque le agrada y un 23% por obligación. Estos resultados demuestran que los estudiantes no tienen hábito lector porque cuando lo hacen no es por deleite ni para obtener y ampliar conocimientos sino por obligación o para tratar de cumplir con algún tipo de actividad escolar.

5. ¿En casa algún familiar me incentiva a leer?

Tabla 7

Se incentiva a leer en casa

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	10	33%
NO	8	27%
A veces	12	40%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

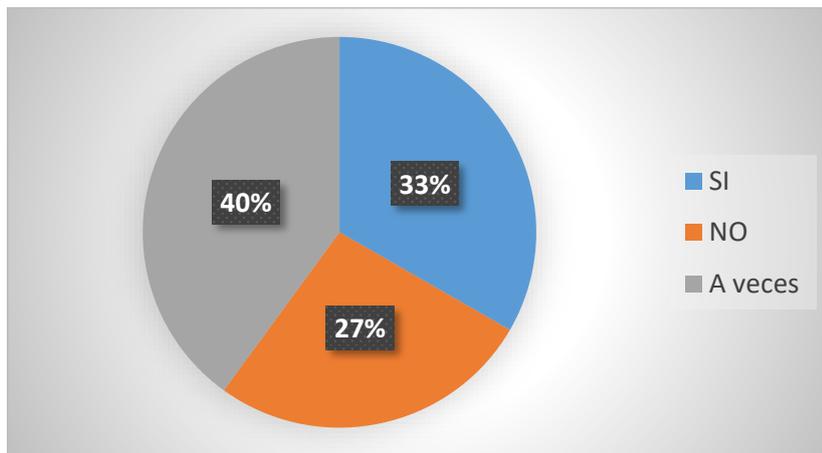


Gráfico 17 Se incentiva a leer en casa

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

El 40% de los estudiantes de cuarto año de educación básica expresa que solo a veces algún familiar lo incentiva a leer, al 33% si lo estimulan a leer en casa y a un 27% no. Estos resultados se traducen en la falta de cultura lectora de la mayoría de los hogares del Ecuador porque los estudiantes no son estimulados a leer en casa, lo que también es una importante causa de desmotivación lectora porque los niños no se sienten familiarizados con la actividad y no la ven necesaria fue del ámbito académico.

6. ¿Para leer en casa tengo?

Tabla 8

Recurso para leer en casa

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Libros	23	77%
Revistas	2	6%
Cuentos	5	17%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

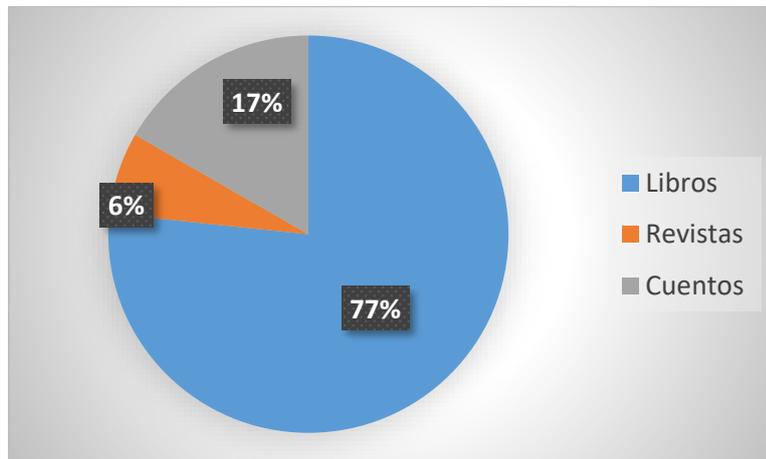


Gráfico 18 Recursos para leer en casa

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

El 77% de los estudiantes de cuarto año de educación básica en su hogar dispone de libros para practicar la lectura, el 17% dispone de cuentos y un 6% de revistas. De lo expuesto se deduce que el principal recurso con el que los estudiantes cuentan en el hogar para leer son los libros, que, si bien constituyen un importante elemento para este fin, causa desmotivación por su carácter tradicional que no logra llamar y mantener al estudiante motivado.

7. ¿Tu profesor en clase utiliza?

Tabla 9

Recursos utilizados en clase

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Libro guía	18	60%
Cuentos	5	17%
Historietas	0	0%
Internet	7	23%
Juegos	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

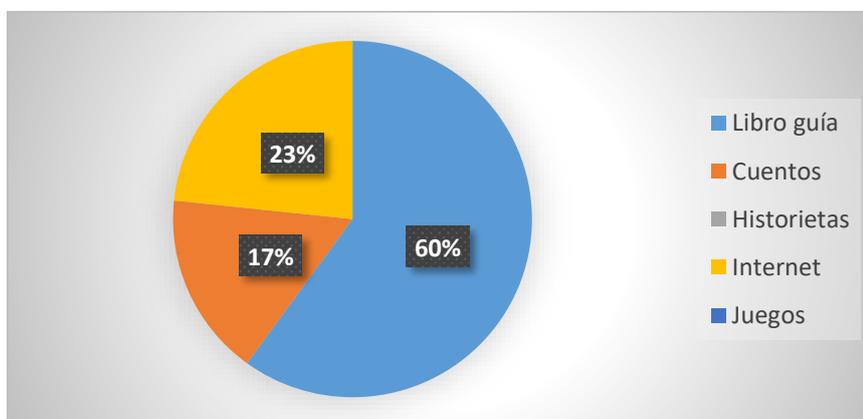


Gráfico 19 Recursos utilizados en clase

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

El 60% de los estudiantes menciona que en clase el principal recurso de lectura es el libro guía, un 23% alude que también se utiliza el internet y un 17% los cuentos. Resultado que demuestra que en el medio escolar el libro también es el principal recurso para trabajar la lectura con los estudiantes pero dado su bajo impacto se sugiere la necesidad de incluir material innovador, de alto impacto como los tecnológicos.

8. ¿Te gustaría leer jugando?

Tabla 10

Agrado por leer jugando

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

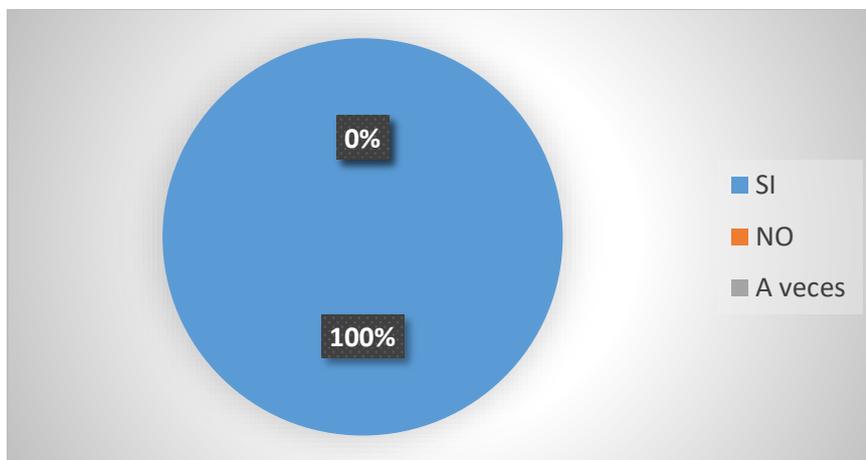


Gráfico 20 Agrado por leer jugando

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

El 100% de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela “Comunidad de Madrid” expresa que le agradaría leer jugando. Esta respuesta es positiva para el desarrollo de la presente propuesta en la que se pretende diseñar una estrategia virtual basada en la gamificación para motivar la lectura en niños y propender hacia su deleite y comprensión ya que los estudiante muestran inclinación hacia los juegos para lograr aprendizajes.

9. ¿El juego de lectura debería ser?

Tabla 11

Tipo de juego de lectura

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Roles	8	27%
Aventura	17	56%
Adivinanzas	3	10%
Cuentos	2	7%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

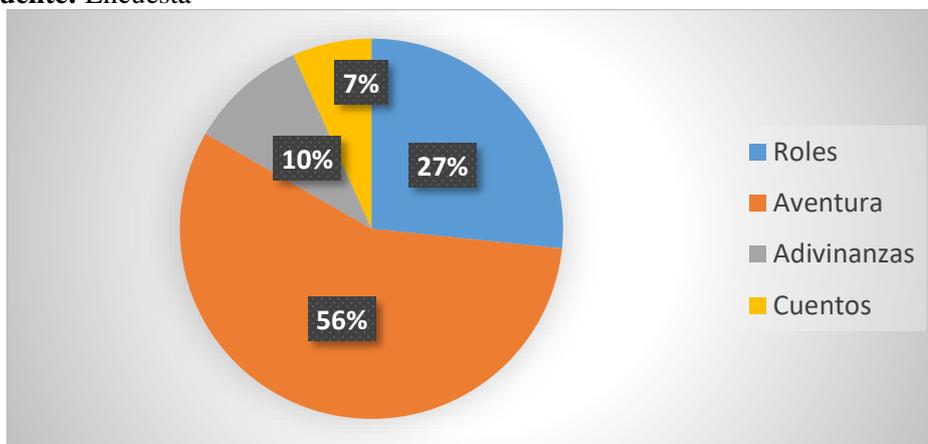


Gráfico 21 Tipo de juego de lectura

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

El 56% de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela “Comunidad de Madrid” muestra agrado por los juegos de aventura, el 27% por los roles, 10% por las adivinanzas y 7% por los cuentos. Esto se debe a que los juegos de aventura permiten experimentar adrenalina con el cumplimiento de cada uno de los retos. Con base en estos resultados, el diseño de la gamificación deberá contemplar a la aventura para su diseño.

10. ¿Participarías en un juego de lectura?

Tabla 12

Participación en juego de lectura

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0%
A veces	0	0%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

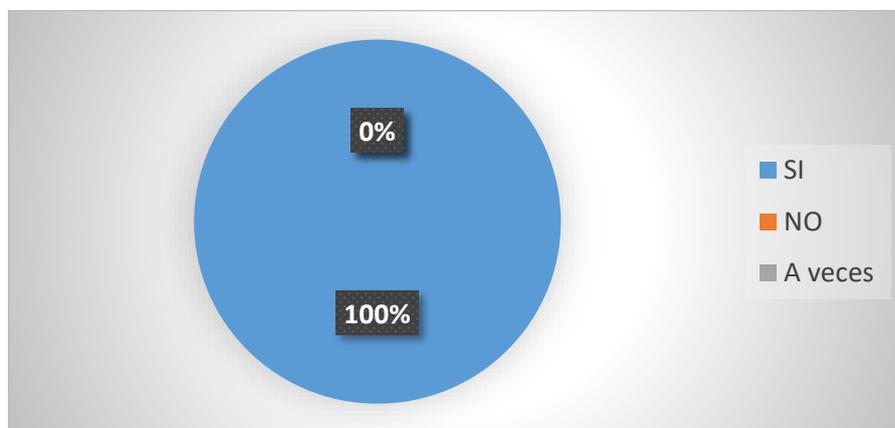


Gráfico 22 Participación en juego de lectura

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

El 100% de los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela “Comunidad de Madrid” están de acuerdo con participar en un juego de lectura, lo que convierte a la propuesta de gamificación en factible porque los estudiantes se encuentran interesados y comprometidos por participar de esta nueva estrategia como una forma de entretenerse y aprender.

11. ¿Qué te gustaría ganar en el juego de lectura?

Tabla 13

Tipo de premio

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Insignias	5	17%
Medallas	11	36%
Diplomas	8	27%
Trofeo	6	20%
Total	30	100%

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

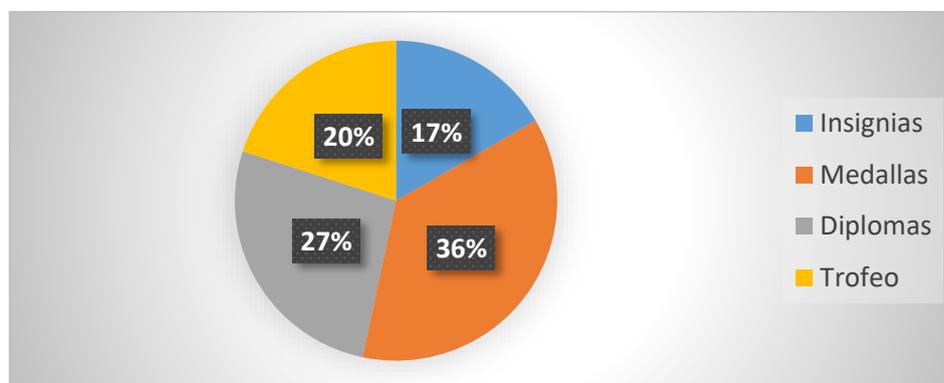


Gráfico 23 Tipo de premio

Elaborado por: Montenegro B (2022)

Fuente: Encuesta

Análisis e interpretación:

El 36% de los estudiantes expresa que de participar en un juego de lectura le gustaría conseguir como premio medallas, a un 27% diplomas, 20% trofeos y 17% insignias. Lo que sugiere que el premio que más les agrada a los estudiantes son las medallas y diplomas, aspectos que serán tomados en cuenta en la ejecución de la propuesta para retribuir la participación de los estudiantes en las actividades de lectura.

Diagnóstico de la investigación

Una vez analizados los resultados desprendidos de la aplicación de la encuesta y entrevista se puede decir que:

- La lectura es parte fundamental del aprendizaje y debe ser base del proceso formativo de acuerdo a los docentes, sin embargo, para los estudiantes no lo es del todo pues consideran que no siempre es de utilidad razón por la cual solo se practica para dar cumplimiento a actividades escolares o por exigencia de otros.
- Las causas desmotivación lectora son variadas, van desde la falta de apoyo en los hogares, hasta el aburrimiento y baja comprensión lectora que se desprende del uso de recursos tradicionales como libros que no logran captar y mantener la atención e interés de los estudiantes.
- Los principales problemas de lectura que tienen los estudiantes son: problemas de reconocimiento de fonemas compuestos, la falta de hábito lector, motivación, así como el déficit de comprensión lectora.
- La gamificación es una excelente alternativa para incitar a los estudiantes a que lean por su carácter lúdico, interactividad y la probabilidad de ganar premios y reconocimientos por cumplir con las actividades asignadas.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

En este capítulo se muestra la propuesta que fue planteada a partir de los resultados obtenidos en el trabajo de campo, tiene como propósito motivar la lectura en niños de cuarto grado y propender hacia su deleite y comprensión utilizando como estrategia pedagógica la gamificación.

Nombre de la propuesta

Guía Pedagógica: Juega, diviértete y aprende con la ardilla juguetona.

Definición del tipo de producto

La guía pedagógica es un documento que proporciona recomendaciones para la conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje, su carácter indicativo otorga autonomía al personal académico para la selección y empleo de los métodos, estrategias y recursos educativos apropiados para el logro de objetivos (Muñoz, 2018).

Para García & Cruz (2014) la guía pedagógica también puede definirse como un instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción docente de forma planificada, cuya aplicación tiene las siguientes ventajas:

- Permite mayor organización en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Tiene como premisa la educación como conducción y proceso activo.
- Se fundamenta en la didáctica como ciencia para generar un desarrollo cognitivo y de los estilos de aprendizaje a partir de sí.
- Constituye un recurso fundamental en la educación porque perfecciona la labor del docente en la confección y orientación de las tareas como célula básica del proceso de enseñanza-aprendizaje cuya realización se controla posteriormente en las propias actividades curriculares.

Contribución de la propuesta a la solución del problema diagnosticado

La presente guía proporciona estrategias virtuales basadas en gamificación como medio para motivar al deleite y comprensión lectora en niños de la Escuela “Comunidad de Madrid”.

El desarrollo de la guía logrará motivar a los estudiantes a leer por satisfacción personal más que por obligación ya que las estrategias virtuales y la gamificación son altamente estimulantes debido a que son novedosas dentro del proceso educativo, permiten mayor interactividad y generan motivación de forma natural con lo cual se genera mayor predisposición para el aprendizaje.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una guía pedagógica para motivar la lectura en niños de cuarto grado y propender hacia su deleite y comprensión a través del uso de estrategias virtuales basadas en gamificación.

Objetivos específicos

- Utilizar estrategias virtuales de gamificación adecuadas para motivar la lectura en niños de cuarto grado.
- Diseñar una guía de gamificación basada en estrategias virtuales para motivar la lectura en niños de cuarto grado.
- Validar la propuesta por especialistas.

Premisas para su implementación

Para el desarrollo de la propuesta se requieren:

- Conocimientos relacionados con herramientas digitales basadas en gamificación.
- Predisposición docente para su aplicación en clase.

Elementos de la propuesta

La guía propuesta está estructurada por: portada, introducción, descripción de las herramientas digitales de gamificación utilizadas y actividades. Cada una de las actividades propuestas tiene como base una lectura y para poder cumplir con las actividades se deberá cumplir con todas las tareas planteadas. Una vez concluida la actividad se podrá conseguir una insignia.

La propuesta, de acuerdo a la estrategia digital utilizada se divide en dos secciones principales:

Primera: se presentan las tareas a desarrollarse en Genially

Segunda: se presentan las tareas a desarrollarse en Class Flow.

La última sección de la propuesta corresponde a las insignias que se otorgarán a los estudiantes de acuerdo a su avance.

Guía pedagógica

“Juega, diviértete y aprende con la ardilla juguetona”

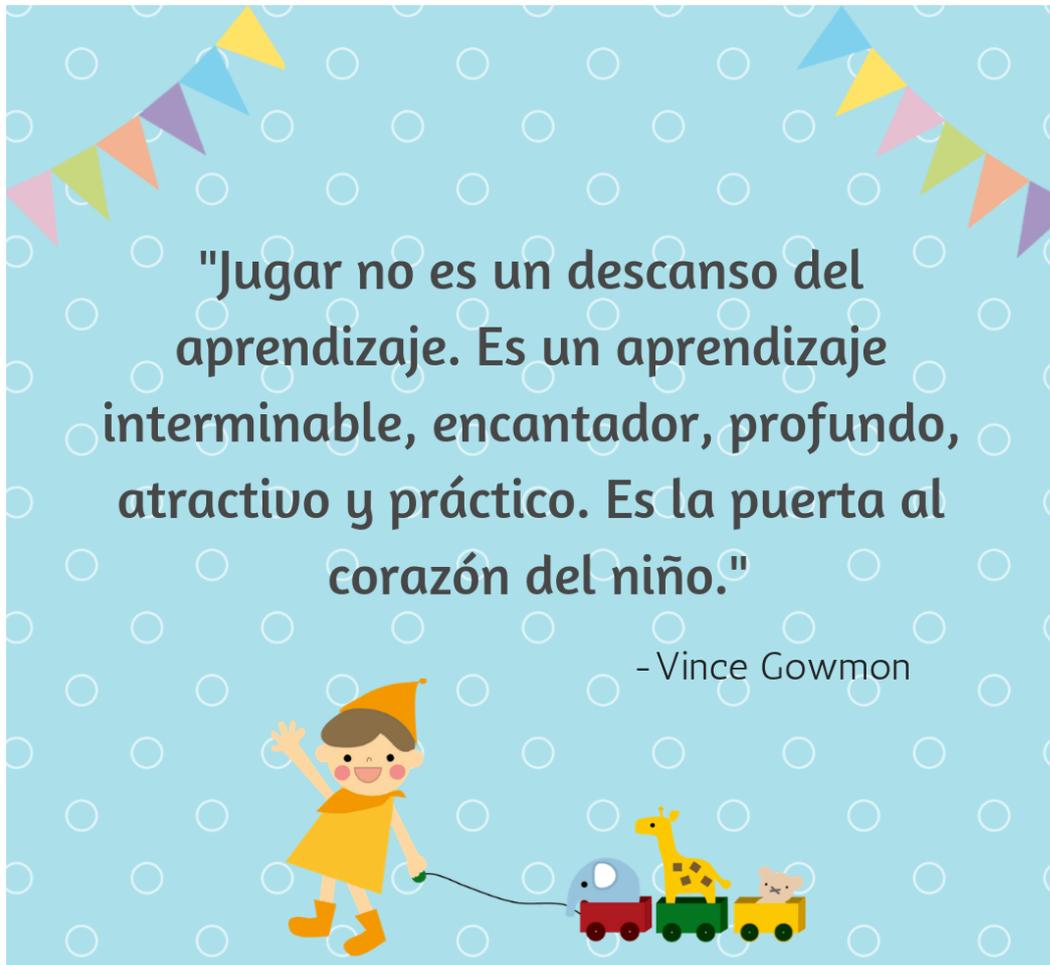


Maestría en Educación mención Pedagogía en entornos digitales

Autora: Blanca Montenegro

Quito-Ecuador
2022

INTRODUCCIÓN

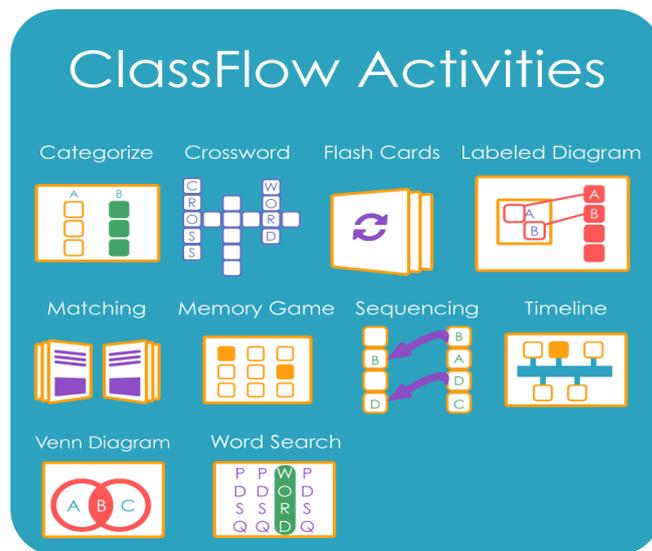


La guía “Juega diviértete y aprende con la ardilla juguetona”, está enfocada a motivar la lectura en niños de cuarto grado y propender hacia su deleite y comprensión a través del uso de estrategias virtuales de gamificación como Class Flow y Genially.

HERRAMIENTAS DIGITALES UTILIZADAS



SECCIÓN 1



SECCIÓN 2

SECCIÓN 1



Puedes acceder a los juegos de esta sección a través del siguiente enlace:

<https://view.genial.ly/623dbb1e90f9ae001834386f/interactive-content-ardilla>

A divertirse sin parar.....

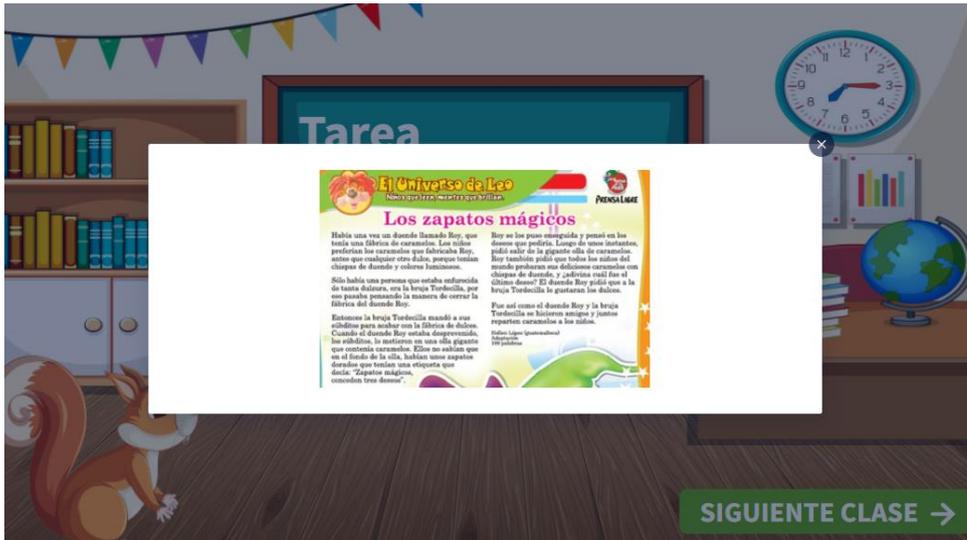
Actividad 1

Para iniciar se deberá hacer click en la llave ubicada en la parte inferior derecha de la ardilla pues con la llave la ardillita podrá ingresar a la biblioteca a leer y divertirse.



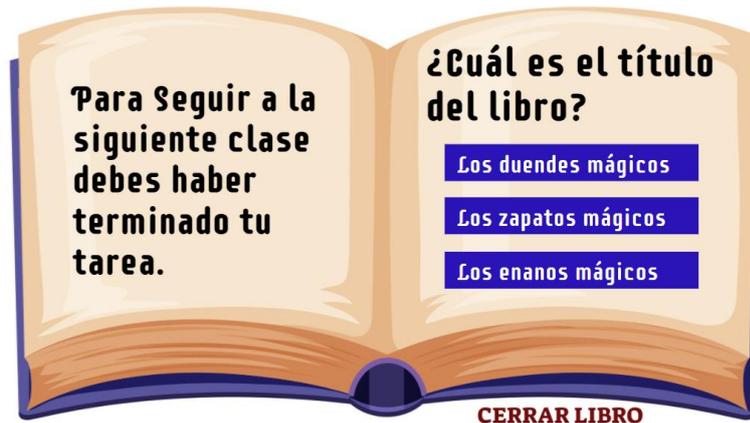
Para continuar se deberá seleccionar un libro del estante



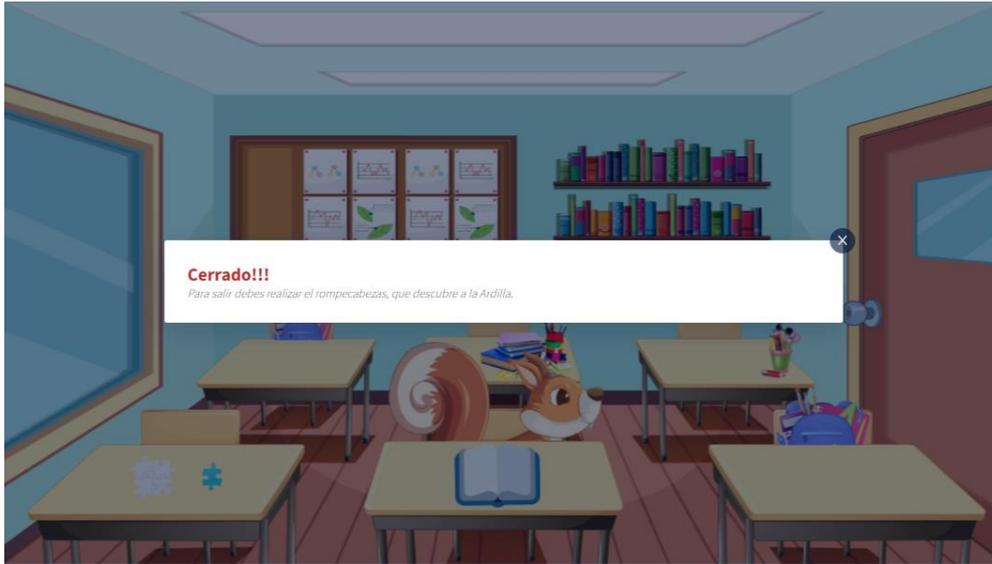


Una vez que se ha desplegado el cuento se procederá a leer con atención para poder desarrollar los juegos.

El libro se abre pero para poder cerrarlo y que la ardillita juguetona pueda salir pronto a jugar se deberá contestar la siguiente pregunta:



Una vez que se ha cerrado el libro, la ardillita juguetona deberá abrir la puerta para salir del aula de clases y así jugar libremente en el patio.



La puerta solo se abrirá si se cumplen con algunas actividades que se desplegarán al hacer un clic en las piezas de rompecabezas ubicadas en la parte inferior izquierda.



Contesta las siguientes preguntas para que la ardillita juguetona pueda liberarse de las piezas de rompecabezas que tiene encima de sí.

Primera pregunta:

LOS ZAPATOS MÁGICOS

01

¿Cuál es el nombre del duende?

ROY

ROYER

Segunda pregunta:



LOS ZAPATOS MÁGICOS

02

¿De qué era la fábrica del duende?

Chocolates

Caramelos

Tercera pregunta:



LOS ZAPATOS MÁGICOS

03

¿Qué contenían los dulces que los hacían los preferidos?

Chispas

Azúcar

Cuarta pregunta:



LOS ZAPATOS MÁGICOS

04

¿Cómo se llamaba la bruja?

Tordecilla

Tortilla

Quinta pregunta:



LOS ZAPATOS MÁGICOS

05

¿En dónde metieron los súbditos a Roy?

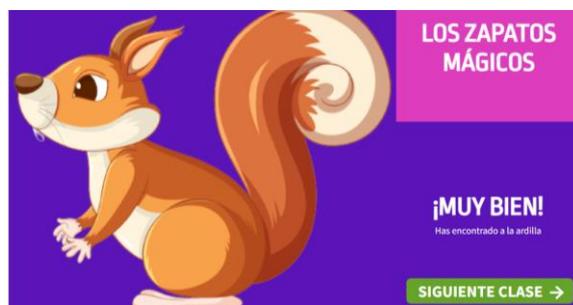
Casa

Olla

Sexta pregunta:



Fin de la actividad: si las respuestas son correctas, se habrá liberado a la ardilla juguetona y esta podrá salir a jugar.



Actividad 2

La ardillita no ha podido salir de la escuela, a su paso por el laboratorio se ha quedado atrapada. Para poder abrir la puerta del laboratorio, es necesario buscar un nuevo libro y resolver el experimento.



Para iniciar se deberá dar clic en los cajones de la parte superior izquierda de la puerta. Una vez desplegado el cuento se deberá leer con atención para cumplir con las actividades.



Se deberán contestar las siguientes preguntas:

Primera pregunta:



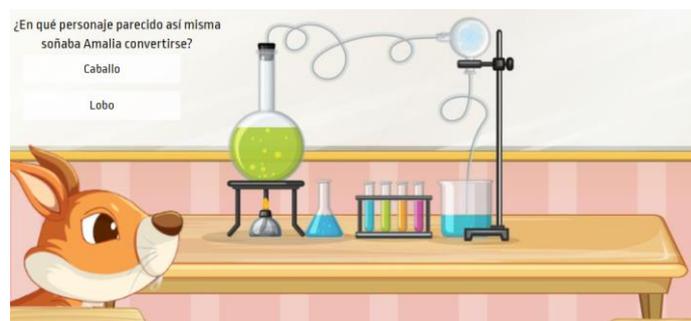
Segunda pregunta:



Tercera pregunta



Cuarta pregunta



Quinta pregunta

¿Cómo se sentía Amalia cuando abrió los ojos para salir al galope?

Libre

Desanimada



Sexta pregunta

¿Qué animal siguió siendo

Amalia?

Caballo

Vaca



Séptima pregunta

¿Después de esos sueños que se la pasa haciendo Amalia?

Jugando

Cantando

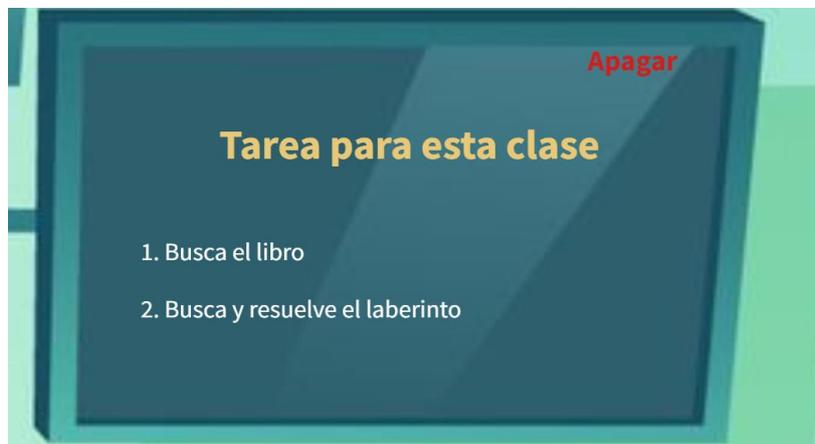


Actividad 3

La ardillita juguetona no ha podido salir aún de la escuela para jugar como acostumbra, pero ya solo le queda un obstáculo más el aula de Ciencias. Para esto se deberá dar clic en la televisión para encenderla y revisar los nuevos retos.

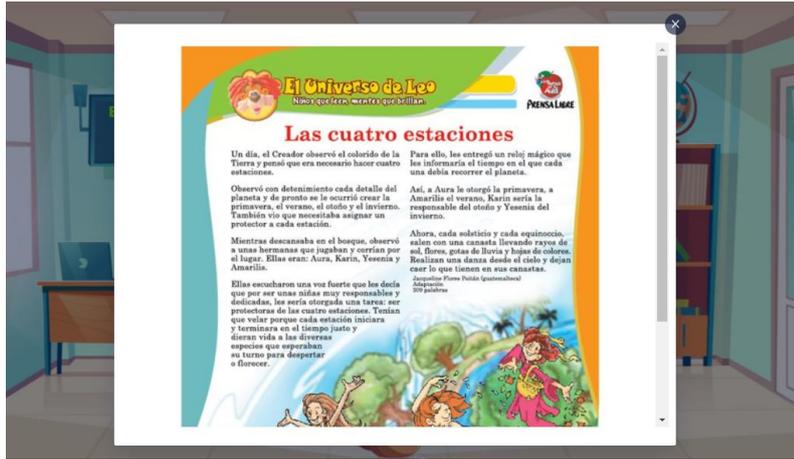


Después de dar clic en la televisión, se encenderán las siguientes tareas:



Se deberá dar clic en apagar la televisión y se procederá a buscar un nuevo libro en el estante de la derecha.





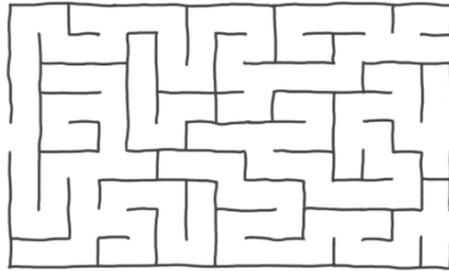
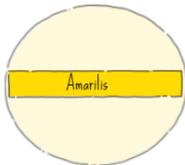
Una vez que se ha desplegado el cuento, se procederá a leer con atención para cumplir con las actividades que se desplegarán una vez se haga clic en la esfera del globo terráqueo.

Descubrir el camino correcto, contestando las siguientes preguntas:



¿CUÁL ES EL CAMINO CORRECTO?

Haz el laberinto y llega hasta la respuesta correcta

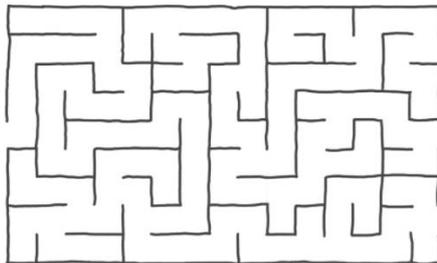
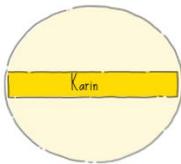


- Verano
- Arcairis
- Venado



¿CUÁL ES EL CAMINO CORRECTO?

Haz el laberinto y llega hasta la respuesta correcta

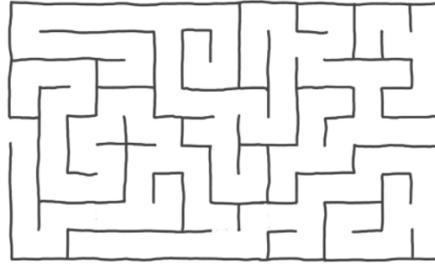
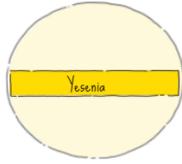


- Invierno
- Verano
- Otoño



¿CUÁL ES EL CAMINO CORRECTO?

Haz el laberinto y llega hasta la respuesta correcta

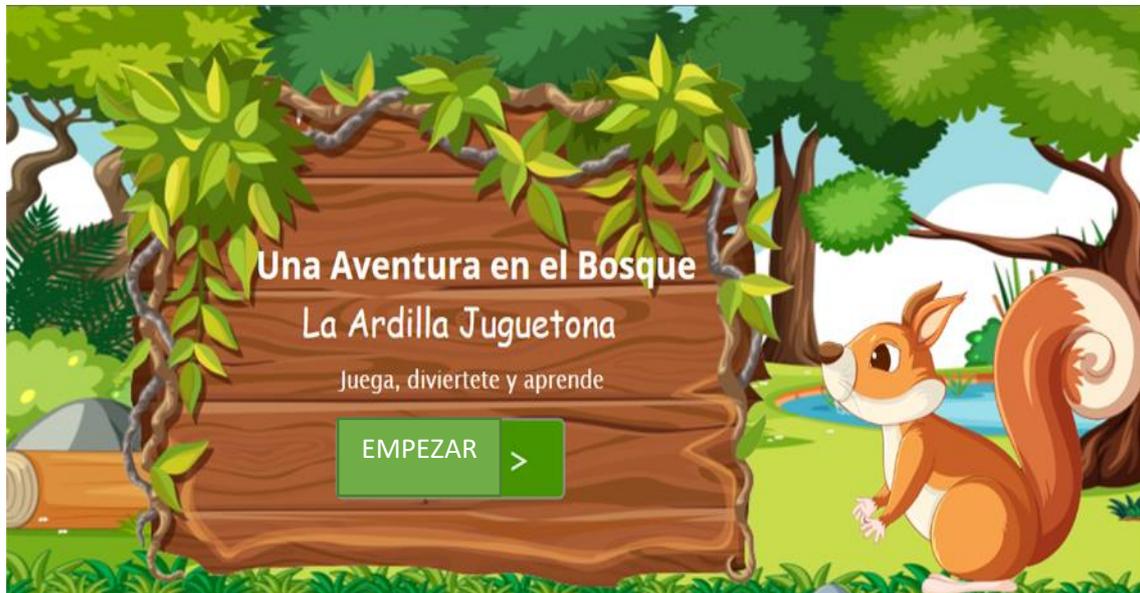


- Primavera
- Verano
- Invierno

Una vez que se han contestado las preguntas de manera correcta, la ardillita juguetona podrá salir del aula de clases a divertirse.



SECCIÓN 2



Puedes acceder a los juegos de esta sección a través del proceso detallado en el Anexo 4

Lee y diviértete.....

Actividad 1

Paso 1: se deberá hacer click en uno de los mapas ubicados en la parte inferior de la pantalla



Paso 2: leer la lectura

La tarea asignada en el mapa la encuentras luego de la siguiente lectura

Ponche de frutas

En un pueblo no muy lejano, una vez que se acercaba Navidad, los habitantes buscaban un sabor que se identificara con la época. Los mejores cocineros se aglomeraron para encontrar el sabor, pero ninguno de los que probaban evocaba un ambiente navideño.

Allí vivía don Juan, a quien le gustaba comer frutas. Ese día, don Juan dispuso hacer un coctel, pero al mismo tiempo hervía agua con azúcar y canela para hacer un té. De repente, se le cayó la fruta en el agua hirviendo.

Don Juan se dio cuenta, probó el resultado y le gustó. Así que fue a darle a su esposa para que probara. A ella le encantó, sólo le sugirió que le agregara ciruelas, pasas y coco.

Los dos llevaron la bebida caliente al alcalde y cuando este la probó, se quedó fascinado

con la receta y pidió que trajeran más, para que los habitantes del pueblo la probaran y la aceptarían como el sabor que identificaría a la Navidad.

Esa Navidad todos prepararon la bebida caliente en sus hogares y, poco a poco, la receta se extendió a los otros pueblos. Desde entonces, a don Juan se le conoce como el inventor del ponche de frutas, quien descubrió por accidente la receta, en el momento menos esperado.

Karla González (Guatemalteca)
Adaptación
212 palabras

Realizar Tarea

Paso 3: Presionar el botón “Realizar Tarea” para poder cumplir con lo siguiente:

Selecciona los ingredientes que se mencionaron en la lectura

Agua Azúcar Sal Fideo Coco Claudia Papas Pasas

Vegetales Frutas

Regresar al mapa

Debe seleccionar en el mismo orden que se encuentran en la lectura

Actividad 2

Paso 1: Seleccionar de entre las ardillas la que tiene la historia a leerse porque en cada una de ellas la ardillita juguetona estará realizando una actividad diferente.



En caso de no encontrar a la ardilla con la historia se podrá volver a buscar.

Paso 2: Una vez encontrada la historia y leída la historia se deberá presionar el botón "continuar" para cumplir con las actividades.

ANTEOJOS
Laura Junowicz

Rita era una ardilla del bosque como muchas otras. Comía semillas, practicaba salto olímpico en los troncos del lago, trepaba árboles y dormía en las ramas más altas. Pero, últimamente, no parecía la misma ardilla. En el bosque se decía que estaba embrujada. Ya no hacía las cosas de siempre, se comportaba de modos muy extraños.

Los patos del lago contaban que Rita había dejado de practicar sus saltos en los troncos. Como si fuera lo mismo, como si no hubiera peligro, ahora lo hacía sobre el lomo de los cocodrilos.

Las otras ardillas también estaban asombradas. A la hora de comer, en lugar de semillas, Rita mordía piedritas.

Aunque los más preocupados eran los ciervos. La ardilla los trataba como árboles: trepaba por sus patas y descansaba entre sus cuernos, cual si fueran ramas.

El colmo fue cuando, una vez, gritó a todo pulmón: "¡Un oso, feroz!". A todos los animales del bosque se le puso el pelaje de punta, pero al instante se les pasó. Alrededor lo más parecido que había a una fiera como esa era un árbol cuya copa, sacudida por el viento, se agitaba como los brazos de un oso rabioso.

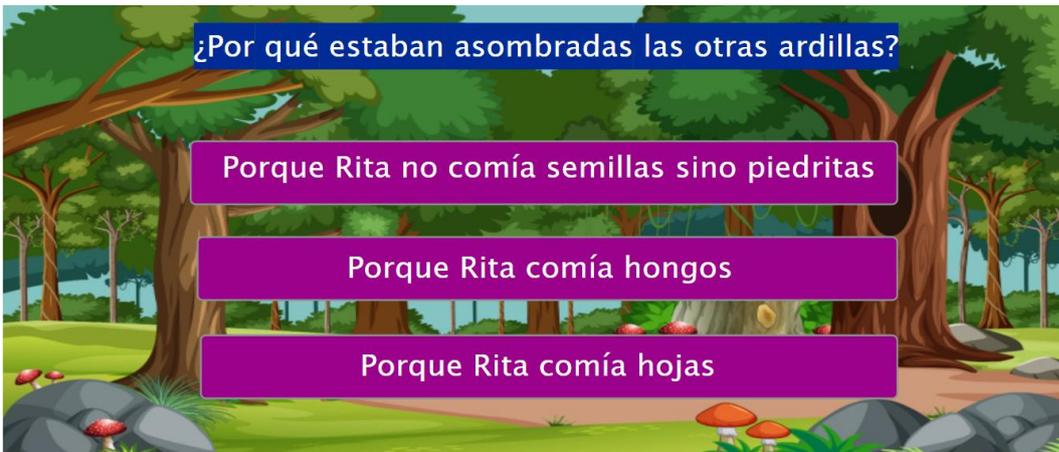
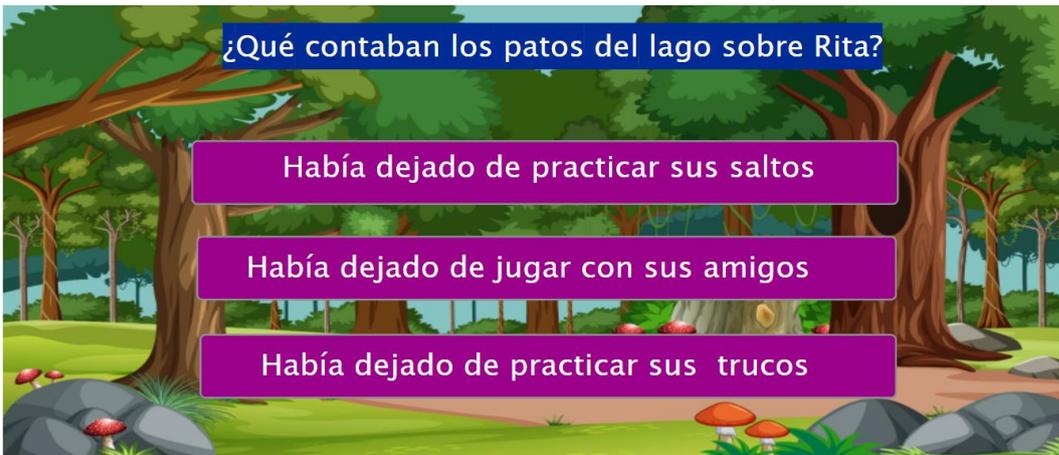
Preocupados, y ya un poco cansados de las confusiones de la ardilla, los animales buscaron al único hechicero que podría curarla: Aristófanes, el oso hormiguero. Aristófanes examinó a Rita. Le picó a la ardilla que diera dos vueltas y un salto en el aire, y con su trompa, olió la solución al problema. De su guardia, sacó un extraño

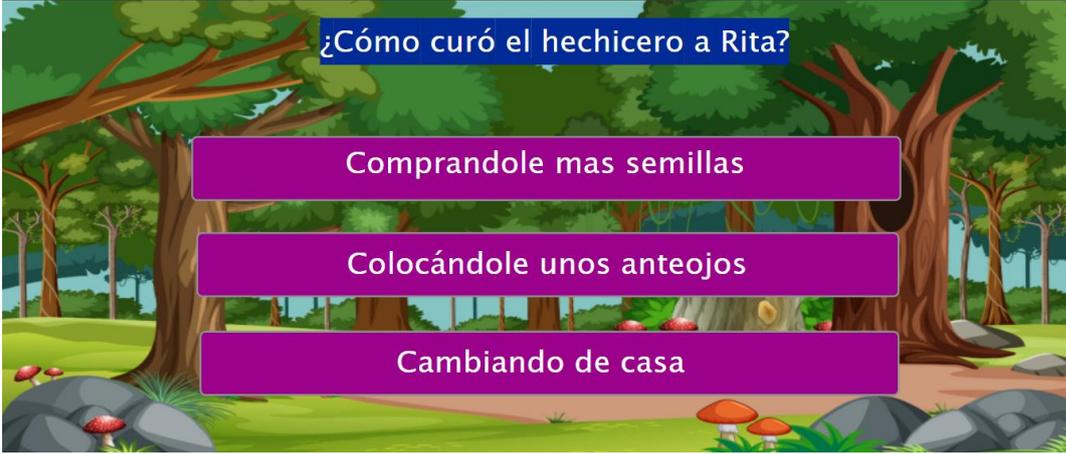
RomeroCuentero

Presta mucha atención a la historia

Continuar

Paso 3: Contestar a las siguientes preguntas:





¿Cómo curó el hechicero a Rita?

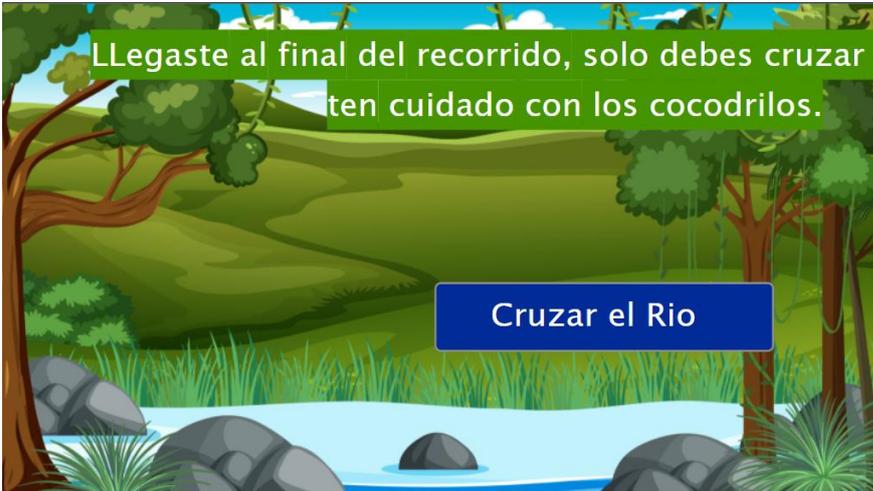
Comprándole mas semillas

Colocándole unos anteojos

Cambiando de casa

Actividad 3

Paso 1: Se debe ayudar a la ardilla a seguir con su aventura, pero esta vez por el río. Para iniciar el juego se debe presionar “Cruzar el río”



Llegaste al final del recorrido, solo debes cruzar el río, pero ten cuidado con los cocodrilos.

Cruzar el Rio

Paso 2: Leer la lectura con atención y presionar nuevamente “cruzar el río” para cumplir con las tareas.

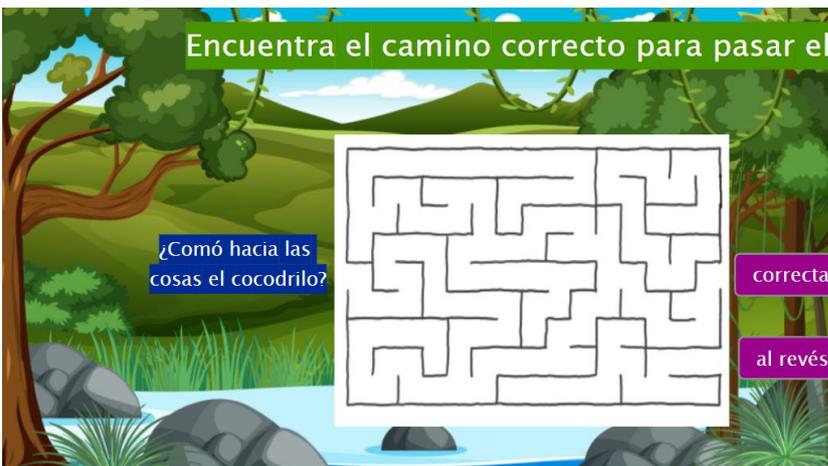


Encuentra el camino correcto para pasar el río



Cruzar el Rio

Paso 3: contestar a las preguntas:



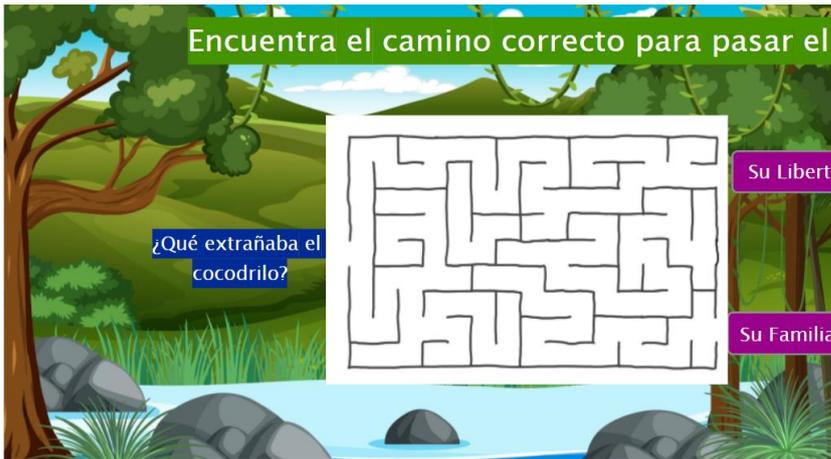
¿Comó hacia las cosas el cocodrilo?

correctas

al revés



Encuentra el camino correcto para pasar el río



¿Qué extrañaba el cocodrilo?

Su Libertad

Su Familia

Encuentra el camino correcto para pasar el río



¿A qué le ayudaron el resto de cocodrilos?

a encontrar a su familia

a ser Libre

Una vez contestadas las preguntas correctamente, habrás ayudado a la ardillita juguetona a cumplir su aventura.



Una vez que se culminen las actividades tanto en Genially como en Class Flow, el estudiante se hará acreedor a los siguientes premios:

Medalla dorada: El estudiante accederá a esta medalla siempre y cuando haya completado correctamente las actividades.



La medalla exonerará al estudiante de un examen.

Medalla plateada: El estudiante accederá a esta medalla siempre y cuando haya completado correctamente las actividades.



La medalla se podrá cambiar por 2 puntos extras a un examen.

Medalla azul: El estudiante accederá a esta medalla siempre y cuando haya completado correctamente las actividades.



La medalla exonerará al estudiante de una tarea.

Validación de la guía por especialistas

Para la validación de la propuesta Guía pedagógica: “Juega, diviértete y aprende con la ardilla juguetona” desarrollada para motivar al deleite y comprensión lectora en niños de la Escuela “Comunidad de Madrid” fue valorada por la experticia de dos docentes de dicha institución quienes tienen conocimiento sobre el uso de estrategias de gamificación y que fueron quienes participaron previamente en el proceso de recolección de datos (entrevistas).

La primera especialista que revisó la propuesta fue la Licenciada Nancy Jeanneth Caiza Patiño con formación de tercer nivel en Educación General Básica, con 18 años de experiencia docente tanto en instituciones fiscales como particulares y 8 de ellos en la Escuela “Comunidad de Madrid”.

La segunda especialista fue la Licenciada Ruth Cecilia Espinosa Barahona, con formación de tercer nivel en Educación General Básica, con 15 años de experiencia docente y 10 de ellos en la Escuela “Comunidad de Madrid”.

La validación de la propuesta se realizó a través de un formato (Anexo 5) estructurado por 3 apartados. El primero contempló datos personales y profesionales del especialista como: nombres, título y experiencia docente. El segundo apartado se dirigió a una autovaloración que el docente debió realizar sobre sus conocimientos en torno a la gamificación, experiencia y utilización de estrategias digitales de gamificación. El tercer apartado contempló los aspectos que debieron ser valorados de la propuesta como: contenido, claridad, pertinencia, creatividad y coherencia con los objetivos de la investigación. Para valorar estos aspectos, se utilizó la siguiente escala de Likert: excelente, muy bueno, bueno, regular y malo.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la validación (Anexo 6), la propuesta es una excelente opción para motivar al deleite y comprensión lectora en niños de la Escuela “Comunidad de Madrid”.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Con la ejecución de la investigación teórica y de campo se pudo concluir que:

- La implementación de la gamificación como herramienta pedagógica permite motivar la lectura de los niños y niñas de cuarto año de EGB de la Escuela “Comunidad de Madrid” en el año 2021 porque sus elementos interactivos, así como la probabilidad de ganar premios y reconocimientos por cumplir con las actividades asignadas crean una atmósfera estimulante y agradable que genera un impacto positivo en el rendimiento del estudiante y en su actitud hacia los aprendizajes.
- El avance tecnológico ha provocado que en la actualidad existan innumerables herramientas adaptables a la gamificación que pueden ser utilizadas para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica, entre las más importantes se destacan: Pear Deck, Classcraft, Quizizz, Kahoot, Mentimeter, Class Flow, Genially y Google site, con las cuales es posible desarrollar tareas de creación, modificación, simulación, virtualización, modelado, digitalización entre otras.
- Las causas de la desmotivación lectora son variadas, van desde la falta de apoyo en los hogares, hasta el aburrimiento y baja comprensión lectora que se desprende del uso de recursos tradicionales como libros que no logran captar y mantener la atención e interés de los estudiantes. Los principales problemas de lectura que tienen los estudiantes son: problemas de reconocimiento de fonemas compuestos, la falta de hábito lector, motivación, así como el déficit de comprensión lectora.
- La estrategia virtual basada en gamificación denominada “Guía Pedagógica: Juega, diviértete y aprende con la ardilla juguetona” se diseñó a través de las herramientas digitales Genially y Classflow, contiene actividades lúdicas de lectura que deben completarse a la par del despliegue de una historia que se complementa con un personaje llamativo, brindando a los estudiantes una experiencia motivadora y atractiva.

RECOMENDACIONES

De acuerdo a las conclusiones antes expuestas, se presentan las siguientes recomendaciones:

- Para poder implementar la gamificación como herramienta pedagógica es necesario que esta cumpla con sus pilares fundamentales que avalan su efectividad dentro del campo educativo: suscitar condiciones de aprendizaje, ambiente lúdico, trabajo continuo y equilibrio entre habilidades y conocimientos previos porque caso contrario se convertiría en una actividad más de esparcimiento y juego.
- Es necesario que el docente de educación básica actualice sus conocimientos en temas de tecnologías emergentes de manera frecuente no solo para poder hacer frente a las necesidades educativas de la población estudiantil sino para motivar hacia el deleite de la lectura que es la base de los aprendizajes y del rendimiento académico.
- Es sustancial que los docentes presten especial atención a los déficits de lectura en sus estudiantes y ahonden en sus causales para que de manera oportuna se puedan tomar acciones que permitan direccionar a los alumnos hacia el hábito de la lectura.
- Se recomienda incluir la Guía Pedagógica: Juega, diviértete y aprende con la ardilla juguetona, en la planificación microcurricular de Lengua y literatura para que sus contenidos puedan ser utilizados para motivar a los estudiantes a leer de una manera divertida y así se creen mejores experiencias y actitudes hacia la lectura que es la puerta del conocimiento y la libertad.

BIBLIOGRAFÍA

- Abu, R., & Ahmad, A. (2020). The Effect of Gamification on Jordanian EFL Sixth Grade Students' Reading Comprehension. *International Journal of Education and Training*, 1-11. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/343255275_The_Effect_of_Gamification_on_Jordanian_EFL_Sixth_Grade_Students'_Reading_Comprehension
- Andang, S. (2018). Constructivist Learning Theory: The Contribution to Foreign Language Learning and Teaching. *KnE Social Sciences*, 87-96.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Episteme .
- Arias, M., Gutiérrez, C., & Rodríguez, J. (2021). *La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural*. Bogotá : Universidad Cooperativa de Colombia.
- Biel, L., & García, A. (2016). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *College of International Education*, 73-83.
- Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe. (2016). *Comportamiento lector y hábitos de lectura*. Bogotá: CERLALC. Obtenido de https://cerlalc.org/wp-content/uploads/2016/08/33c91d_Comportamiento_Lector.pdf
- Cerro, J., Iglesias, S., & García, E. (2020). Usos emergentes de las tecnologías digitales en la educación. *Univesitat Oberta de Catalunya*.
- Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 422-430. Obtenido de <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>
- Chunga, G. (6 de Julio de 2020). *Herramientas para evaluar de manera activa y participativa*. Obtenido de Elearningactual: <https://elearningactual.com/herramientas-evaluacion/>

- Corbett, F., & Spinello, E. (2020). Connectivism and leadership: harnessing a learning theory for the digital age to redefine leadership in the twenty-first century. *Heliyon*, e03250. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6971348/>
- Curay, X., Ramón, L., & Fernández, D. (2021). La gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje de la lectura críticoreflexiva. *South Florida Journal of Development*, 2562-2575.
- Dennick, R. (2016). Constructivism: reflections on twenty five years teaching the constructivist approach in medical education. *Int J Med Educ.*, 200-205. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4939219/>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* volume .
- Downes, S. (2020). Recent Work in Connectivism. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 113-132. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/338830631_Recent_Work_in_Connectivism
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica* (Primera ed.). Machala: Redes.
- Espinoza, E. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Segunda parte. *Conrado*, 171-180.
- García, I., & Cruz, G. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Edumecentro*, 162-175.
- González, A. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* . España: Universidad de Burgos .
- Gutiérrez, C., & Salmerón, H. (2012). Estrategias de comprensión lectora: enseñanza y evaluación en educación. *Profesorado. Revista de Currículum*

- y *Formación de Profesorado*, 183-202. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/567/56724377011.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill.
- Herrera, C. (14 de Junio de 2021). *¿Qué es y para qué sirve Google Sites?* Obtenido de Bloguero Pro: <https://blogueroopro.com/blog/que-es-y-para-que-sirve-google-sites>
- Hoyos, A., & Gallegos, T. (2017). Desarrollo de habilidades de comprensión lectora en niños y niñas de la básica primaria. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 23-45.
- Iquise, M., & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Jácome, O. (2021). Las Tecnologías Emergentes en la Sociedad del Aprendizaje. *Revista Científica Hallazgos*, 101-110. Obtenido de <https://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/article/view/511/436>
- Libeiro, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 393-397. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 392-397. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf>
- Mallitasig, A., & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova Research Journal*, 164-181.
- Mattar, J. (2018). Constructivism and connectivism in education technology: Active, situated, authentic, experiential, and anchored learning. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 201-213.

- Montesdeoca, D., Palacios, F., Gómez, M., & Espejo, R. (2020). Análisis de las estrategias para la enseñanza de la comprensión lectora: estudio de educación básica. *Digilec*, 49-60.
- Muñoz, C., Valenzuela, J., Avedaño, C., & Núñez, C. (2016). Mejora en la motivación por la lectura académica: la mirada de estudiantes motivados. *Ocnos*, 52-68.
- Muñoz, C., Valenzuela, J., Avedaño, C., & Núñez, C. (2016). Mejora en la motivación por la Lectura Académica: la mirada de estudiantes motivados. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*,, 52-68. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2591/259145814004.pdf><https://www.redalyc.org/pdf/2591/259145814004.pdf>
- Muñoz, M. (2018). Guía pedagógica Guía pedagógica. *Instituto Literario de la Universidad Autónoma del Estado de México*.
- ONU. (2017). *Más de la mitad de los Niños y adolescentes en el mundo no está aprendiendo*. Instituto de Estadística de la UNESCO. Obtenido de <http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/fs46-more-than-half-children-not-learning-2017-sp.pdf>
- Ortiz, A., & Jordán, J. (2018). Gamification in education: an overview on the state of the art. *Educ. Pesqu*, 1-17. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?lang=es&format=pdf>
- Ortíz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqu*, 1-17.
- Oviedo, A. (5 de Mayo de 2021). *Genially en la educación: tutorial desde cero*. Obtenido de Apps para Profes: <https://appsparaprofes.com/genially-desde-cero/>
- Ozturk, C., & Korkmaz, O. (2020). The Effect of Gamification Activities on Students' Academic Achievements in Social Studies Course, Attitudes towards the Course and Cooperative Learning Skills. *Participatory*

- Educational Research*, 1-15. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1244229.pdf>
- Peña, J. (2010). Las estrategias de lectura: Su utilización en el aula. *Educere*, 159-163. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601104.pdf>
- Pérez, V., Baute, M., & Luque, M. (2018). El hábito de la lectura: una necesidad impostergable en el estudiante de ciencias de la educación. *Revista Universidad y Sociedad*, 180-190.
- Prados, G., Cózar, R., Del Olmo, J., & González, J. (2021). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. *Computer Assisted Language Learning*, 1-26. Obtenido de <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09588221.2021.1939388?journalCode=ncal20>
- Pulido, A. (2020). Las estrategias de lectura y su incidencia en la comprensión lectora de estudiantes de una universidad pública del noroeste de México. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 1-21. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v11n21/2007-7467-ride-11-21-e004.pdf>
- Rodríguez, C., Ramos, M., Santos, M., & Fernandez, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*. Obtenido de <https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/6557/6307>
- Romo, P. (2019). La comprensión y la competencia lectora. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 163-179.
- Sánchez, C. (2019). Elementos de la gamificación y sus impactos en la enseñanza y el aprendizaje. *Identidad Bolivariana*, 1-12.
- Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnología Educativa*, 1-

10. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16/31>
- Shazli, H. (2017). Constructivism: towards a paradigm shift in classroom teaching & Learning . *Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies*, 1-9.
- Smiderle, R., Rigo, S., Marques, L., Pechanha, J., & Jaques, P. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments volume*, 1-11.
- Smiderle, R., Rigo, S., Marques, L., Pechanha, J., & Jaques, A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments volume*, 1-11. Obtenido de <https://link.springer.com/content/pdf/10.1186/s40561-019-0098-x.pdf>
- Tejada, M., Aguirre, M., Yerovi, E., Ortega, L., Contreras, O., & Mantilla, G. (2018). Funprog: A Gamification-Based Platform for Higher Education. *Nature*, 255-268. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/328013634_Funprog_A_Gamification-Based_Platform_for_Higher_Education_4th_International_Conference_CITI_2018_Guayaquil_Ecuador_November_6-9_2018_Proceedings
- Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. Azogues: Unidad Nacional de Educación .
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 75-117.
- Valbuena, S., Conde, R., & Berrio, J. (2018). Investigación educativa y la práctica pedagógica, una mirada desde el currículo. *Revista Espacios*, 1-9. Obtenido de <http://www.revistaespacios.com/a18v39n52/a18v39n52p20.pdf>

Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de lengua y Literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador .

Vergara, A. (2020). *Gamificación y enseñanza de Lengua y Literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador .

Villegas, I., Rodríguez, M., Sotil, W., & Pérez, A. (2020). Estrategias de aprendizaje para la comprensión científica de ciencias sociales en estudiantes de educación superior. *Revista San Gregorio*, 1-13. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rsan/n38/2528-7907-rsan-38-00065.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

AUTORIZACIÓN DE LA ESCUELA “COMUNIDAD DE MADRID”



“El objetivo de la educación es la virtud y el deseo de convertirse en un buen ciudadano”. Platón

PLAN EDUCATIVO APRENDAMOS JUNTOS EN CASA

AÑO LECTIVO: 2021-2022

Quito, 19 de enero del 2022

Señor . Jaime Paucar

Director de la escuela Comunidad de Madrid

Yo, Blanca Mercedes Montenegro Martínez con C.I. 171197623-1 profesora de cuarto año paralelo A y estudiante de la Universidad Tecnológica Indoamérica solicito a usted señor directo Jaime Paucar la autorización para realizar la aplicación de un proyecto de Gamificación para motivar a la lectura en los niños de cuarto año durante el año lectivo 2021-2022 favoreciendo la comprensión lectora de los estudiantes .

Segura de contar con su aprobación anticipo mi agradecimiento

Para constancia de lo actuado firman

Lic. Blanca Montenegro

Docente tutora de 4to “A”

Lic. Jaime Paucar

Director de la escuela

Anexo 2

**GUÍA DE ENTREVISTA PARA DOCENTE DE LA ESCUELA
“COMUNIDAD DE MADRID”**

Fecha:

Hora:

Lugar:.....

Medio de comunicación:

Entrevistadora: Montenegro Blanca

Saludo.

Estimada docente, soy Blanca Montenegro estudiante de la Maestría en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, de la Universidad Tecnológica Indoamérica, solicito su colaboración en la investigación que tiene como objetivo: Implementar la gamificación como herramienta pedagógica para motivar la lectura de los niños y niñas de cuarto año de EGB de la Escuela “Comunidad de Madrid” en el año 2021.

Datos del Entrevistado:

Cargo:.....

Edad:

Nivel de formación:

Años de experiencia docente:.....

Tiempo laboral en la institución:

Código o seudónimo:

Desarrollo

1. **¿Qué tan importante es para usted la lectura en el proceso educativo?**
2. **¿Considera usted que el nivel de lectura que tienen los estudiantes de cuarto año de EGB es el adecuado? ¿Por qué?**

- 3. ¿Cuáles son los principales problemas de lectura que ha percibido en los estudiantes?**
- 4. ¿Por qué considera usted que los estudiantes presentan estas falencias?**
- 5. ¿Con qué frecuencia trabaja usted la lectura con sus estudiantes?**
- 6. ¿Qué herramientas utiliza usted para trabajar la lectura con los estudiantes?**
- 7. ¿Ha escuchado hablar de la gamificación?**
- 8. ¿Ha utilizado gamificación para impartir clases en sus estudiantes?**
- 9. ¿Qué herramientas de gamificación ha utilizado?**
- 10. ¿Considera usted que la gamificación puede ayudar a trabajar la lectura en los estudiantes?**

Cierre

Agradezco su valiosa contribución pues sus respuestas permitirán el desarrollo de la presente investigación y permitirán mejorar el proceso educativo.

Anexo 3

FORMATO DE ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “COMUNIDAD DE MADRID”.

Objetivo: Diagnosticar las causas que provocan desmotivación y desapego a la lectura en el estudiantado de cuarto año de Educación General Básica

Destinatarios: estudiantes de cuarto año de EGB de la Escuela “Comunidad de Madrid”

Saludo.

Estimado (a) estudiante soy Blanca Montenegro estudiante de la Maestría en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, de la Universidad Tecnológica Indoamérica, solicito su colaboración en la investigación que tiene como objetivo: Implementar la gamificación como herramienta pedagógica para motivar la lectura de los niños y niñas de cuarto año de EGB de la Escuela “Comunidad de Madrid” en el año 2021-2022.

Datos del encuestado:

Edad:.....

Género:.....

Instrucción:

Lee detenidamente la pregunta y de acuerdo a tu criterio marca con una (X) en el recuadro según consideres.

Desarrollo:

12. ¿Consideras que la lectura es algo importante para tu vida?

SI	<input type="checkbox"/>
NO	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>

13. ¿Te agrada leer?

SI	<input type="checkbox"/>
NO	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>

14. ¿En caso de que no te guste leer, cuál es el motivo?

Se me dificulta pronunciar algunas palabras	
Leo muy lento	
Me aburre	
No comprendo lo que leo	
Me da miedo equivocarme	

15. ¿Qué te motiva a leer?

Porque me agrada	
Por cumplir la tarea	
Porque me obligan	
Para entretenerme	

16. ¿En casa algún familiar me incentiva a leer?

SI	
NO	
A veces	

17. ¿Para leer en casa tengo?

Libros	
Revistas	
Cuentos	

18. ¿Tu profesor en clase utiliza?

Libro guía	
Cuentos	
Historietas	
Internet	
Juegos	

19. ¿Te gustaría leer jugando?

SI	
NO	
A veces	

20. ¿El juego de lectura debería ser?

Roles	
Aventura	
Adivinanzas	
Cuentos	

21. ¿Participarías en un juego de lectura?

SI	
NO	
A veces	

22. ¿Qué te gustaría ganar en el juego de lectura?

Insignias	
Medallas	
Diplomas	
Trofeo	

Cierre

Agradezco tu participación porque tus respuestas son valiosas para la investigación y deseo éxitos en tu proceso educativo.

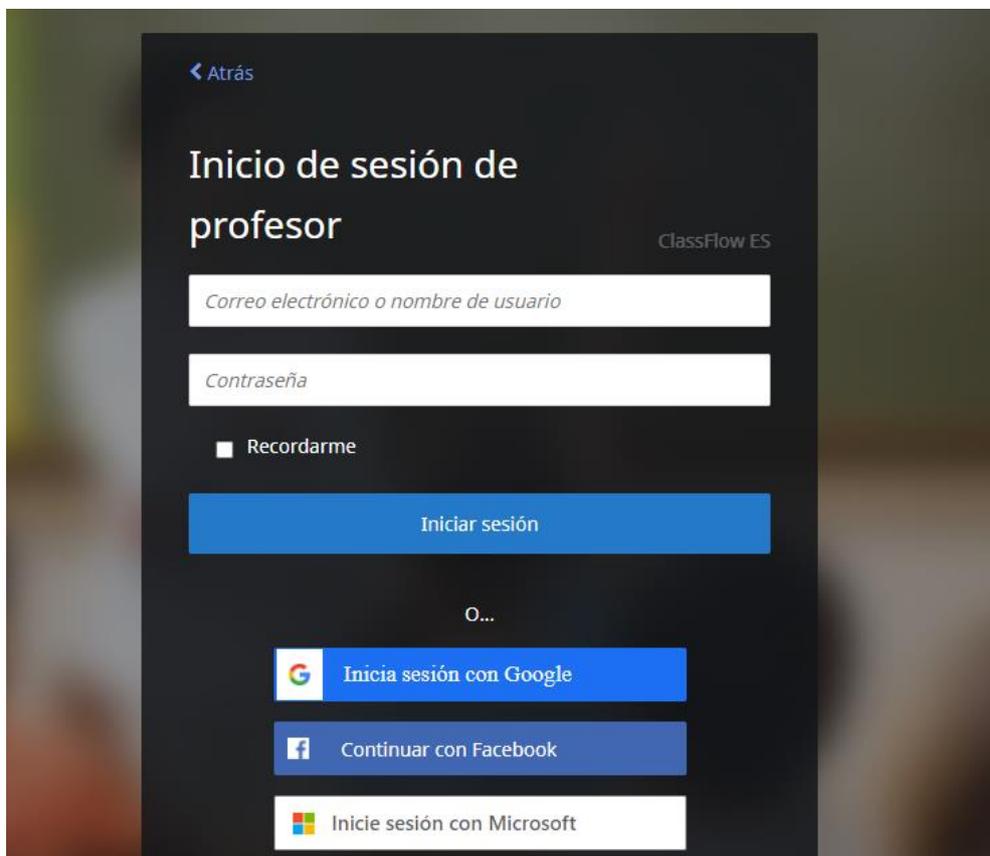
Nota: la contestación de las preguntas no son obligatorias, razón por la cual si usted no desea participar no tendrá ninguna sanción. Además, los datos proporcionados en la investigación son anónimos y no serán utilizados con otros fines que no sean los académicos.

Anexo 4

PROCESO PARA ACCESO A LAS ACTIVIDADES DE CLASSFLOW



Dar clic en Iniciar Sesión



Dar clic en Inicia sesión con Google

Nombre de usuario
blancamontenegro873 @gmail.com

Puedes utilizar letras, números y puntos

Contraseña
BlancaM873

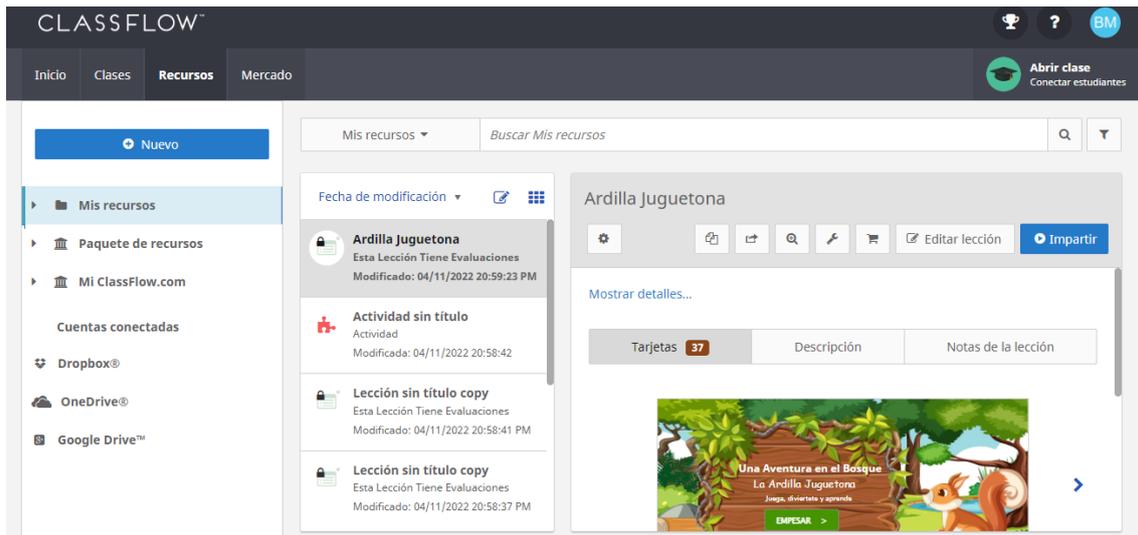
Confirmación
BlancaM873

Seleccionar correo o ingresar correo para ingresar con cuenta Google

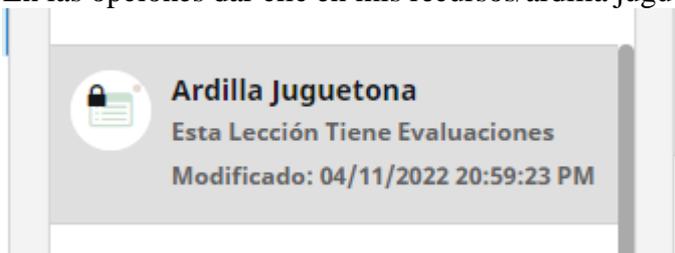


En el menú principal dar clic en recursos

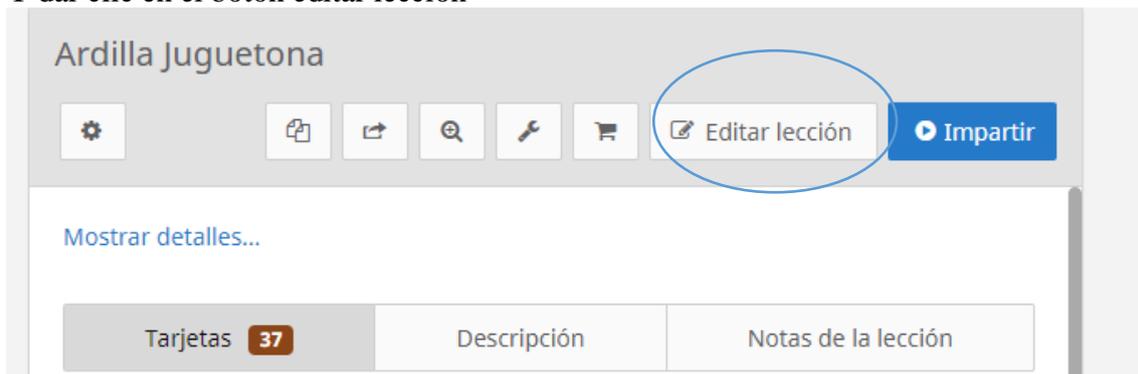


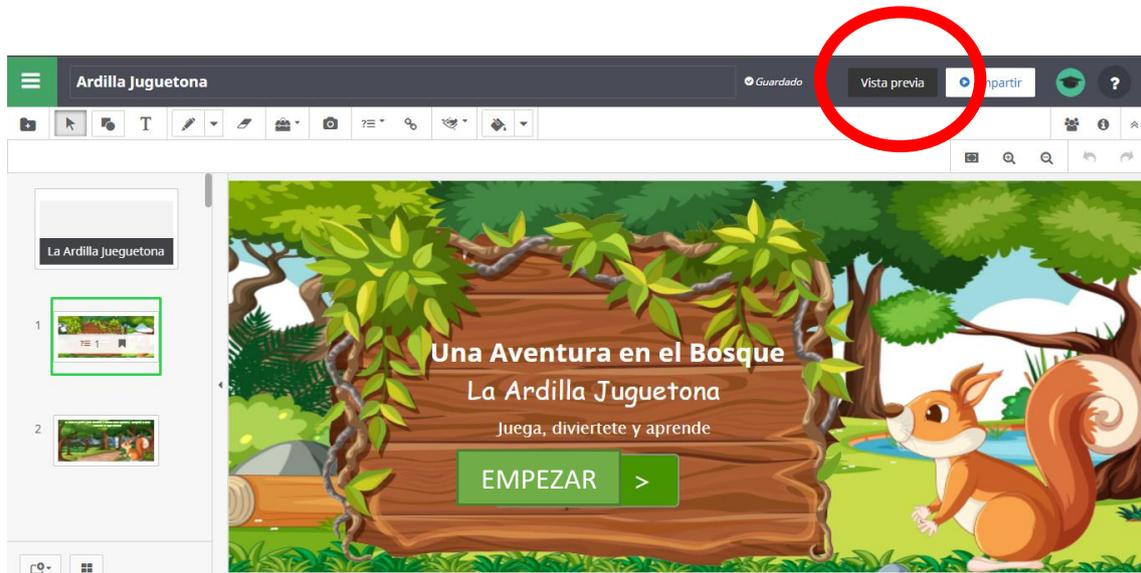


En las opciones dar clic en mis recursos/ardilla juguetona



Y dar clic en el botón editar lección





Dar clic en vista previa

Anexo 5

FORMATO DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Título de la propuesta: propuesta Guía pedagógica: “Juega, diviértete y aprende con la ardilla juguetona”.

1. DATOS PERSONALES Y PROFESIONALES:

Nombres y apellidos:

Título académico:

Experiencia docente:

2. AUTOVALORACIÓN SOBRE LOS CONOCIMIENTOS DE GAMIFICACIÓN.

Aspectos	Alto	Medio	Bajo
Conoce sobre gamificación			
Tiene experiencia utilizando gamificación			
Ha utilizado estrategias virtuales de gamificación			

3. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Criterios	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Contenido					
Claridad					
Pertinencia					
Creatividad					
Coherencia con los objetivos					

Firma:

Anexo 6

RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA POR EL PRIMER ESPECIALISTA

Título de la propuesta: Guía pedagógica: “Juega, diviértete y aprende con la ardilla juguetona”.

4. DATOS PERSONALES Y PROFESIONALES:

Nombres y apellidos: Nancy Jeanneth Caiza Patiño

Título académico: Licenciada en Educación general Básica

Experiencia docente: 18 años en el campo público y privado. 8 años en la Escuela “Comunidad de Madrid”.

5. AUTOVALORACIÓN SOBRE LOS CONOCIMIENTOS DE GAMIFICACIÓN.

Aspectos	Alto	Medio	Bajo
Conoce sobre gamificación		X	
Tiene experiencia utilizando gamificación		X	
Ha utilizado estrategias virtuales de gamificación		X	

6. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Criterios	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Contenido	X				
Claridad		X			
Pertinencia	X				
Creatividad	X				
Coherencia con los objetivos	X				

Firma:



RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA POR EL SEGUNDO ESPECIALISTA

Título de la propuesta: propuesta Guía pedagógica: “Juega, diviértete y aprende con la ardilla juguetona”.

1. DATOS PERSONALES Y PROFESIONALES:

Nombres y apellidos: Ruth Cecilia Espinosa Barahona.

Título académico: Licenciada en Educación general Básica

Experiencia docente: 15 años y 10 de ellos en la Escuela “Comunidad de Madrid”.

2. AUTOVALORACIÓN SOBRE LOS CONOCIMIENTOS DE GAMIFICACIÓN.

Aspectos	Alto	Medio	Bajo
Conoce sobre gamificación		X	
Tiene experiencia utilizando gamificación	X		
Ha utilizado estrategias virtuales de gamificación		X	

3. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Criterios	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular	Malo
Contenido	X				
Claridad	X				
Pertinencia	X				
Creatividad	X				
Coherencia con los objetivos	X				

Firma:

