



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA:**

---

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA  
FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE  
OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación  
mención en Pedagogía en Entornos Digitales

**Autora:**

Enni María Ganchozo Macías

**Tutor:**

Ing. Hugo Arias Flores, MBA

AMBATO - ECUADOR

2024

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

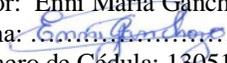
Yo, Enni María Ganchozo Macías declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “La Gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación general básica”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad 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 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 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 firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 10 días del mes de mayo del 2024, firmo conforme:

Autor: Enni María Ganchozo Macías

Firma: .....

Número de Cédula: 1305186940

Dirección: Manabí, El Carmen, El Carmen, Km 34 Los Ceibos.

Correo Electrónico: eganchozo2@indoamerica.edu.ec

Teléfono: 0989550696

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA” presentado por Enni María Ganchozo Macías, para optar por el Título de Magíster 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, 11 de abril del 2024

.....  
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 Magíster en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 10 de mayo del 2024.



.....

Enni María Ganchozo Macias  
1305186940

## **APROBACIÓN DE LECTORES**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA” previo a la obtención del Título de Magíster en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 10 de mayo de 2024.

Lcda. Verónica Elizabeth Olalla Pardo, Mg.  
PRESIDENTE DE TRIBUNAL

Lcda. Verónica Maricela Pérez Gavilanes, Mg.  
VOCAL DE TRIBUNAL

Ing. Hugo Patricio Arias Flores, MBA.  
VOCAL DE TRIBUNAL

## **DEDICATORIA**

Este trabajo se lo dedico a Dios por haberme guiado, el camino no fue fácil, pero lo estoy logrando. Dedico a mis ángeles de la guarda (mis padres) que desde el cielo cuidan y resguardan mis pasos. A mi familia por el apoyo y esfuerzo brindado.

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, quiero agradecer a Dios por darme la bendición de culminar esta etapa de mi vida. A mi tutor de tesis Ing. Hugo Arias Flores, MBA por ser mi guía permanente, orientándome con su apoyo y consejos académicos, gracias por su paciencia, y por creer en mi desde el principio, también quiero agradecer a los catedráticos de la universidad, por compartir sus conocimientos y guiarme de la mejor manera.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>PORTADA .....</b>	<b>I</b>
<b>AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....</b>	<b>II</b>
<b>APROBACIÓN DEL TUTOR .....</b>	<b>III</b>
<b>DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....</b>	<b>IV</b>
<b>APROBACIÓN DE LECTORES.....</b>	<b>V</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>VI</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>VII</b>
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS .....</b>	<b>VIII</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>XI</b>
<b>ÍNDICE DE GRÁFICOS.....</b>	<b>XII</b>
<b>RESUMEN EJECUTIVO.....</b>	<b>XIII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XIV</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>Importancia y actualidad.....</b>	<b>1</b>
<b>Pertinencia.....</b>	<b>2</b>
<b>Justificación.....</b>	<b>4</b>
<b>Problematización.....</b>	<b>5</b>
<b>Análisis crítico .....</b>	<b>6</b>
<b>Formulación del problema.....</b>	<b>7</b>
<b>Preguntas de investigación.....</b>	<b>7</b>
<b>Destinatarios del Proyecto.....</b>	<b>8</b>
<b>Objetivo general .....</b>	<b>8</b>
<b>Objetivos específicos.....</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO I .....</b>	<b>9</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>9</b>
<b>Antecedentes de la investigación.....</b>	<b>9</b>
<b>Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Independiente... </b>	<b>12</b>

Gamificación .....	12
Gamificación en educación .....	13
Objetivos.....	14
Pilares y principios.....	15
Fomentar el aprendizaje.....	15
Elementos del juego.....	16
Mecánicas.....	17
Dinámicas .....	18
Componentes.....	19
Técnicas .....	20
Implementación en el aula .....	21
Suplir falencias .....	22
Estrategias para aplicar la gamificación.....	22
Cerebriti.....	25
Genially.....	26
Kahoot .....	28
Características principales de Kahoot según.....	29
<b>Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Dependiente.....</b>	<b>30</b>
Comprensión Lectora .....	30
Comprensión de textos.....	31
Nivel de comprensión lectora .....	32
Lengua y literatura .....	34
Aplicación real de la lectura.....	34
<b>Empleo de la información del texto para participar activamente en discusiones o debates. ....</b>	<b>35</b>
<b>Asimilación de contenidos escritos.....</b>	<b>36</b>
<b>Índice de comprensión lectora. ....</b>	<b>37</b>
<b>Textos informativos escritos.....</b>	<b>38</b>
<b>Adaptación de las estrategias de comprensión según el tipo de texto y su propósito. ....</b>	<b>38</b>
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>40</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>40</b>
<b>Enfoque y diseño de la Investigación.....</b>	<b>40</b>
<b>Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....</b>	<b>41</b>
<b>Operacionalización de Variables.....</b>	<b>43</b>
<b>Proceso de recolección de datos .....</b>	<b>45</b>
<b>Validación del instrumento .....</b>	<b>45</b>
<b>Análisis e interpretación de resultados.....</b>	<b>46</b>

<b>Instrumento 1: Encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa “José Ramón Zambrano Bravo” .....</b>	<b>46</b>
<b>Instrumento 2: Encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano Bravo” .....</b>	<b>53</b>
<b>Análisis de resultados .....</b>	<b>59</b>
<b>CAPÍTULO III .....</b>	<b>60</b>
<b>PROPUESTA .....</b>	<b>60</b>
<b>Nombre de la propuesta .....</b>	<b>60</b>
<b>Definición del tipo de producto .....</b>	<b>60</b>
<b>Contribución de la propuesta a la solución del problema diagnosticado .....</b>	<b>60</b>
<b>Objetivos de la Propuesta.....</b>	<b>61</b>
Objetivo General .....	61
Objetivos Específicos .....	61
<b>Beneficiarios de la propuesta .....</b>	<b>61</b>
<b>Periodo de ejecución.....</b>	<b>62</b>
<b>Modelo educativo.....</b>	<b>62</b>
<b>Fase 3: Desarrollo.....</b>	<b>64</b>
Acceso para crear las actividades los docentes, el acceso para los estudiantes .....	64
Actividad 1. ....	66
Actividad 2 .....	68
Actividad 3 .....	70
Actividad 4 .....	72
<b>Fase 4: Implementación .....</b>	<b>76</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>81</b>
Conclusiones .....	81
Recomendaciones .....	82
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>84</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>91</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. MUESTRA DE ESTUDIANTES .....	42
TABLA 2. MUESTRA DE DOCENTES .....	42
TABLA 3. VARIABLE INDEPENDIENTE: GAMIFICACIÓN.....	43
TABLA 4. VARIABLE DEPENDIENTE: COMPRENSIÓN LECTORA.....	44
TABLA 5. MOTIVACIÓN LECTORA .....	46
TABLA 6. ESTRATEGIA DE SUBRAYADO .....	47
TABLA 7. ESTRATEGIAS GAMIFICADAS. ....	47
TABLA 8. JUEGOS DE COMPRENSIÓN LECTORA.....	48
TABLA 9. PREMIOS DE PUNTOS ADICIONALES.....	48
TABLA 10. ACTIVIDADES INTERACTIVAS .....	49
TABLA 11. GAMIFICACIÓN .....	49
TABLA 12. RETROALIMENTACIÓN .....	50
TABLA 13. RECURSOS DE GAMIFICACIÓN .....	51
TABLA 14. GAMIFICACIÓN HERRAMIENTA EFECTIVA.....	51
TABLA 15. ACTIVIDADES GAMIFICADAS .....	52
TABLA 16. GAMIFICACIÓN HERRAMIENTA EFECTIVA PARA EVALUAR.....	53
TABLA 17. ACTIVIDAD DE LECTURA. ....	53
TABLA 18. IDENTIFICACIÓN DE FRASES DE LECTURA .....	54
TABLA 19. DESÁNIMO A LEER CUANDO HAY OBSTÁCULOS. ....	54
TABLA 20. ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES .....	55
TABLA 21. TECNOLOGÍAS PARA LEER. ....	56
TABLA 22. LECTURA MEDIANTE JUEGOS. ....	56
TABLA 23. MOTIVACIÓN POR SUS LOGROS DE LECTURA .....	57
TABLA 24. APOYO PARA MEJORAR COMPRENSIÓN LECTORA. ....	57
TABLA 25. LECTURA ACTIVIDAD PARA LA VIDA .....	58
TABLA 26. ACTIVIDADES GAMIFICADAS DIVERTIDAS .....	58
TABLA 27. PLAN DE DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO.....	63

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO 1. RELACIÓN CAUSA-EFECTO .....	6
GRAFICO 2. CEREBRITI .....	25
GRAFICO 3. GENIALLY.....	27
GRAFICO 4. KAHOOT.....	29
GRAFICO 5. HERRAMIENTAS GAMIFICADAS .....	64
GRAFICO 6. PORTADA DE BIENVENIDA .....	65
GRAFICO 7. PORTADA DE ÍNDICE .....	65
GRAFICO 8. PORTADA DE INGRESO AL RELATO DE NAVIDAD .....	66
GRAFICO 9. RULETA GENIAL JUEGA Y APRENDE.....	67
GRAFICO 10. RULETA CON PREMIOS.....	67
GRAFICO 11. EVALUACIÓN EN KAHOOT .....	67
GRAFICO 12-. VIDEO EXPLICATIVO. QUÉ ES CIENCIA FICCIÓN .....	68
GRAFICO 13. CREACIÓN DE RELATO DE CIENCIA FICCIÓN .....	68
GRAFICO 14. ORDENA EL JUEGO TIQUILANDIA.....	69
GRAFICO 15. JUEGO DE COMPRENSIÓN.....	69
GRAFICO 16. TEMAS EN RELATOS DE CIENCIA FICCIÓN.....	70
GRAFICO 17. JUEGO ARRASTRA A SU UBICACIÓN CORRECTA .....	70
GRAFICO 18. QUE ES CIENCIA FICCIÓN .....	71
GRAFICO 19. PERSONAJES DE CIENCIA FICCIÓN .....	71
GRAFICO 20. CREACIONES DE CIENCIA FICCIÓN.....	71
GRAFICO 21. JUGANDO CON MARCIANITOS APRENDO FICCIÓN .....	72
GRAFICO 22. JUEGO DE CIENCIA FICCIÓN .....	72
GRAFICO 23. VIDEO SUEÑO DE ROBOT.....	73
GRAFICO 24. JUEGO DE COMPRENSIÓN DE SUEÑO DE ROBOT .....	73
GRAFICO 25. PREGUNTAS INTERACTIVAS.....	74
GRAFICO 26. PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN DE VIDEO.....	74
GRAFICO 27. RELATO CORTO DE FICCIÓN .....	74
GRAFICO 28. VIDEO LOS EXTRATERRESTRES .....	75
GRAFICO 29. JUEGO DE CONOCIMIENTO EN CEREBRITI.....	75
GRAFICO 30. JUEGO DE EVALUACIÓN EN KAHOOT .....	76
GRAFICO 31. ENCUESTA.....	77
GRAFICO 32. PREGUNTAS DE ENCUESTA.....	77
GRAFICO 33. RESULTADOS PREGUNTA 1 .....	78
GRAFICO 34. RESULTADOS PREGUNTA 2 .....	79
GRAFICO 35. RESULTADOS PREGUNTA 3 .....	79

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS**  
**DIGITALES**

**TEMA: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA**  
**FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE**  
**OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

**AUTORA:** Enni María Ganchozo Macías

**TUTOR:** Ing. Hugo Arias Flores, MBA

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación se llevó a cabo con el propósito de implementar la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo en el período académico 2023–2024, utilizando herramientas como genially, cerebriti, Kahoot como recurso didáctico para mejorar la comprensión lectora. La implementación de técnicas de gamificación en la educación, especialmente en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, surgió como respuesta a la necesidad de incorporar estrategias y recursos didácticos innovadores que puedan estimular el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje. En la actualidad, persiste el uso de métodos obsoletos y tradicionales en las aulas, lo cual provoca aburrimiento y falta de motivación en los educandos. El estudio tuvo como objetivo central potenciar las habilidades de comprensión lectora mediante una propuesta denominada "Viaje a través de Ciencia Ficción para mejorar la comprensión lectora". La metodología de investigación realizada fue con un enfoque cuantitativo; el tipo de investigación utilizado fue de alcance descriptivo, con un diseño de campo. El instrumento empleado fue un cuestionario de 12 preguntas para docentes y 10 preguntas para los estudiantes, que fueron validadas mediante el juicio de expertos. El conjunto de participantes estuvo conformado por 19 estudiantes y 12 docentes. Los resultados obtenidos han revelado la relevancia del empleo de herramientas digitales, como la gamificación, mediante estrategias didácticas en el desarrollo del proceso de comprensión lectora. Los discentes mostraron interés a la hora de aplicar las herramientas favoreciendo su análisis e interpretación de textos, ya que crea un entorno motivador y placentero que influye de manera positiva en el desempeño del estudiante y en su disposición hacia el aprendizaje, contribuyendo así a mejorar la comprensión lectora.

**DESCRIPTORES.** Aprendizaje, comprensión lectora, estrategias, gamificación.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS**  
**DIGITALES**

**THEME: GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL STRATEGY TO  
STRENGTHEN READING COMPREHENSION IN EIGHTH-GRADE  
STUDENTS IN SECONDARY SCHOOL**

**AUTHOR:** Ganchozo Macias Enni Maria

**TUTOR:** Ing. Arias Flores Hugo, MBA

**ABSTRACT**

This research aims to implement gamification as a pedagogical strategy to strengthen reading comprehension in eighth-grade students at "José Ramón Zambrano Bravo" Secondary School, during the school year 2023-2024, using tools such as Genially, Cerebriti, and Kahoot as didactic resources to improve reading comprehension. The implementation of gamification techniques in education, especially in the development of reading comprehension is important due to the need to incorporate innovative teaching strategies and resources that can stimulate students' interest in learning. Currently, the use of obsolete and traditional methods persists in classrooms, leading to boredom and lack of motivation among students. The study aimed to enhance reading comprehension skills through a proposal called "Journey through Science Fiction to Improve Reading Comprehension." It was used a quantitative approach with a descriptive scope and a field design. The instrument employed was a questionnaire consisting of 12 questions for teachers and 10 questions for students, which were validated through experts in the area. The participants included 19 students and 12 teachers. The results showed the relevance of using digital tools such as gamification through didactic strategies in the development of the reading comprehension process. The students showed interest in applying the tools, which helps them in the analysis and interpretation of texts. This creates a motivating and enjoyable environment that positively influences student performance and their disposition toward learning, thereby contributing to improving reading comprehension.

**KEYWORDS:** gamification, learning, reading comprehension, strategies.



# INTRODUCCIÓN

## **Importancia y actualidad**

La presente investigación se enmarca en la línea de investigación Docencia en Entornos Digitales. El objetivo de la investigación es analizar el impacto de la gamificación en la comprensión lectora de educandos de octavo año de educación general básica que presentan dificultades en esta área. Se basa en la hipótesis de que la gamificación es una herramienta efectiva porque utiliza elementos de los juegos como la puntuación, los niveles y los desafíos, para motivar a los estudiantes a aprender.

La era virtual ha cambiado en que los educandos interactúan con el mundo. Los estudiantes están acostumbrados a utilizar las nuevas tecnologías para comunicarse, aprender y divertirse. La gamificación aprovecha este interés por los juegos para crear experiencias de aprendizaje más atractiva. La comprensión lectora es una habilidad esencial para el éxito académico. Los educandos que pueden comprender textos de manera profunda y reflexiva son más capaces de aprender y aplicar nuevos conocimientos. Sin embargo. Muchos alumnos tienen dificultades para interpretar textos.

La gamificación es una forma de hacer que la comprensión lectora sea más divertida y atractiva para los estudiantes. Cuando los educandos participan en actividades gamificadas, se sienten como si estuvieran jugando un juego, lo que puede ayudarlos a mantenerse motivados y comprometidos con el aprendizaje.

Es esencial que los futuros docentes estén equipados con diversas estrategias y herramientas didácticas para brindar una educación de calidad. Estas deben adaptarse de manera adecuada a los procesos de formación de los estudiantes, así como a sus rasgos e intereses, con el objetivo de lograr resultados positivos en su formación. Es

así que se logra en el proceso de enseñanza y del aprendizaje la motivación de los estudiantes por participar y aprender (Benítez et al., 2019).

La educación en línea va más allá de simplemente transferir un curso a un dispositivo digital. Implica la integración de recursos interactivos con actividades de aprendizaje cuidadosamente diseñadas. Para lograr esto de manera efectiva, es crucial comprender tanto las oportunidades como las limitaciones que ofrecen las plataformas virtuales (Belloch, 2019).

Los espacios educativos en forma de plataformas web proporcionan herramientas interactivas que fomentan la colaboración social y la transmisión de contenidos. Estos entornos virtuales involucran a los estudiantes participar en conversaciones, acceder a documentos, hacer preguntas, completar ejercicios y colaborar en proyectos conjuntos, todo ello utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como mediadores.

## **Pertinencia**

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2018), define los entornos digitales como: “todo tipo de material que tiene una voluntad y propósito enmarcado en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se ubica en una soporte de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de paso Abierto que acepta e impulsa su uso, adaptación, modificación y/o personalización” (p.1).

En educación la gamificación ha encontrado un lugar destacado en Latinoamérica como una estrategia pedagógica creativa. A pesar de los retos en acceso tecnológicos y capacitación docente se han desarrollado proyectos fructíferos que evidencian los beneficios de la gamificación para el aprendizaje. Como región, es importante continuar promoviendo la investigación, la capacitación y la colaboración

entre los protagonistas educativos para desarrollar al máximo la gamificación y mejorar la experiencia educativa en Latinoamérica.

En Ecuador la gamificación enfrenta desafíos relacionados con la tecnología y la conectividad, se han realizado esfuerzos para superar estos obstáculos, Los proyectos del MINEDUC y las iniciativas de capacitación han comprobado que la gamificación puede hacer que el crecimiento intelectual sea más emocionante, la aptitud escolar y el desarrollo de destrezas en los educandos ecuatorianos. Es relevante continuar promoviendo su aplicación y fomentando la colaboración entre los diferentes involucrados en educación para aprovechar plenamente los beneficios de la gamificación en el entorno educativo.

Una de las estrategias pedagógicas utilizadas en la nueva educación en Ecuador como en el resto del mundo son los entornos digitales en las telesecundarias, un docente trabaja todas las asignaturas, lo que se considera una fortaleza porque puede abordar los contenidos de forma transversal, mediante proyectos integradores centrados en un problema eje del entorno. La convivencia diaria con los estudiantes permite detectar de forma temprana sus dificultades para la apropiación de aprendizajes y así orientar la planeación didáctica, tratando de responder a sus distintas maneras y ritmos de aprendizaje, así como de mantener la comunicación con madres y padres de familia (De la Cruz, 2023).

En las unidades educativas la gamificación ofrece oportunidades atractivas para cambiar el proceso de enseñanza aprendizaje. Al implementar elementos y mecánicas de juego, se logra estimular a los estudiantes, y fomentar un ambiente educativo más dinámico y participativo. Con una planificación adecuada, la gamificación es una herramienta efectiva para enriquecer la comprensión lectora.

## **Justificación**

En el salón de clases, la comprensión lectora es una habilidad de suma importancia porque determina qué tan bien los estudiantes comprenderán los temas que están estudiando. Para Aldana (2021) infortunadamente, ciertas prácticas educativas en el dominio del español se están desarrollando con métodos rutinarios, utilizando libros, manual y ejercicios de retención escasamente interesantes para los alumnos, que provocan una falta de interés y motivación por la lectura.

En los actuales momentos, como docentes debemos actualizarnos, ser conscientes de que el uso de la pizarra no es suficiente para llamar la atención del estudiante, la educación ha evolucionado y como educadores debemos actualizarnos en estrategias tecnológicas para crear un proceso dinámico, relajado que nos permite interactuar de manera activa entre estudiantes y docentes.

Los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen una serie de beneficios notables, como la capacidad de ajustar las estrategias educativas a las necesidades actuales. Adaptabilidad en términos de tiempo y espacio, lo que fomenta el autoaprendizaje y facilita la colaboración entre docentes y estudiantes en entornos colaborativos. También permiten acceder a contenidos educativos desde cualquier dispositivo, lo que amplía las oportunidades de aprendizaje sin restricciones físicas. Estos entornos virtuales se consideran una herramienta que permite adaptar las prácticas educativas a la realidad actual, promoviendo la flexibilidad, el autoaprendizaje, la colaboración y el acceso a contenidos de manera conveniente y accesible desde cualquier dispositivo (Solano, 2023).

Mediante el uso de estos dispositivos, los estudiantes pueden acceder a textos digitales para lectura y desarrollar prácticas donde puedan examinar, evaluar y emplear el aprendizaje para pasar el nivel de obstáculo establecido para cada actividad, accediendo retroalimentación instantánea, allí el docente guía el procedimiento utilizando técnicas didácticas que fomenten a los niños y jóvenes a pasar los desafíos de comprensión lectora.

No basta simplemente resaltar las soluciones, beneficios y ventajas que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y su implementación en la sociedad. Es fundamental evaluar cuidadosamente los verdaderos alcances de estas tecnologías en diferentes contextos y con diversos actores involucrados en los procesos de formación.

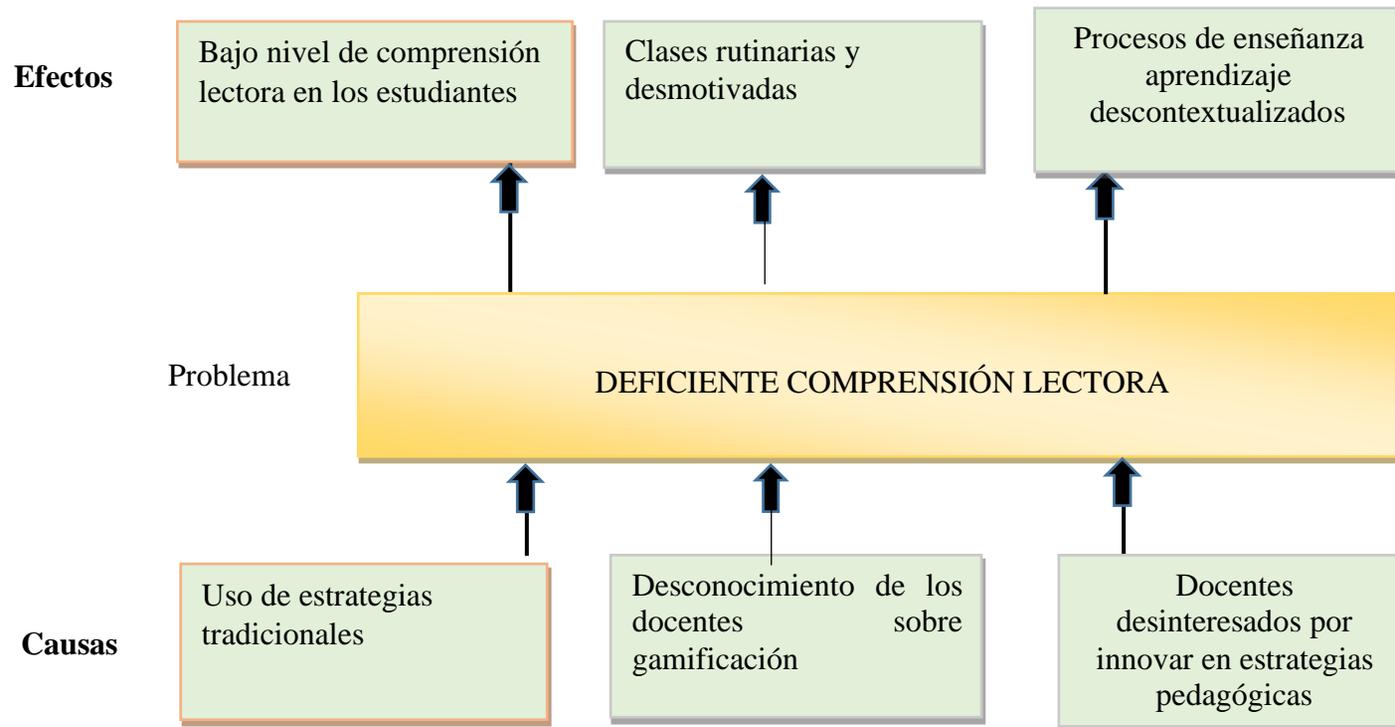
Un aspecto que influyó en esta investigación fue la falta de habilidad para comprender textos, en los estudiantes de Octavo Año de educación general básica y el desconocimiento de herramientas tecnológicas gamificadas por parte de los docentes de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano Bravo de El Carmen Manabí.

### **Problematización**

Al inicio de cada año escolar, se establece la importancia del trabajo en equipo. Además de las clases regulares, el docente debe brindar asesorías y sesiones de tutoría para ofrecer un apoyo adicional a los estudiantes. Estas interacciones personalizadas permiten resolver dudas, ofrecer orientación y ayudar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos académicos de manera individualizada. Para su desarrollo efectivo al inicio de clases se debe enviar a cada curso reportaje sobre las diferentes áreas como lo es el proyecto, indicaciones y recursos de apoyo para el desarrollo del programa (Holguin et al., 2021).

Se plantea en primer lugar el desafío de modificar adecuadamente los elementos de gamificación al contexto educativo y a los contenidos de comprensión lectora. Sin embargo, no se trata solo de agregar elementos de juego, sino de elaborar actividades dinámicas que están alineadas con los objetivos pedagógicos y que promuevan un verdadero desarrollo de habilidades de lectura. Otro aspecto es considerar la necesidad de contar con recursos tecnológicos para incorporar la gamificación, no todos los centros educativos tienen acceso a las plataformas digitales, y por esto los docentes desconocen del uso de estas herramientas.

## Análisis crítico



**GRAFICO 1. RELACIÓN CAUSA-EFECTO**

Elaborado por: Enni Ganchozo  
Fuente: Datos de la investigación

La deficiente interpretación de textos de los educandos de Octavo Año subnivel superior les dificulta la asimilación lectora. Esto se debe a factores como el uso de estrategias tradicionales, el desconocimiento de los docentes sobre gamificación y la falta de innovación pedagógica. Estas carencias generan clases rutinarias y desmotivadoras, que no contribuyen al desarrollo de las habilidades lectoras de los estudiantes

Para esta investigación, se ha establecido como problema que los docentes de Octavo Año de Educación General Básica (EGB) desconocen estrategias pedagógicas que podrían ayudar a los estudiantes a interpretar textos. Esta carencia se debe a la falta de un sistema e-learning para la formación docente. Como consecuencia, los estudiantes tienen dificultades para interpretar textos, lo que les dificulta el aprendizaje de los contenidos curriculares.

### **Formulación del problema**

¿La gamificación es una estrategia efectiva para mejorar la asimilación lectora en estudiantes de Octavo Año de EGB?

### **Preguntas de investigación**

¿Qué estrategias pedagógicas pueden influir en los docentes para incrementar en los educandos el desarrollo de la interpretación de textos en estudiantes de octavo año de EGB?

¿Cuáles son los beneficios que brinda la gamificación para los docentes como estrategia pedagógica para el perfeccionamiento de enseñanza de la interpretación lectora en los educandos de Octavo Año de EGB?

¿Cómo se relaciona el aprendizaje basado en juegos para motivar el desarrollo de la capacidad de comprender textos en los discentes de Octavo Año de EGB?

¿Cómo puede el aprendizaje lúdico mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en la interpretación lectora en los educandos de Octavo Año de EGB?

## **Destinatarios del Proyecto**

La investigación está dirigida a docentes y estudiantes de Octavo Año de EGB, de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano Bravo de El Carmen Manabí, permitiendo beneficiarlos con una alternativa de enseñanza desde la gamificación y así fortalecer la interpretación lectora de una forma dinámica y motivadora.

## **Objetivo general**

Establecer la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de Octavo Año de educación general básica de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano Bravo de El Carmen Manabí en el año 2023.

## **Objetivos específicos**

- Definir las herramientas pedagógicas para fortalecer el proceso de comprensión lectora en estudiantes de Octavo Año de educación general básica.
- Identificar las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de Octavo Año de EGB.
- Proponer estrategias pedagógicas con el uso de cerebriti, genially, kahhot que permitan el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de Octavo Año de EGB.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

#### **Antecedentes de la investigación**

En un análisis de las investigaciones realizadas a partir del año 2019, sobre la gamificación como estrategia pedagógica se encontraron los siguientes.

A nivel internacional, las Naciones Unidas reconocen a través de la UNESCO (2020) que un porcentaje significativo de la población vive en un área cubierta por una red móvil, allanando el sendero para el desarrollo de una economía digital, aunque las desigualdades por falta de habilidades digitales aún son visibles tanto en naciones avanzadas como en vías de desarrollo.

Aldana (2021), realizó un estudio sobre “La gamificación como estrategia para la motivación y el compromiso de los educandos de octavo subnivel superior en enriquecer la comprensión lectora” llegando a concluir que, partiendo de un análisis de los desafíos de interpretación lectora que presentaron inicialmente los educandos de octavo grado de la IED Jaime Bernal, se implementó una estrategia didáctica gamificada, donde se realizan actividades mediante la implementación de la iniciativa “Guardianes de la Lectura” con el objetivos de reforzar las etapas de interpretación de textos literal, inferencial y crítica. A partir de ahí, los estudiantes tuvieron acceso a una variedad de recursos.

De acuerdo a los resultados de Aldana, fue posible innovar actividades utilizando la gamificación desde un contexto interactivo, donde se crearon textos y se ofrecieron a los estudiantes una variedad de formatos digitales que incluían encabezados, gráficos, sonidos, material, animación y más, haciéndolos más

atractivos para leer. Todas estas habilidades permiten reconocer significados de palabras, antónimos y sinónimos; reconocer protagonistas, hechos e ideas; y recordar datos del texto. Contribuyó a mejorar el nivel de comprensión literal, como lo muestran los resultados de la prueba del test.

De acuerdo al estudio realizado por Rivera y Lozano (2022) mediante una prueba diagnóstica se demuestra que los estudiantes de octavo subnivel superior presentan severas deficiencias y dificultades significativas en el proceso de comprensión lectora. Como resultado, fue posible identificar problemas con nueve (9) habilidades de comunicación esenciales dentro del proceso de comunicación general, donde al menos la mitad de los estudiantes no cumplieron con los estándares mínimos necesarios para su calificación actual. Es crucial y urgente que todos los administradores educativos coordinen sus esfuerzos para mejorar la comprensión de estos materiales educativos por parte de los estudiantes. Esto exige la modernización y dinamización de los métodos de enseñanza, así como una mayor participación de los padres.

Flórez (2022) en el estudio realizado sobre “La gamificación como un método eficaz para motivar a los estudiantes de octavo año para comprender mejor los textos” concluye que, al proporcionar a los estudiantes recursos de vanguardia que son fáciles de usar y administrar y los ayudan a ejercitar sus habilidades de comprensión, la gamificación tiene una influencia positiva en la comprensión lectora. Los educandos demostraron dificultades que se ubicaron en niveles de comprensión bajos y medios, tanto en sentido literal como figurado, como lo demuestra la prueba diagnóstica o pretest que se desarrolló previo a la implementación de la estrategia de gamificación.

Según Belloch (2022) existen diferentes grupos de escenarios de aprendizaje según el propósito; portales de entrega de contenidos, ambientes colaborativos, (sistema de gestión de contenidos de aprendizaje, LCMS). Sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), también conocidos como entornos de aprendizaje Virtual (VLE) o Entornos de Aprendizaje Virtual (EVA). De acuerdo a Oliva y Mata (2022) el sistema de administración de contenidos para el conocimiento del aprendizaje (Sistema de gestión de contenidos de aprendizaje, LCMS). Actualmente dentro de

la red de redes, existen muchas herramientas tecnológicas que se pueden integrar a la educación provocando así cambios en la forma de aprender y enseñar; aunque esto es visto por algunos docentes como un reto en el cambio gradual del modelo educativo para mejorar el aprendizaje de los estudiantes impulsado por la globalización de la educación.

La implementación de las herramientas digitales en la educación ha demostrado la importancia de las habilidades de aprendizaje digital como elemento clave en la configuración de la ciudadanía del siglo XXI. Los resultados de Verdú et al., (2023) muestran un desequilibrio en la presencia de sus dimensiones relacional, ética y de seguridad están ausentes en la mayoría de los casos.

En Ecuador este contexto ha llevado a que el uso de entornos digitales juegue un papel importante en la educación. Una estrategia didáctica es el uso de la gamificación en la interpretación de textos, que tiene como propósito mejorar las capacidades lectoras de los educandos para que comprendan lo que están leyendo, cultivando así hábitos lectores que les ayudan a potenciar y participar en su aprendizaje. Era necesario modificar la estrategia didáctica para atraer la atención de los educandos, cambiar la figura del docente que enseña y ayuda en su aprendizaje y centrar el proceso de enseñanza en el alumno, aspectos concordantes con Díaz y Loyola (2021) y George (2021), quienes se han convertido en actores de su propio aprendizaje. En este sentido, la evaluación tuvo que adaptarse al entorno en línea de acuerdo con las especialidades de los planes de estudio. Este tipo de comunicación asincrónica se utiliza fuera de los contactos personales a través de correo electrónico o red.

Las dificultades que ahora existen en cuanto a la comprensión lectora suponen un reto para los docentes porque son ellos quienes deben determinar el abordaje asertivo y adecuado para el manejo de esta situación;

Lojano y Peñafiel (2019) de Ecuador, a través de su estudio, "Guía sobre el uso de la gamificación en educación para mejorar la comprensión del lector ", de tipo cuantitativo que utiliza una metodología de investigación acción participativa, brindan una estrategia didáctica con un enfoque de gamificación diferente. Su

objetivo es mejorar la comprensión literal del lector en estudiantes utilizando técnicas como "sal y pimienta", "representación de personajes de la lectura", "creación de conclusiones alternativas ", "juegos de rol ", "creación de gráficos o dibujos que correspondan a la lectura" y "juegos de aprendizaje activo". "gestionando tanto la interpretación de las conferencias sugeridas y la estimulación de los discentes para escribir textos, se llega al término de que existe la “gamificación”.

De acuerdo a lo expuesto por los diversos autores, la motivación se extiende a los alumnos para que se conviertan en los motores de su propio desarrollo; sin embargo, los maestros tenemos la responsabilidad de garantizar que esto ocurra haciendo que el estudio sea menos monolítico y más interactivo; de lo contrario, se obtendrían resultados contrarios a la intención inicial de impartir una instrucción y educación integral.

## **Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Independiente**

### **Gamificación**

El cambio social y tecnológico ha generado nuevas necesidades y expectativas en los jóvenes, que la educación tradicional no siempre ha podido satisfacer. Los intereses de los estudiantes cambian como resultado de estos nuevos escenarios, por lo que los docentes deben investigar nuevas tácticas y medios en sus lecciones para incrementar el compromiso y el estímulo de los educandos.

Castañeda et al., (2020) proporcionar una definición donde procesos específicos se coordinan simultáneamente y se dirigen hacia un objetivo y estructura común: la gamificación es una técnica, un procedimiento y una habilidad al mismo tiempo. La capacidad de reconocer aspectos de una tarea, actividad o mensaje que tienen el potencial de transformarse en juegos o dinámicas lúdicas dentro de un entorno no lúdico es parte de lo que hace que los juegos sean atractivos. Todo esto se hace para establecer una conexión única con los beneficiarios,

fomentar el cambio de conducta o comunicar un aviso o información. Dicho de otro modo, desarrollar una experiencia significativa e inspiradora.

Las corrientes y preocupaciones actuales demandan una reacción a las nuevas generaciones que buscan satisfacer en el entorno formativo sus experiencias y exigencias tecnológicas educativas urgentes (Jordán, 2019). Esto implica como consecuencia la obligación de los docentes y las instituciones cuando innovan en metodologías emergentes y tratar de incorporar tácticas que fomenten la estimulación y responsabilidad, proporcionando todos los instrumentos y medios disponibles para respaldar la adquisición autodidáctica y relevante del conocimiento por parte de los estudiantes.

El uso de la gamificación es una herramienta que puede hacer que el aprendizaje sea una acción atractiva. El término gamificación se refiere a un procedimiento de avance con el potencial de ofrecer experiencias lúdicas y respaldar actividades centradas en el usuario (García y Mogollón, 2020). Este estado, conocido como flujo en español, se refiere a la acción de estar completamente absorto en una actividad.

La gamificación se está utilizando como una herramienta de aprendizaje en entornos educativos para una variedad de materias y tareas, así como para el crecimiento de comportamientos cooperativos y hábitos de estudio autónomo; en realidad, el proceso no debe ser visto como institucional tanto como directamente vinculados a un proyecto didáctico contextualizado que tenga significado y transforme el proceso educativo (Erráz et al, 2021).

### **Gamificación en educación**

Las corrientes y preocupaciones contemporáneas demandan una solución para las nuevas generaciones que buscan hallar en el ámbito formativo respuestas a sus requerimientos y aspiraciones tecnológicas urgentes. Esto conlleva la obligación de los educandos y las instituciones educativas al momento de implementar metodologías innovadoras e intentando implementar estrategias que promueven la adopción de herramientas y recursos educativos innovadores

disponibles que apoyen una capacitación significativa y autónoma de sus educandos. Por otro lado, ha quedado claro que los educandos pueden alcanzar un rango alto de responsabilidad cuando están entusiasmado, incluso eligiendo continuar con la tarea final para cerrar la clases (Santamaría y Díaz, 2021)

Con fuertes componentes de aprendizaje social y simulacros de alguna vivencia tangible del mundo práctico tipo que los educandos hallan aplicable para sus vidas, la mayoría de los juegos de las disciplinas están orientados hacia los objetivos de aprendizaje. La aceptación de los juegos en la comunidad académica está obligando a los desarrolladores de juegos a crear juegos destinados específicamente a apoyar el aprendizaje experiencial y práctico (Ortíz et al., 2018).

De acuerdo Ordoñez et al., (2021), la gamificación es eficaz en el aula si se utiliza para inspirar a los estudiantes, animarlos a avanzar a través de los materiales de aprendizaje o si tiene un efecto en su comportamiento o acciones. Es posible inspirar a los estudiantes introduciendo una metodología que incorpore desafíos, metas, y otros artículos similares. Estos componentes promueven la participación o el compromiso de todos los seres humanos. El entorno cultural y las experiencias previas son factores importantes a tener en cuenta.

## **Objetivos**

El objetivo de la gamificación es utilizar técnicas y procedimientos de juego adaptados a contextos no lúdicos con el propósito de lograr resultados específicos. Estos objetivos pueden variar ampliamente según el contexto en el que se aplique la gamificación. El propósito central de la gamificación como estrategia metodológica para mejorar la docencia, es influir positivamente en el logro de los estudiantes de un equilibrio de objetivos de aprendizaje específicos. Como resultado, el docente debe alentar a los estudiantes a aprender a través de medios gamificados, en los que se implementa un vínculo efectivo entre los elementos del juego y la actividad educativa (Rivera y Lozano, 2022).

El objetivo de la gamificación puede variar según el contexto y los resultados deseados, pero en general, busca aprovechar los elementos y dinámicas de juego para lograr resultados específicos, ya sea motivar, educar, fomentar la

colaboración, modificar comportamientos o alcanzar otros objetivos definidos. De esta manera, la gamificación puede dar cumplimiento a los anhelos de todos los estudiantes, a través de los diversos procedimientos y comportamientos de juego, pero como afirma Flórez (2022), es fundamental que exista un vínculo equilibrado entre los desafíos que se le presentan a los educandos y su aptitud para superarlos. Si un reto es demasiado sencillo, conducirá a la apatía por parte del alumno, en cambio una tarea que es imposible de completar resultará en frustración.

### **Pilares y principios**

En consecuencia, un currículo gamificado ayuda a los estudiantes a mantenerse motivados y comprometidos en el aprendizaje, y hace que la fase de enseñanza y el aprendizaje sea más alegre y participativo, en línea con (Yunyongying, 2014) la gamificación está teniendo una importancia creciente en el área de educativa. Con la finalidad de entender la relevancia y las ventajas de la gamificación, (García y Mogollón, 2020b) enumeran cuatro conceptos básicos: libertad para fallar, retroalimentación rápida, progreso e historia.

Uno de los principios citados por Iza (2019) para sustentar el uso del game-based learning (aprendizaje lúdico) es una estrategia de formación y adquisición de conocimientos que utiliza componentes y principios de elaboración de juegos para mejorar la comprensión, retención y aplicación del conocimiento. En otras palabras, implica la implementación de juegos y actividades divertidas como herramientas educativas para lograr objetivos de aprendizaje. En consecuencia, es la capacidad del juego para fomentar la motivación intrínseca, que aplicada al área de la educación apoya al docente a laborar en un ambiente de motivación e incentivo más que exigencia. El principio de la gamificación es el uso del poder del juego para fines no relacionados con el juego.

### **Fomentar el aprendizaje**

La gamificación es una técnica innovadora para motivar hacer que el aprendizaje sea más divertido, atractivo y motivador al incorporar elementos y mecánicas de juegos en entornos educativos. Al mejorar el proceso de aprendizaje

y hacerlo más interactivo, motivador y atractivo, la gamificación puede mejorar la retención de información y el involucramiento de los estudiantes. Otro factor para fomentar la adquisición de conocimientos a tener en cuenta al gamificar la instrucción es la motivación, que es uno de los obstáculos más importantes que puede superar un educador cuando se trata del aprendizaje de los estudiantes (Ortíz et al., 2019). La motivación se demuestra por el compromiso individual que se adquiere con una actividad, lo que determina el nivel de dedicación y perseverancia inquebrantable en esa labor.

Las escuelas de hoy enfrentan problemas significativos relacionados con la responsabilidad y el estímulo de los estudiantes. La gamificación es una forma de tratar estos problemas al utilizar la capacidad de los juegos para motivar a los jugadores en contextos clave del mundo real y, al mismo tiempo, mejorar la motivación de los estudiantes, lo fundamental (Contreras, 2020).

Para lograr esto, se crean una serie de componentes, incluidos avatares, tablas de clasificación, insignias, puntos y sistemas de insignias. Cada uno de estos componentes por sí solo aumenta ciertas emociones como la capacidad, la independencia y la colaboración. Sin embargo, con la gamificación, todas estas emociones deben ocurrir simultáneamente a través de muchos componentes de recreación. Como resultado, según Ducuar, (2020) la gamificación correctamente implementada conducirá a un aumento en animación, el rendimiento y el aprendizaje de los educandos.

### **Elementos del juego**

El objetivo de la gamificación es motivar la acción, el aprendizaje y la cooperación para lograr mejores resultados en un área o disciplina en particular. Se trata de introducir elementos similares a los de un juego en el que los involucrados deben cumplir sus metas, superar desafíos y obtener premios, promueve la adquisición de conocimientos y habilidades relevantes para el contexto.

Para combatir la sobre estimulación que experimentan los estudiantes a causa de la abundancia de videojuegos orientados al consumo a los que tienen

acceso, es importante considerar que crear actividades recreativas específicamente en contextos educativos requiere de una inversión significativa. Además, la incorporación de elementos de gamificación a una tarea puede incluso tener un impacto significativo en el proceso educativo si el alumno no muestra interés por lo que está aprendiendo (León-Díaz et al., 2019).

Tradicionalmente, los estudiantes recibían recompensas en forma de calificaciones. Sin embargo, la gamificación ha hecho que las recompensas sean más comunes en el ámbito educativo. El requisito de que los ejercicios gamificados incluyan tres niveles: creación de juegos, modificación de juegos y análisis de juegos, todos ellos que debe estar imbuido de diseño interactivo; como resultado, el profesor tiene el deber vital de elaborar un estudio y elección de las tareas gamificadas que satisfagan los gustos y preferencias del estudiante mientras realiza tareas de instrucción. En consecuencia, se logra el beneficio pedagógico de la gamificación, permitiendo la diversificación de actividades didácticas y la elaboración de entornos de educación divertidos y motivadores (Trejo, 2019).

### **Mecánicas**

La gamificación emplea mecánicas para estimular y mejorar el comportamiento de participación activa y constante. Al aplicar principios de elementos de juegos en contextos no lúdicos, se busca mejorar el estímulo, la dedicación y el conocimiento, logrando resultados positivos en el ámbito educativo. Estos elementos están diseñados para crear una experiencia más atractiva, desafiante y gratificante.

Las mecánicas son las reglas que definen el juego y crean la emoción que busca el creador de ese juego. Ya sea emoción, aventura, satisfacción, superación de un desafío, etc. Los procedimientos lúdicos sirven para orientar el comportamiento de los participantes en el contexto del sistema gamificado. El primer reto para los jugadores que quieren ser incluidos en el sistema gamificado es sacarlos de su zona de confort. Algunas de las principales mecanismos lúdicos que sugieren Contreras y Eguía, (2017b) son:

- Cosecha de ítems. Es la reunión de varios elementos lo que compensa al jugador por sus actividades.
- Puntos. Es la retroalimentación inmediata la que otorga asignar puntuaciones a las acciones desarrolladas por el jugador en el sistema gamificado.
- Niveles. Representa el progreso del jugador a través del aprendizaje y la práctica. Resultó de las propias actitudes desempeño y metas del jugador.
- Retos. Son barreras que impiden el desarrollo de la comunidad.
- Clasificaciones. Representa el progreso del jugador en el sistema gamificado.
- Recompensas. Se obtienen al alcanzar las metas fijadas por el sistema gamificado
- Retroalimentación. Fomenta la motivación del jugador durante el proceso de involucramiento en el proceso de gamificación.
- Reconocimientos. Los incentivos ofrecidos por el sistema están diseñados para motivar a los usuarios a seguir participando.

### **Dinámicas**

Para vencer los múltiples procedimientos lúdicos incorporados al sistema gamificado, los jugadores deben asumir motivaciones, ansiedades y deseos, lo que se conoce como dinámica. Para guiar al jugador hacia una progresión perceptible, la narrativa debe ser consistente y cohesiva Castañeda et al., (2020b). La dinámica gamificada del sistema propuesta es la siguiente:

- Recompensa. Recompensar una acción.
- Estatus. Lenguaje motivador que se refiere a la posición de uno en relación con otros participantes del grupo.
- Metas. Vencer dificultades, logros y objetivos.
- Autoexpresión. Configure la personalidad única del jugador en relación con todos los demás.
- Competición. Comparación de resultados con los otros miembros del grupo.
- Altruismo. Ayuda mutua entre los participantes de un equipo.

La idea subyacente y la arquitectura del juego son las dinámicas. Las mecánicas son las reglas y acciones que rigen el juego, y los componentes son las características específicas que implementan estas reglas y acciones, como personajes, recompensas, colecciones de puntos, clasificaciones, categorías y grupos, entre otros (Ortíz et al., 2019).

De esta manera, la dinámica se piensa como las necesidades individuales de cada jugador (recompensas, competencia, estatus, cooperación y solidaridad); las mecánicas son un reflejo de estas necesidades (recolección, puntos, ranking, nivel o progresión); y, finalmente, los componentes son la manifestación de las mecánicas (logotipos, avatares, insignias, desbloques o regalos) (Reyes et al., 2020).

### **Componentes**

Con el empleo de los componentes y reglas del juego, los estudiantes demostrarán mayor motivación para aprender mientras se encuentran en esta concentración total (Ortíz et al., 2019). Los componentes son detalles particulares o instancias conectadas con las dos anteriores. De acuerdo a Reyes et al., (2020) estos componentes trabajan juntos para lograr los propósitos de fidelidad, motivación y optimización de cualquier actividad dentro del ámbito de la ludicracia; pueden variar en tipo y cantidad, según la creatividad con la que se deseé la diversión. Destacan:

- Éxitos, obsequios, conquistas y/o avances, los elementos de gamificación deben estar alineados con las necesidades de los jugadores
- Personajes
- Medallas
- Enemigos desafiantes.
- Batallas
- Acceso: contenido nuevo, para seguir jugando
- Categorías
- La formación de equipos es una forma de motivar a las personas a trabajar juntas para lograr un objetivo común, etc.

- Puntos  
Ranking
- Desafíos
- Elementos digitales

Elementos en común con los videojuegos son: personajes, prestigio, tabla de posiciones, categorías, sistemas de realimentación, reglas, etc.

### **Técnicas**

Los métodos empleados se basan en el mecanismo PB, que significa Points, Badges y Leaderboards (Werbach y Hunter, 2014). Se puede considerar cada uno de estos puntos como:

#### Points (Puntos)

- Ayúdame a determinar qué nivel de resultados ha producido la tarea.
- Nos dejan juzgar quién lo hace mejor o peor.
- La obtención de puntos está vinculada a recompensas y proporciona retroalimentación interdisciplinaria (educador educando).
- Proporcionan una vista de conjunto de la actividad y destacan \_las partes más desafiantes y sencillas para las tareas de seguimiento.

#### Recompensa (Insignias)

- Son una forma de visualizar los logros del individuo y de analizar el progreso en la ejecución de una tarea.
- Hacer visible a otras personas la consecución de un objetivo.
- El portador de la credencial se burla de sí mismo.
- Están vinculados a colecciones, es decir, cada insignia es una parte de una colección o serie mayor, que impulsa la finalización de la colección por parte de todos sus miembros.

## Leaderboards (Clasificación)

- Permite comparar el progreso de cada participante. Sirve de retroalimentación para los alumnos.
- Tiene que ver con los tipos de "participantes" que suelen tener los sistemas gamificados.
- Realizar un seguimiento del progreso.

Una vez que se comprenden los componentes de un sistema gamificado, es importante enfatizar que los componentes sociales y emocionales deben incluirse y tenerse en cuenta durante el diseño. Este diseño debe basarse en una actividad atractiva que inspire motivación y felicidad.

## **Implementación en el aula**

Cuando se utiliza la gamificación en el aula, se crea un ciclo de retroalimentación inmediato que anima a los estudiantes a seguir participando y los empuja a profundizar en sus acciones para evitar quedarse corto en los objetivos de aprendizaje establecidos. Incorporar la retroalimentación a las clases gamificadas permite para la detección y posible resolución de problemas de comprensión y puesta en común de conocimientos a partir de las dificultades que manifiestan los alumnos en algunas clases en particular. De acuerdo a Delgado y Chicaiza (2022) al favorecer la participación y la creación de conocimiento compartido, esta realidad pone de relieve la estimulación es un factor esencial para la formación y el éxito académico.

## **Trabajo pedagógico**

Es imprescindible que los maestros transformen sus prácticas pedagógicas para fomentar la formación y el progreso de los educandos por medio de la preparación docente, la investigación continua y la adopción de nuevas metodologías y enfoques mientras utilizan la tecnología para aumentar la productividad y eficacia de los educandos en el aula (Aldana, 2021).

En conclusión, es fundamental dejar claro a la comunidad de pedagogía científica que la gamificación trasciende su condición de método directo de entretenimiento y diversión. En cambio, debido a su integración dinámica del conocimiento, la gamificación se convierte en un instrumento de motivación formativo utilizado para acceder a una estructura intelectual del individuo, determinando el funcionamiento de ciertos mecanismos cognitivos y transformando el aula en un ambiente de aprendizaje.

### **Suplir falencias**

El sistema de gamificación requiere que los educadores estudien la mayoría de los temas tratados en clase porque requiere un conocimiento previo del material (Delgado y Chicaiza, 2022). Esto crea el ambiente ideal para una presencia interactiva de alta calidad, donde es posible extraer del estudiante información pertinente que le permitirá al profesor reestructurar el período de clase y utilizar mejores métodos para suplir las falencias que alumnos presentan en su proceso de aprendizaje.

### **Estrategias para aplicar la gamificación**

Las estrategias emergentes para aplicar la gamificación en educación se refieren al enfoque personalizado, interactivo, basado en la realidad social. Estas estrategias pueden contribuir significativamente al aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

La gamificación es un método que utiliza los principios de la diversión para motivar y comprender a los usuarios en contextos no lúdicos, fomentar su participación y lograr objetivos específicos. La gamificación crea un efecto al compromiso y la motivación durante un largo periodo de tiempo; sin embargo, en el aprendizaje basado en juegos, el compromiso suele ser de corta duración y limitado a lo que ocupa la duración del juego (Gómez, 2020).

La gamificación como estrategia puede ser una herramienta poderosa para motivar a las personas y alcanzar objetivos específicos en una variedad de contextos, desde el marketing hasta la educación y el lugar de trabajo. Sin embargo,

es importante diseñarla cuidadosamente y adaptarla a las necesidades de tu audiencia y tus objetivos.

Actualmente existe una variedad de juegos y aplicaciones que utilizan tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que son útiles como estrategias en todos los niveles educativos con el fin de incentivar a los estudiantes a aprender por sí mismos (Gaspar, 2021). También deben alentar a los docentes a desarrollar y realizar actividades creativas, entretenidas, estratégicas que tengan como objetivo estimular la orientación a los educandos y lograr mejoras en logros académicos. En este artículo, se presentan y describen tres herramientas de gamificación efectivas.

Antes de implementar la gamificación, define claramente cuáles son los objetivos que deseas alcanzar. ¿Quieres aumentar la participación de los empleados en un programa de formación? ¿Deseas motivar a los clientes a realizar compras repetidas? Identificar tus metas te ayudará a diseñar una estrategia de gamificación efectiva.

Aquí tienes algunas estrategias para aplicar la gamificación de manera efectiva:

Establece objetivos claros: Antes de implementar la gamificación, define claramente cuáles son los objetivos que deseas alcanzar. ¿Quieres aumentar la participación de los empleados en un programa de formación? ¿Deseas motivar a los clientes a realizar compras repetidas? Identificar tus metas te ayudará a diseñar una estrategia de gamificación efectiva.

Comprende a tu audiencia: Conoce a tu público objetivo y comprende sus necesidades, intereses y motivaciones. Esto te permitirá diseñar elementos de juego que resuenen con ellos y los motiven a participar.

Diseña mecánicas de juego atractivas: Crea mecánicas de juego interesantes y desafiantes que mantengan la atención de los participantes. Estas mecánicas pueden incluir puntos, niveles, recompensas, desafíos, competencias y

colaboraciones. Asegúrate de que sean relevantes para tus objetivos y que ofrezcan una sensación de logro.

Proporciona alimentación constante. La retroalimentación es fundamental en la gamificación. Proporciona comentarios inmediatos y constructivos a medida que los participantes avanzan en el proceso. Esto les ayudará a comprender su progreso y a ajustar su comportamiento, por lo tanto, la retroalimentación positiva en la educación intensifica la tarea cognitiva, incrementa la actitud hacia la capacitación y refuerza al mismo tiempo las relaciones educador-educando. (Rashid Jabbarov, 2022).

Ofrece recompensas significativas: Las recompensas son un poderoso motivador en la gamificación. Asegúrate de que las recompensas sean atractivas y relevantes para tus participantes. Pueden ser tangibles (como descuentos, premios o reconocimientos) o intangibles (como puntos o insignias virtuales).

Fomenta la competencia amistosa: La competencia puede ser un motor motivador en la gamificación. Crea desafíos y rankings que permitan a los participantes competir de manera amigable. Asegúrate de que la competencia sea justa y que no desanime a los menos habilidosos.

Monitorea y ajusta: Realiza un seguimiento constante de los datos y métricas para evaluar el rendimiento de tu estrategia de gamificación. ¿Estás alcanzando tus objetivos? ¿Los participantes están respondiendo positivamente? Si es necesario, realiza ajustes dependiendo de los resultados obtenidos.

Fomenta la retroalimentación de los participantes: Pide a los participantes que proporcionen comentarios sobre su experiencia con la gamificación. Esto te ayudará a identificar áreas de mejora y a ajustar tu estrategia según sus sugerencias.

Mantén la diversión y el interés: La gamificación debe ser divertida, incentivar la colaboración y el pacto de los participantes a lo largo del tiempo. Evita que se vuelva monótona o predecible, incorporando elementos sorpresa y desafíos nuevos de forma periódica.

Integra la gamificación de manera coherente: Asegúrate de que la gamificación se integre de manera coherente en tu estrategia general. Debe complementar tus objetivos y valores, no sentirse como una adición aislada.

A continuación, se describen la estrategia pedagógica Cerebriti, Genially y Kahhot:

### **Cerebriti**

Cerebriti es una plataforma gratuita centrada en el juego, con numerosas propuestas que abarcan temas como ciencia, geografía, lingüística, deportes, televisión, tecnología, cine y muchos más. Cuando se utilizan en el aula, ayudan a que la instrucción sea más sencilla y agradable (Educación-3.0., 2023). "Con

Esta herramienta permite un trabajo interactivo y adaptable según el contenido y el nivel de conocimiento, permitiendo la creación de diversas actividades y evaluaciones digitales. También es ampliamente accesible en formato web o a través de redes sociales. (Educación-3.0., 2022)



**GRAFICO 2. CEREBRITI**

Elaborado por: Enni Ganchozo

Cualquier materia académica se puede transformar en una experiencia lúdica en cuestión de minutos sin necesidad de habilidades de programación. Esta plataforma se distingue por la gamificación de la información, que incentiva la

colaboración de los docentes, y por el diseño adaptado a diversas sugerencias de aplicaciones, integrando desafíos, clasificaciones y recompensas, lo que hace interesante que los educandos sean parte de la elaboración de diversos contenido (Educación-3.0., 2022).

La plataforma fundamenta su metodología de instrucción en dos atributos fundamentales. En primer lugar, la aplicación de elementos de juego en los contenidos: el escenario incorpora componentes como desafíos, rankings y recompensas para potenciar la motivación de los estudiantes. Así mismo la concreción es un componente clave porque permite diseñar fácilmente propuestas personalizadas. Además, se asimila mejor el contenido de un juego, ayudando en el proceso de aprendizaje.

### **Genially**

Es un sistema operativo online que permite la creación de contenidos interactivos, multimodales y útiles como infografías, presentaciones, sitios web, catálogos, tarjetas de invitación, plantillas, mapas conceptuales, etc. (Risso, 2021). Entre sus características clave se encuentran la animación, la interactividad, la integración y una variedad de herramientas. Gracias a su interfaz fácil de usar, la aplicación cuenta actualmente con alrededor de 20 millones de usuarios, más de 3.000 páginas y 12 puntos de acceso directo. Es una herramienta que ayuda enormemente a los profesores y estudiantes (González-del-Hierro, 2019).

Genially es un servicio en virtual que autoriza a los navegantes diseñar y compartir contenido interactivo y multimedia. A menudo se utiliza para elaborar gráficos interactivos, presentaciones, infografías, carteles y varios tipos de contenido visual e interactivo. Según Allende, (2021), Genially es una aplicación virtual con contenidos multimedia interactivos, permite que los usuarios participen activamente en el contenido, lo que hace que la experiencia sea más interesante y relevante para ellos. La herramienta facilita la creación de recursos visuales y digitales para comunicar información.



**GRAFICO 3. GENIALLY**  
**Elaborado por: Enni Ganchozo.**

Esta herramienta tiene como propósito ayudar a los educadores a localizar una recurso útil dentro de Genially que les permitirá mejorar sus prácticas educativas y acelerar y mejorar el involucramiento de los educandos con el contenido educativo (Taco, 2023).

La plataforma ofrece una variedad de plantillas y herramientas de diseño para ayudar a los usuarios a crear contenido atractivo y visualmente atractivo. Puede incorporar imágenes, videos, audio, enlaces, animaciones y elementos interactivos como botones, cuestionarios y encuestas en sus creaciones. Genially está diseñado para mejorar la participación de la audiencia y hacer que el contenido sea más dinámico e interactivo en comparación con las presentaciones estáticas tradicionales.

La herramienta es muy intuitiva y convierte la creación de imágenes en un juego. Según Vinueza (2020), una ventaja de Genially es que tiene edición en inglés . Adicionalmente, es bastante intuitivo y dispone de una variedad de hojas de trabajo y características en la edición gratuita, lo que te posibilita gestionar un sinfín de contenidos y crear diseños que, sin duda, mantendrá a los estudiantes interesados en las lecciones de inicio a fin. Otro beneficio es que todas las creaciones elaborados pueden compartirse en las redes sociales y almacenarse en el 22 Learning Management System (LMS) que utilizan las instituciones educativas u organizaciones. Esto convierte a Genially en la herramienta ideal para interactuar con otras personas dentro o fuera del aula. Además, se puede acceder a Genially en

todos los sistemas operativos y se puede acceder al contenido desde cualquier dispositivo, incluidos PC, dispositivos móviles y tabletas (Allende., 2021)

Es una solución perfecta para desarrollar experiencia de gamificación mediante presentaciones interactivas, infografías, animaciones, mapas, micrositios, entre otros, sin la necesidad de programar, Esto posibilita la creación de experiencias de aprendizaje donde los alumnos no solo pueden observar y escuchar, sino también interactuar y explorar contenidos. Se ilustra la representación visual de esta plataforma en el gráfico.

### **Kahoot**

Es una plataforma que posibilita la rápida creación de juegos educativos en minutos conocidos como kahoot. Es una herramienta tecnológica educativa que se basa en el juego competitivo y es pertinente para que el aprendizaje se consolide de manera activa (Salazar, 2020). El uso simple permite la inclusión de contenido de aprendizaje respaldado en encuestas y preguntas. Ofrece a los educandos la probabilidad de adquirir conocimiento en un entorno innovador y creativo que aumente su motivación y propensión a aprender (Rojas et al., 2021).

La actividad implica formular una serie de preguntas con opciones múltiples acompañadas de videos, ilustraciones y esquemas para incentivar al estudiante a utilizarla para evaluación y esfuerzo de contenido. Según Ramírez (2023) Kahoot es una plataforma de aprendizaje sustentada en juegos ampliamente utilizada que facilita a los educadores y presentadores desarrollar cuestionarios interactivos, sondeos, discusiones y evaluaciones; está diseñado para comprometer a los participantes de una manera divertida y competitiva, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y agradable.



#### **GRAFICO 4. KAHOOT**

Elaborado: por Enni Ganchozo.

#### **Características principales de Kahoot según Duque (2023):**

- **Creación de Kahoots:** Los educadores y presentadores pueden crear cuestionarios, encuestas y discusiones personalizadas usando Kahoot plataforma. Pueden agregar preguntas de opción múltiple, preguntas verdaderas/falsas, encuestas y más. Se pueden incluir imágenes y videos para mejorar el compromiso.
- **Unirse a un juego:** Los participantes se unen a un Kahoot introduciendo un PIN de juego único en sus dispositivos. Pueden usar teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras para participar. No se requieren cuentas para jugar.
- **Jugabilidad:** Una vez que comienza el juego, las preguntas se muestran en una pantalla central y los participantes seleccionan sus respuestas en sus dispositivos dentro de un marco de tiempo limitado. Los puntos se otorgan en función de las respuestas correctas y la velocidad.
- **Tabla de clasificación:** Una tabla de clasificación en tiempo real muestra las puntuaciones de los participantes, creando una atmósfera competitiva y fomentando la participación activa
- **Tabla de clasificación:** Una tabla de clasificación en tiempo real muestra las puntuaciones de los participantes, creando una atmósfera competitiva y fomentando la participación activa

- Evaluación y aprendizaje: Kahoot, sirve como una herramienta de evaluación formativa, permitiendo a los educadores evaluar la comprensión de los participantes y realizar un seguimiento de su progreso. También fomenta discusiones y explicaciones después de cada pregunta.
- Informes y análisis: Después de un Kahoot, los educadores pueden acceder a informes y análisis para revisar el desempeño de los participantes, identificar áreas de mejora y recopilar información sobre el proceso de aprendizaje.
- Plantillas y Kahoots públicos: Kahoot proporciona plantillas y una biblioteca pública de Kahoots generados por el usuario, lo que facilita la búsqueda y el uso de contenido prefabricado.

Kahoot, Se utiliza a menudo en aulas, capacitación corporativa, talleres, conferencias y otros entornos de aprendizaje. Su formato atractivo y su enfoque gamificado lo convierten en una herramienta efectiva para mejorar el compromiso, promover el aprendizaje activo y reforzar el conocimiento.

## **Desarrollo de las Categorías Fundamentales de la Variable Dependiente**

### **Comprensión Lectora**

La capacidad de comprensión lectora se relaciona con la capacidad de entender interpretar y procesar la información presente en un texto escrito. Es una capacidad fundamental en la adquisición de conocimiento, la comunicación efectiva y el desarrollo académico y profesional. Se ha dicho que la comprensión lectora es una variable compleja mediada por una variedad de procesos cognitivos y habilidades cognitivas. El enfoque cognitivo respecto a la misma situación sobre la misma cosa acepta que el procesamiento ocurre en varios niveles, comenzando con los más fundamentales como percibir símbolos y descifrar símbolos gráficos, reconocer palabras y asignar funciones simbólicas a las palabras que componen una oración, y avanzar a otras de nivel superior como integrar la interpretación de las

palabras que conforman un texto y sacar conclusiones sobre la información implícita (Cruz, 2020).

Según los especialistas, existen muchas teorías que pueden utilizarse para explicar el complejo proceso mental de la asimilación de información. El comité de expertos de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2007) se describe a la interpretación de textos como “la habilidad de una persona para entender, aplicar y meditar sobre los documento escritos, con el objetivo de lograr sus metas individuales, ampliar sus saberes y habilidades, así como intervenir de manera activa en la comunidad” (p. 7). Por razones como estas, como afirma esa asociación, para que la lectura sea más efectiva, debe tener claro su propósito.

La comprensión lectora implica más que simplemente descifrar palabras; implica entender el sentido del texto, reconocer las ideas principales, inferir conceptos no explícitos y relacionar la información con conocimientos previos. La interpretación de textos es un procedimiento complicado que implica la exégesis de palabras en un contenido significativo, inicia con el reconocimiento de símbolos y la conexión de palabras, avanzando luego a la correlación de frases con conceptos. (Caballero y Suárez, 2021)

La comprensión lectora es la capacidad para asimilar y comprender y analizar el sentido de un texto escrito. Conlleva a ir más allá de simplemente leer palabras y oraciones, y comprender el contenido, la estructura, las ideas principales y secundarias, así como las relaciones entre ellas.

La asimilación de textos es esencial en el procedimiento de adquisición de conocimiento y desarrollo intelectual. Una buena comprensión lectora permite a las personas aprender nuevos conceptos, adquirir información, formar opiniones fundamentadas, resolver problemas y comunicarse de manera efectiva.

### **Comprensión de textos**

La lectura correcta implica más que simplemente escanear las palabras de un texto con los ojos. Está creando una conexión con el material que compromete

al lector académico y afectivamente. De acuerdo a Sierra (2022) leer es una competencia básica que ayuda a las personas acceder a las diversas dimensiones de su propia formación, así como impulsar su crecimiento personal; A un nivel más personal , le brinda la oportunidad de aprovechar espacios de recreación e imaginación basada en escenarios a través de su práctica. La comprensión del lector es su capacidad de aprovechar conocimientos previos para seguir descifrando las palabras, frases, párrafos y conceptos.

Se trata de desarrollar la capacidad de comprender y experimentar plenamente una obra escrita. Esta habilidad se desarrolla medida que se lee con más frecuencia y ejercita su capacidad de lectura intelectual, que es significativamente más difícil que la simple alfabetización.

La lectura es una actividad participativa y viva. Cuando se trata de las tareas del hogar, se mantiene un estándar muy diferente a la norma: si alguien hace algo puramente por leer, no está haciendo nada en absoluto. una forma sencilla de pasar el tiempo sin darse cuenta de que también implicaba ejercitar la atención y la concentración, librar la mente de otras inquietudes y hundirse en un mundo de crecimiento imaginativo (Vásquez, 2022) También implicaba estimular la propia habilidad de la fantasía para transportar uno a diferentes épocas y sitios e involucrarse en historias que permitieron vivir otras vidas. Así, leer es el acto de dotar de sentido a todo; es una interpretación comprensiva de lo que se aprende a través de la lectura que se basa en la propia realidad del sujeto, así como en las realidades de su cultura y entorno.

### **Nivel de comprensión lectora**

Con el fin de elevar el nivel de comprensión lectora, es importante fomentar la lectura regular y diversa desde una edad temprana. La práctica constante y la familiarización con una diversidad de género y formas de escritura, ayudan a desarrollar esta habilidad y a expandir el vocabulario (Quincho, 2019). Es una habilidad esencial que te ayudará a aprender, comunicarte y tener éxito en muchas áreas de la vida. Aquí hay algunos consejos prácticos para mejorar tu comprensión lectora:

- Lee regularmente: La práctica constante es clave. Intenta leer todos los días, incluso si son solo unos minutos. Cuantas más leas, mejor te volverás en comprender textos.
- Elige material adecuado: Empieza con lecturas que estén acordes a tu nivel actual. A medida que te sientas más cómodo, puedes ir aumentando la complejidad de los textos.
- Lee con propósito: Antes de comenzar a leer, establece un objetivo claro. Pregúntate qué quieres aprender o entender del texto. Esto facilitará mantener la concentración y a estar más comprometido con el contenido.
- Subraya y toma notas: Para comprender y recordar mejor la información de un texto, es importante identificar las ideas principales y tomar notas sobre ellas.
- Haz preguntas mientras lees: Cuestiona el texto y busca respuestas. Si te encuentras con algo que no entiendes, trata de resolverlo investigando o buscando definiciones y explicaciones adicionales.
- Mejora tu vocabulario: Cuanto más amplio sea tu vocabulario, más fácil será comprender textos complejos. Mantén un diccionario a mano y busca nuevas palabras que encuentres durante la lectura.
- Lee en voz alta: Leer en voz alta puede mejorar tu comprensión al combinar la lectura visual y auditiva. También te ayudará a identificar cualquier dificultad con la pronunciación o la fluidez.
- Practica la lectura rápida: La velocidad de lectura puede afectar la comprensión. Practica técnicas de lectura rápida, pero sin sacrificar la comprensión. A medida que mejore tu velocidad, tu comprensión también mejorará.
- Revisa y repasa: Después de leer un texto, dedica un tiempo a revisar y repasar la información. Esto ayudará a consolidar el conocimiento y reforzar la comprensión.
- Discute el contenido: Comparte tus impresiones y conocimientos con otros. Participar en discusiones sobre lo que has leído puede ayudarte a ver diferentes perspectivas y profundizar tu comprensión.

Esta habilidad es crucial en todas las fases de la vida, en la formación, el empleo y la cotidianidad. Los individuos con un alto nivel de comprensión lectora están mejor equipados para enfrentar los desafíos académicos, tomar decisiones fundamentales en el ámbito educativo y comprender el mundo que les rodea.

### **Lengua y literatura**

Los diversos objetivos y materiales lingüísticos y literarios que componen este campo deben ser muy claros para un estudiante cuando se matricula en una escuela secundaria y comienza a estudiarla. La literatura puede ser un vehículo para inculcar competencias socioemocionales en el estudiantado (Alwi, 2019).

Esto debido a que, existen varias tendencias en la enseñanza de idioma y la escritura, no solo para la investigación y la intervención en el aula, sino también para la educación, donde la lectura es un componente del contexto epistemológico al que se atribuye la tendencia de los parámetros pedagógicamente relevantes.

Cuando se utilizan como herramientas de investigación y enseñanza, la lengua y la literatura exigen perspectivas disciplinarias e interdisciplinarias que les ayuden a comprender estos sistemas complejos y al mismo tiempo reflejen el debate del campo, evitando conflictos y divisiones, o reconociendo los patrones que lo facilitan a los estudiantes. Algunas de estas construcciones tienen límites ambiguos que dificultan su comprensión por parte de los estudiantes (Vera et al., 2022)

La literatura forma parte de los procedimientos de normalización en las unidades educativas, teniendo en cuenta el perfil del docente para la actualización de los planes de clase e incluyendo investigaciones que coadyuven en la formación de educadores. La actividad de leer y escribir debe enseñarse diariamente en un entorno de aula que pueda replicar el uso del idioma.

### **Aplicación real de la lectura**

La finalidad de la lectura es fomentar el hábito lector en los estudiantes para que puedan adoptar una mentalidad crítica que ayude a obtener nuevos aprendizajes a través de la sensación, la retención, el pensamiento coherente y la creatividad.

Por esta razón, la lectura es tan importante que en la familia deben fomentar la lectura a través de sus propios ejemplos. El objetivo es que los alumnos idénticos descubran durante la lectura materiales que les ayuden a crecer plenamente en la colectividad, la familia, las tradiciones y el conocimiento, entre otras áreas.

Los beneficios de la lectura son infinitos, por lo que García (2000) piensa que se deben tener en cuenta las siguientes normas: Considere la posibilidad de que el autor no haya tenido la intención, o no haya podido, ampliar cada instancia en la que los principios que presenta tienen una aplicación práctica en la vida cotidiana. Recuerde que lo que se aplica a una persona probablemente no se aplica a la siguiente, averiguar qué puede tomarse de la lectura a medida que avanza para que pueda aplicarse a las propias circunstancias.

### **Empleo de la información del texto para participar activamente en discusiones o debates.**

Participar activamente en discusiones o debates requiere no solo tener información relevante, sino también saber cómo utilizarla de manera efectiva. Participar en discusiones y debates de manera efectiva es una destreza que puede perfeccionarse con la práctica. Cuanto más te involucres en este tipo de actividades, mejor te volverás para emplear la información del texto y contribuir de manera significativa a las conversaciones. La lectura influye mucho a lo largo del proceso y la maduración de los estudiantes. Desde hace algunos años ha aumentado el apoyo de los padres a la lectura de sus hijos, posiblemente porque son conscientes de la correlación entre la lectura y el rendimiento académico, como se sugiere por los medios.

Dado que los niños carecen de motivación para la lectura debido a la falta de comprensión de la información proporcionada en una conferencia, los padres y maestros deben trabajar para fomentar el interés por la lectura desde una edad temprana. Esto requiere la aplicación de enfoques pedagógicos interactivos y dinámicos que permita que los estudiantes lean para comprender en lugar de simplemente regurgitar palabras sin comprender (Aldana, 2021).

Antes de participar en una discusión o debate, asegúrate de haber leído y comprendido completamente el texto en cuestión. Esto incluye identificar los puntos clave, datos relevantes y argumentos presentados en el texto. Una vez que hayas comprendido el texto, organiza tus propias ideas y opiniones al respecto. Esto te permitirá estructurar tus argumentos de manera efectiva. Cuando hables sobre el contenido del texto, cita partes específicas del mismo para respaldar tus argumentos. Esto muestra que estás basando tus puntos de vista en la información proporcionada en el texto. Puedes usar frases como "Según el autor, en el párrafo X se menciona que..." para introducir tus citas.

Mientras participas en la discusión, presta atención a las opiniones de los demás. Puedes encontrar oportunidades para relacionar la información del texto con las demás opiniones de los otros participantes y construir sobre ellos. En resumen, participar activamente en discusiones o debates utilizando la información del texto implica una combinación de comprensión, argumentación, respeto y apertura a diferentes puntos de vista. Practicar estas habilidades te ayudará a ser un participante más eficaz en cualquier discusión o debate.

### **Asimilación de contenidos escritos**

Las razones de la aversión a la dificultad para la comprensión de textos, que afecta a niños, adolescentes y adultos por igual, deben ser examinadas desde las teorías actuales, teniendo en cuenta también que las aportaciones desde los campos de la sociología, la robótica, la pedagogía, la lingüística y otros campos del saber proporcionar varias formas de desarrollar un hábito de lectura. Sin embargo, este análisis debe llevarse a cabo desde una perspectiva hacerse metodológica.

El estudio sobre la asimilación de textos es esencial para la ciencia ya que desempeña un papel crucial tanto en el progreso de la vida académica como individual de los educandos desde el inicio de su escolarización (Martín y González, 2022). Existen numerosos factores que causan problemas en los estudiantes y estudiantes que dificultan la comprensión de lectura. Por tanto, para poder intervenir adecuadamente para ajustar los aprendizajes, debemos tener a mano las características de nuestros alumnos y alumnas y ser conscientes de las

características de ejecución que tienen un impacto en la comprensión del lector. Descubrimos los siguientes casos: Los estudiantes que se desempeñan mal en los ejercicios de comprensión lectora tienen dificultades para acceder al vocabulario o descendientes supra léxicos. Estos estudiantes son saludables tanto en sus sistemas sensoriales como neurológicos. Sin embargo, no tienen motivación para leer y dedican poco tiempo a ello.

### **Índice de comprensión lectora.**

La capacidad para comprender y retener información de un texto se mide mediante el índice de comprensión lectora. La habilidad del lector para interpretar el significado de un texto se mide mediante el índice de comprensión del lector, un indicador clave del éxito académico y del éxito en la vida (Calderon, 2022).

El índice de comprensión lectora es una medida que se utiliza para evaluar la habilidad de una persona para entender y procesar la información contenida en un texto escrito (Perfetti y Stafura, 2014). Este índice se utiliza comúnmente en el entorno educativo y en el estudio para determinar el nivel de habilidad lectora de un individuo o de un grupo de personas. La comprensión lectora es una habilidad fundamental, debido a que, es necesaria para el aprendizaje, la comunicación efectiva y el éxito en un panorama amplio de la vida.

Para medir la comprensión lectora, se suelen utilizar pruebas estandarizadas que presentan a los participantes una serie de textos y luego les hacen preguntas relacionadas con el contenido de esos textos. Estas preguntas pueden evaluar aspectos como la comprensión literal (entender la información explícita del texto), la comprensión inferencial (interpretar la información implícita), la capacidad de resumir o sintetizar el texto, y la capacidad de hacer conexiones entre diferentes partes del texto.

El desenlace de una evaluación de comprensión lectora generalmente se expresa en forma de un puntaje o un porcentaje que indica el nivel de comprensión del individuo. Cuanto mayor sea el puntaje, mejor será la comprensión lectora.

## **Textos informativos escritos**

La adquisición de habilidades de lectura es una condición necesaria para el éxito en la vida, no se limita solo a los libros, también puede lograrse mediante el uso de herramientas tecnológicas como las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Una alternativa es emplear la gamificación a través de la plataforma web Genially. Esta tecnología ofrece numerosas posibilidades de manera gratuita, es fácil de utilizar y facilita la creación de información visual, y contenido interactivo.

El propósito es concienciar a los lectores de que la lectura tiene un potencial educativo que se extiende más allá de la excelencia académica. La lectura nos convierte en ciudadanos más informados y críticos proporciona cultura, fomenta la sensibilidad estética, tiene un impacto en la formación de la personalidad y sirve como fuente de recreación y disfrute. El desarrollo del conocimiento, el crecimiento de la capacidad intelectual, el proceso de aprendizaje, desarrollo cultural educativo la adquisición de la cultura y la educación ocurren todos a través de la lectura.

## **Adaptación de las estrategias de comprensión según el tipo de texto y su propósito.**

La capacidad de leer comienza en la primera infancia, pero la comprensión lectora se cultiva durante la educación primaria y secundaria. Esta destreza es esencial para la gestión de información y el aprendizaje continuo en diversas disciplinas, Por lo tanto, el rol del educador es vital en el fomento de esta habilidad la cual facilitará la lectura crítica. En esta lógica, Esquivel (2021) destaca la importancia de emplear estrategias lectoras para mejorar y comprender lo leído de manera clara y fluida. Además, las habilidades de lectura actúan como un conducto entre el lector y la obra, permitiéndole sintetizar y construir nuevos conocimientos.

Sin una lectura basada en la comprensión, la asimilación y los cambios de comportamiento son imposibles porque no existen significados y conceptos que los estudiantes puedan hacer suyos y poner en práctica. Como resultado, se debe desarrollar una nueva estrategia para alentar a cada estudiante a elegir leer cualquier

escrito que se les proporciona para adquirir sabiduría y comprensión del mundo que los rodea (Garamendi, 2022). Las asignaturas de lengua se destacan por tener un estilo de lectura centrado en el texto, lo que significa que se preocupan más por la pronunciación y las unidades lingüísticas que por la comprensión lectora o el significado de las palabras. Hay quienes deben carecer de conocimientos previos para poder leer un texto. Ellos luchan por organizar y comprender textos, y luchan con la memoria de trabajo.

Es necesario restar importancia a la importancia de la cultura lectora en la familia y al rol central que participan en la lectura y la escritura en la vida cotidiana. Existe una amplia variedad y disponibilidad de materiales impresos, todos los cuales son componentes del desarrollo emocional, social, y ambiente cultural en el que se desarrolla la lectura como apoyo a la ampliación de conocimientos para lograr un aprendizaje efectivo.

Como parte de las estrategias también es relevante propiciar la práctica de la lectura, fundamental para que el ser humano se sienta motivado a comprender textos, y es particularmente importante que los niños y adolescentes desarrollen el hábito de incorporar pequeñas sesiones de lectura a su vida cotidiana. Es importante señalar que la lectura se debe potenciar desde el principio, comenzando con obras literarias tradicionales e ilustradas que contribuyen a fomentar experiencias sensoriales mediante formas, colores y texturas.

Está claro que la mayor parte de las personas gozan de poca afinidad por la lectura ya que suelen asociar la lectura con estar deprimidos, por lo que lo hacen más por obligación que por voluntad propia. Para superar esto, los maestros y las familias deben inculcar con éxito este hábito fundamental desde el principio para que cuando los niños crezcan adquieran la capacidad de leer y la sigan transmitiendo a las siguientes generaciones.

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **Enfoque y diseño de la Investigación**

El paradigma con el cual se apoyó este estudio es el Positivista que de acuerdo a (Mejía-Rivas, 2022) la realidad es absoluta y medible, el conocimiento es objetivo, cuantifica los fenómenos observados sujetos de análisis y reflejar la autenticidad de la realidad garantizando explicaciones universales generalizadas.

El presente estudio tiene un enfoque cuantitativo que de acuerdo a los postulados teóricos de Hernández et al., (2018) posibilitan el uso de la recopilación de datos para validar hipótesis mediante recolección y procesamiento de datos, para identificar patrones y validar conclusiones.

Con el enfoque antes expuesto se destaca que, la investigación es cuantitativa, porque se relacionó directamente con la aplicación de la investigación de campo donde se obtuvieron datos e informaciones referentes a la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación general básica, con lo que se pudo analizar la realidad de descubrir de donde radica la problemática investigada, siendo necesario tomar como base la fundamentación teórica y los hallazgos de la encuesta a docentes y estudiantes.

La investigación cuantitativa permitió medir y cuantificar el impacto de la gamificación en la comprensión lectora a través de datos estadísticos, para describir y explicar resultados al comportamiento del hecho estudiado, se realizaron pruebas de comprensión lectora durante la implementación de la estrategia.

La metodología seleccionada fue “la investigación acción” que de acuerdo a Hernández et al., (2018) consideran que la meta de la investigación - acción es asimilar y abordar cuestiones únicas que pertenecen a una comunidad y que están conectadas con el contexto. En consecuencia, a través de esta metodología se pudo realizar la investigación, el análisis y la búsqueda de solución del problema investigado en la Unidad Educativa José Ramón Zambrano Bravo de “El Carmen” Manabí.

El alcance del presente estudio fue descriptivo tal como lo expresa Hernández y Mendoza (2018) que, el objetivo de los estudios descriptivos proporcionan una visión general de un fenómeno o población, variables o hechos en un marco predeterminado. Este nivel descriptivo, como su nombre indica, permite describir la realidad de los estudiantes en el aula y los desafíos que enfrentan en el día a día mientras aprenden, utilizando como base la investigación en profundidad. Fue descriptiva porque permitió describir el comportamiento de las variables que tiene como objeto de estudio, la implementación de la Estrategia pedagógica con el uso de Celebriti, Genialitty y Kahhot para el desarrollo de la asimilación de textos.

También es de tipo explicativo al detallar las razones y el propósito del objeto de estudio. Facilita la identificación de las causas que dieron origen al problema, con el objetivo de buscar una solución, (Cabezas et al., 2018). Entre las causas predominantes en los estudiantes que obstaculizan el desarrollo de una comprensión lectora adecuada se encuentra la falta de motivación y la aplicación de estrategias ineficaces, lo que convierte las clases en actividades monótonas y centradas en la memorización, Por esta razón, se busca respaldar el proceso educativo mediante la implementación de estrategias de gamificación.

### **Descripción de la muestra y el contexto de la investigación**

La investigación se realizó en la Unidad Educativa José Ramón Zambrano Bravo de El Carmen Manabí, para comprender mejor las diferentes falencias en la asimilación de textos, es necesario tener contacto directo con la realidad que presentan los estudiantes de Octavo Año de Educación General Básica superior, por lo que fue necesario solicitar autorización a la autoridad para realizar el estudio.

Para esta investigación se consideró como muestra a 19 estudiantes que forman el Octavo año paralelo “C” de educación general básica superior, de los cuales 10 son hombres y 9 mujeres con edades intermedias entre 11 - 14 años de edad, como se presenta en la tabla 1. Y 12 docentes escogidos de forma aleatoria, como se presenta en la tabla 2.

**TABLA 1. MUESTRA DE ESTUDIANTES**

<b>Encuestados</b>	<b>Género Masculino</b>	<b>Género Femenino</b>	<b>Edad</b>
<b>Octavo “C”</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>11 - 14</b>

Elaborado por: Enni Ganchozo Macias.

**TABLA 2. MUESTRA DE DOCENTES**

<b>Encuestados</b>	<b>Cargo</b>	<b>Edad</b>	<b>Nivel de Formación</b>	<b>Años de experiencia</b>	<b>Tiempo laboral en la institución</b>
D1	Docente	53	Tercer Nivel	23	9
D2	Docente	57	Cuarto Nivel	20	6
D3	Rectora	56	Cuarto Nivel	28	5
D4	Docente	44	Cuarto Nivel	22	10
D5	Docente	44	Cuarto Nivel	23	9
D6	Docente	39	Tercer Nivel	10	8
D7	Docente	48	Tercer Nivel	19	8
D8	Docente	49	Tercer Nivel	9	8
D9	Docente	56	Tercer Nivel	28	25
D10	Docente	62	Tercer Nivel	35	8
D11	Ins.Gral	56	Tercer Nivel	36	8
D12	Vicerrec	50	Tercer Nivel	27	8

**Elaborado por: Enni Ganchozo**

### Operacionalización de Variables

**TABLA 3. VARIABLE INDEPENDIENTE: GAMIFICACIÓN**

CONCEPTO (concepto de la variable)	CATEGORÍAS	INDICADORES (lo que se mide de los elementos observables)	ÍTEMES BÁSICO (Preguntas)	TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>La gamificación es una estrategia que funciona al agregar elementos inspirados en los juegos al entorno del aula, principalmente para aumentar la motivación, el compromiso y promover los comportamientos de aprendizaje deseados (Alsawaier, 2018).</p>	<p><b>Definición y objetivos</b></p> <p><b>Pilares y principios</b></p> <p><b>Elementos del juego</b></p> <p><b>Implementación en el aula</b></p>	<p>Conceptualización</p> <p>Objetivos</p> <p>Fomentar el aprendizaje</p> <p>Mecánicas</p> <p>Dinámicas</p> <p>Componentes</p> <p>Técnicas</p> <p>Trabajo pedagógico</p> <p>Suplir falencias</p>	<p>¿Está familiarizado con el concepto de gamificación?</p> <p>¿Ofrece retroalimentación constante con actividades gamificadas?</p> <p>¿Cree que la gamificación puede ser utilizada para evaluar de manera efectiva el nivel de lectura de los estudiantes?</p> <p>¿Ha utilizado alguna estrategia de gamificación en sus clases?</p> <p>¿Las actividades gamificadas le ayudan a mantener la atención y el interés en la lectura de sus estudiantes?</p> <p>¿Le gustaría tener conocimiento sobre los recursos que ofrece la gamificación?</p> <p>¿La gamificación es una herramienta efectiva en el aprendizaje?</p> <p>¿Por qué considera usted que los estudiantes presentan estas falencias?</p>	<p><b>TÉCNICA:</b> Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTO</b> : Cuestionario a Docentes y Estudiantes.</p>

**Elaborado por: Enni Ganchozo**

**Fuente. Datos de investigación**

**TABLA 4. VARIABLE DEPENDIENTE: COMPRENSIÓN LECTORA**

<b>CONCEPTO (concepto de la variable)</b>	<b>CATEGORÍAS (los que se observa de la variable)</b>	<b>INDICADORES (lo que se mide de los elementos observables)</b>	<b>ÍTEMS BÁSICO (Preguntas)</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
La comprensión lectora como “la capacidad de un individuo para comprender, utilizar y reflexionar sobre textos escritos, con el propósito de alcanzar sus objetivos personales, desarrollar su conocimiento y capacidades, y participar en la sociedad” (OCDE, 2007, p. 7).	Comprensión de textos	Nivel de comprensión lectora.	¿Motiva a los estudiantes a leer en voz alta y mejorar su comprensión lectora?	<b>TÉCNICA:</b> Encuesta
	Lengua y literatura			
	Aplicación real a la lectura	Empleo de la información del texto para participar activamente en discusiones o debates.	¿Utiliza alguna estrategia en clases para mejorar la comprensión lectora?	<b>INSTRUMENTO:</b> Cuestionario a Docentes y Estudiantes.
	Asimilación de contenidos escritos	Índice de comprensión lectora.	¿Realiza juegos en clase para incentivar la comprensión lectora? ¿Premia a sus estudiantes con puntos adicionales que mejoran la comprensión lectora?	
	Textos informativos escritos	Adaptación de las estrategias de comprensión según el tipo de texto y su propósito.	¿Realiza actividades interactivas en línea para fortalecer la comprensión lectora?	

Elaborado por: Enni Ganchozo Macías.

## **Proceso de recolección de datos**

En el contexto de recopilación de datos se hizo uso del instrumento de la encuesta Como lo expresa Cabezas et al., (2018) la encuesta constituye un método para obtener información relevante de individuos acerca de un problema planteado, seguido por la aplicación de un análisis cuantitativo para llegar a conclusiones coherentes con los datos obtenidos. Las preguntas cerradas facilitan el estudio de los resultados de la encuesta ya que permiten calcular los porcentajes estadísticos fácilmente.

La encuesta de los docentes consta de 12 preguntas y 10 para los estudiantes. Los instrumentos serán aplicados en forma presencial y serán validados mediante juicio de expertos, por docentes de la unidad educativa.

## **Validación del instrumento**

Se utilizó como técnica la encuesta, con la escala de Likert, con tres alternativas en cada pregunta. El cuestionario como instrumento utilizado será validado con los datos siguientes.

Para estudiantes

- Cantidad de preguntas. 10
- Objeto de investigación. 19

Para docentes

- Cantidad de preguntas. 12
- Objeto de investigación. 12

## **Alternativas y escala de calificación de cada pregunta:**

- Siempre: 3
- Casi siempre: 2
- Nunca: 1

## **Análisis e interpretación de resultados**

En el diagnóstico realizado a los docentes de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo, que es identificar las estrategias pedagógicas que utilizan para la comprensión lectora, en estudiantes de octavo año de educación básica.

### **Instrumento 1: Encuesta aplicada a docentes de la Unidad Educativa “José Ramón Zambrano Bravo”**

#### **1.- ¿Motiva a los estudiantes a leer en voz alta para mejorar su comprensión lectora?**

**TABLA 5. MOTIVACIÓN LECTORA**

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	7	58,33
Casi siempre	5	41,67
Nunca	0	0,00
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

En el análisis de la pregunta No 1 la mayoría de los docentes siempre motivan a sus estudiantes a leer en voz alta para mejorar la comprensión lectora, lo que resulta positivo ya que los docentes están motivando a los estudiantes en la comprensión lectora.

**2.- ¿Utiliza como estrategia la técnica del subrayado para identificar las ideas principales de un texto?**

**TABLA 6. ESTRATEGIA DE SUBRAYADO**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	75,00
Casi siempre	2	16,67
Nunca	1	8,33

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

Según los resultados de la pregunta No 2 los docentes siempre utilizan la “técnica de subrayado” en clase para mejorar la comprensión lectora, que tiene como finalidad hacer más eficiente la comprensión lectora. (Cruz, 2019).

**3.- ¿Ha utilizado alguna estrategia gamificada en clase?**

**TABLA 7. ESTRATEGIAS GAMIFICADAS.**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi siempre	0	0,00
Nunca	12	100,00
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

En la pregunta 3 la mayoría de los docentes poco utilizan estrategias gamificadas en clase para motivar a leer, una posible explicación es que los docentes no estén familiarizados con la gamificación o no la consideren una estrategia efectiva, otra posibilidad es que no tengan los recursos necesarios para implementar estrategias gamificadas.

#### 4.- ¿Realiza juegos en clase para incentivar la comprensión lectora?

**TABLA 8. JUEGOS DE COMPRENSIÓN LECTORA**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	50,00
Casi siempre	5	41,67
Nunca	1	8,33
Total	12	100,00

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Enni Ganchozo.

Según la encuesta a docentes, realizan juegos para incentivar la lectura. Los juegos didácticos como recursos para fortalecer la lectura no solo permiten al estudiante el aprendizaje significativo, sino que les ayuda a establecer las estrategias que le permitirán el desenvolvimiento social, afectivo y comunicativos en sus pares. (HR, 2020).

#### 5.- ¿Premia a sus estudiantes con puntos adicionales por mejorar la comprensión lectora?

**TABLA 9. PREMIOS DE PUNTOS ADICIONALES**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	50,00
Casi siempre	4	33,33
Nunca	2	16,67
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

Según la encuesta a docentes, la mayoría de ellos utilizan los puntos adicionales para incentivar a los estudiantes. Se analiza que los estudiantes motivados suelen mostrar mayor interés, dedicación y atención en sus estudios, y les permite alcanzar con mayor facilidad los objetivos académicos.

## 6.- ¿Realiza actividades interactivas en línea para fortalecer la comprensión lectora?

**TABLA 10. ACTIVIDADES INTERACTIVAS**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	25,00
Casi siempre	2	16,67
Nunca	7	58,33
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo.

Fuente: Encuesta a docentes

Según los resultados obtenidos los educadores pocos realizan actividades en línea para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes. Las actividades interactivas son herramientas donde la participación de los estudiantes es fundamental, en lo cual se pueden ofrecer mucho apoyo y las explicaciones complementarias acerca de la actividad, en lo cual se puede añadir juegos, y cualquier otra función en lo cual se pueda imaginar si se usa la herramienta correcta para crearlas. (Andrades, 2021)

## 7.- ¿Está familiarizado con el concepto de gamificación?

**TABLA 11. GAMIFICACIÓN**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	8,33
Casi siempre	1	8,33
Nunca	10	83,33
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes.

De acuerdo a los resultados de esta pregunta, los docentes no están familiarizados con la gamificación, por lo que es indispensable identificar que la gamificación es la herramienta de la educación que traslada el mecanismo del juego al

proceso de aprendizaje, permite al alumno participar activamente en el proceso del aprendizaje, con beneficios de motivación y compromiso. (Gutiérrez, 2022)

**8.- ¿Ofrece retroalimentación constante a los estudiantes en las actividades gamificadas?**

**TABLA 12. RETROALIMENTACIÓN**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	8,33
Casi siempre	2	16,67
Nunca	9	75,00
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

De acuerdo a éste resultado los docentes indican que pocos ofrecen retroalimentación en actividades gamificadas. La retroalimentación es parte de un aspecto demasiado importante en la formación académica del estudiante en cualquier modelo educativo, lo cual constituye un elemento fundamental para el acompañamiento y el refuerzo de los aprendizajes. (Juárez Munte & Ramirez Felipe, 2022).

**9.- ¿Le gustaría tener conocimiento sobre los recursos que ofrece la gamificación?**

**TABLA 13. RECURSOS DE GAMIFICACIÓN**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	41,67
Casi siempre	4	33,33
Nunca	3	25,00
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

De 12 docentes encuestados se evidencia que les gustaría tener conocimientos sobre los recursos que ofrece la gamificación. Por lo que se evidencia que tienen interés por conocer sobre ésta herramienta, Los recursos utilizados de la gamificación de acuerdo a (Tec, 2022), los juegos aplicaciones o las plataformas web son herramientas que se utilizan para poder gamificar en el aula, así los estudiantes aprenderán de manera divertida. Aplicando éstos recursos se sentirá motivado a leer y comprender textos.

**10.- ¿La gamificación es una herramienta efectiva en el aprendizaje?**

**TABLA 14. GAMIFICACIÓN HERRAMIENTA EFECTIVA**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	25,00
Casi siempre	5	41,67
Nunca	4	33,33
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

Para los docentes las actividades gamificadas ayudan a mantener la atención y el interés de la lectura. La incorporación de la gamificación en el aula representa una estrategia pedagógica que incentiva y compromete a los estudiantes en el desarrollo de

la comprensión lectora. La introducción de elementos como desafíos, recompensas y niveles genera un entorno lúdico y altamente participativo que promueve la colaboración. (Padilla, 2023).

**11.- ¿Las actividades gamificadas le ayudan a mantener la atención y el interés en la lectura?**

**TABLA 15. ACTIVIDADES GAMIFICADAS**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	33,33
Casi siempre	6	50,00
Nunca	2	16,67
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

En base a los logros de la encuesta, se puede concluir que la mayor parte de los docentes ( $4 + 6 = 10$ ) cree que las actividades gamificadas facilitan que el lector se mantenga concentrado y motivado. Sin embargo, un 20% de los docentes (2) no está de acuerdo con esta afirmación.

Estos resultados sugieren que las actividades gamificadas son una herramienta eficaz para incentivar a los educandos a leer. Los elementos de juego, como la competitividad, el progreso y la recompensa, pueden contribuir a retener el interés de los estudiantes y fomentar su interés en el contenido.

**12.- ¿Cree que la gamificación puede ser utilizada para evaluar de manera efectiva el nivel de lectura de los estudiantes?**

**TABLA 16. GAMIFICACIÓN HERRAMIENTA EFECTIVA PARA EVALUAR.**

.Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	50,00
Casi siempre	6	50,00
Nunca	0	0,00
Total	12	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

Para los docentes la gamificación puede ser utilizada de manera efectiva para evaluar la comprensión de textos, la gamificación en la evaluación de las habilidades y conocimientos, en lugar de utilizar los métodos tradicionales de la evaluación, cuestionarios, exámenes, se cambian por técnicas mecánicas de juegos en donde involucra a los estudiantes a evaluar su rendimiento de la manera más efectiva y entretenida (Factum, 2023).

**Instrumento 2: Encuesta aplicada a estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa José Ramón Zambrano Bravo”.**

**1.- ¿Para usted la lectura es una actividad aburrida al realizarla subrayando?**

**TABLA 17. ACTIVIDAD DE LECTURA.**

.Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	78,95
Casi siempre	3	15,79
Nunca	1	5,26
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a estudiantes

En el Ítem No 1 de la encuesta aplicada a los educandos consideran que la lectura, no es del agrado de ellos al realizarla subrayando el texto. Esto se debe a que el subrayado es una técnica pasiva de lectura que no requiere que los estudiantes interactúen con el texto de manera significativa, entonces sería necesario explorar tácticas para incentivar la motivación del estudiante y lean por satisfacción y no por obligación.

## 2.- ¿Le resulta difícil identificar frases o palabras claves en la lectura?

**TABLA 18. IDENTIFICACIÓN DE FRASES DE LECTURA**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	73,68
Casi siempre	3	15,79
Nunca	2	10,53
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes.

La mayoría de estudiantes tienen dificultades para detectar oraciones o términos claves en la lectura. Esto es un problema importante, ya que la identificación de frases es una habilidad esencial que facilite la comprensión de un texto.

## 3.- ¿Se desanima a seguir leyendo cuando se encuentra perdido/a en la trama de un libro?

**TABLA 19. DESÁNIMO A LEER CUANDO HAY OBSTÁCULOS.**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	68,42
Casi siempre	4	21,05
Nunca	2	10,53
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

En el análisis de la encuesta indican que la mayoría de los alumnos (13 de 19) se desaniman cuando se encuentran perdidos en la trama de un libro. Los estudiantes que siempre se desaniman pueden abandonar la lectura por completo, lo que puede limitar su comprensión. Los estudiantes que casi siempre se desaniman pueden tener dificultades para seguir leyendo, lo que puede afectar su capacidad para comprender la trama y los personajes.

**4.- ¿Se siente presionado/a por otras actividades extracurriculares que le impiden disfrutar de la lectura?**

**TABLA 20. ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	52,63
Casi siempre	7	36,84
Nunca	2	10,53
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

Este estudio demostró que la mayoría de los alumnos (10) se sienten presionados por otras actividades extracurriculares que les impiden disfrutar de la lectura. Esto representa un problema, ya que la lectura es una herramienta poderosa para el aprendizaje y el crecimiento personal de los jóvenes.

## 5.- ¿Utiliza las tecnologías para leer y comprender texto?

**TABLA 21. TECNOLOGÍAS PARA LEER.**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	10,53
Casi siempre	4	21,05
Nunca	13	68,42
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a docentes

Basándome en los hallazgos proporcionados, se puede concluir que la mayor parte de los estudiantes (13) no utilizan las tecnologías para leer y comprender texto. Esto representa un problema, ya que las tecnologías pueden ser un recurso muy beneficioso para el aprendizaje.

## 6.- ¿Se siente motivado/a en el aprendizaje cuando la lectura se presenta como un juego?

**TABLA 22. LECTURA MEDIANTE JUEGOS.**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	78,95
Casi siempre	1	5,26
Nunca	3	15,79
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a estudiantes

La encuesta realizada muestra que la mayor parte de los estudiantes (15 de 19) se sienten entusiasmados en el aprendizaje cuando la lectura se presenta como un juego. Esto indica que la gamificación es un recurso efectivo para aumentar el estímulo de los alumnos en la lectura.

El 15% de los estudiantes que respondieron "casi siempre" o "a veces" a la pregunta pueden estar indicando que la gamificación puede ser efectiva para motivarlos, pero que necesitan más tiempo o experiencias para que sea completamente efectiva.

### 7.- ¿Le motiva leer si le premian por sus logros?

**TABLA 23. MOTIVACIÓN POR SUS LOGROS DE LECTURA**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	78,95
Casi siempre	3	15,79
Nunca	1	5,26
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a estudiantes

En general, los hallazgos de la encuesta son positivos. Indican que los premios pueden ser un recurso eficaz para incentivar a los educandos a leer. Sin embargo, es importante tener en cuenta que los premios no son la única forma de motivar a los estudiantes. Es importante ofrecer una variedad de incentivos para atraer a todos los estudiantes.

### 8.- ¿Tiene apoyo y orientación para mejorar su comprensión lectora?

**TABLA 24. APOYO PARA MEJORAR COMPRENSIÓN LECTORA.**

.Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	36,84
Casi siempre	6	31,58
Nunca	6	31,58
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a estudiantes

Una parte de estudiantes cuentan con apoyo para mejorar su comprensión lectora, sería importante considerar como se distribuye el apoyo de orientación de manera equitativa para asegurar que todos los alumnos tengan la posibilidad de mejorar sus habilidades de comprensión lectora.

**9.- ¿La lectura es una actividad necesaria para la vida diaria?**

**TABLA 25. LECTURA ACTIVIDAD PARA LA VIDA**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	42,11
Casi siempre	6	31,58
Nunca	5	26,32
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo

Fuente: Encuesta a estudiantes.

Estos resultados sugieren que los alumnos no les gusta leer porque consideran que no es relevante para sus vidas, sostienen que solo la necesitan en determinados momentos, por lo que es fundamental que valoren la lectura como actividad importante y útil, en donde el ser humano la lleva a cabo a lo largo de su vida, comenzando desde la infancia, y su desarrollo es gradual, requiriendo práctica continua a lo largo de su existencia (Soto, 2020).

**10.- ¿Las actividades de lectura gamificadas son divertidas?**

**TABLA 26. ACTIVIDADES GAMIFICADAS DIVERTIDAS**

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	36,84
Casi siempre	7	36,84
Nunca	5	26,32
Total	19	100,00

Elaborado por: Enni Ganchozo.

Fuente: Encuesta a estudiantes

En general, los resultados muestran que las actividades de lectura gamificadas tienen el potencial de ser una herramienta efectiva para incentivar a los educandos a leer. Sin embargo, es importante diseñar y adaptar estas actividades cuidadosamente para que sean divertidas y atractivas para todos los estudiantes.

### **Análisis de resultados**

La encuesta realizada a educandos y educadores de octavo año demostró que las estrategias de aprendizaje que realizan los docentes son técnicas tradicionales, no efectivas para motivar a los educandos en la comprensión lectora, a los educandos les gustaría asimilar mediante juegos dinámicos divertidos. La gamificación en el aula puede aplicarse en el área de la lectura, en el cual se idean actividades y experiencias que llevan a los alumnos/as a que desarrollen habilidades de comprensión lectora que les permitan alcanzar el éxito académico y personal (Algar, 2020).

De acuerdo con la interpretación de las respuestas de los partícipes, el desarrollo de estrategias tecnológicas gamificadas es fundamental para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año de educación básica. Siendo esta una táctica que utiliza recursos lúdicos para el aprendizaje. Al aplicar la gamificación en la elaboración de estrategias de interpretación de textos, se busca que los educandos participen activamente en el procedimiento de instrucción, reciban retroalimentación continua y se interesen por aprender de manera significativa.

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA**

En este capítulo se presenta la propuesta pedagógica de gamificación para motivar la lectura, que tiene como propósito motivar la lectura en estudiantes de octavo año e inclinarse hacia su deleite y comprensión utilizando como estrategia pedagógica la gamificación.

#### **Nombre de la propuesta**

Guía pedagógica. “Viaje a través de ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora”

#### **Definición del tipo de producto**

La guía metodológica ofrece pautas para dirigir el proceso educativo, concede autonomía al personal académico para la selección e implementación, constituyendo un recurso que proporciona instrucciones detalladas y sistemáticas sobre la ejecución de las habilidades para fortalecer la asimilación de contenidos

#### **Contribución de la propuesta a la solución del problema diagnosticado**

La presente guía presenta estrategias virtuales fundamentales en la gamificación con el propósito de estimular el disfrute y la comprensión lectora en estudiantes de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo.

La elaboración de esta guía impulsará el interés de los estudiantes en la lectura por placer personal. Esto se debe a que las estrategias virtuales y la gamificación

resultan sumamente atractivas, siendo innovadoras en el ámbito educativo. Estas no solo fomentan una mayor interactividad, sino que también generan motivación de manera orgánica, lo que contribuye a una mayor disposición hacia el aprendizaje.

## **Objetivos de la Propuesta**

### **Objetivo General**

Desarrollar una guía metodológica gamificada a partir de un “viaje a través de la ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de octavo de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo.

### **Objetivos Específicos**

- Establecer los contenidos y destrezas que se desarrollarán a través de la guía metodológica “viaje a través de la ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora”, en estudiantes de octavo año.
- Diseñar actividades gamificadas que mejoren la comprensión lectora, de los estudiantes de octavo año.
- Validar con expertos la propuesta diseñada para mejorar la comprensión lectora.

### **Beneficiarios de la propuesta**

La propuesta “Viaje a través de ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora” surge de un proyecto de estudio fundamentado en juegos educativos para el desarrollo de la asimilación de contenidos y está destinada a los 19 discentes que conforman el octavo año paralelo “C” subnivel básico superior de la Unidad Educativa “José Ramón Zambrano Bravo”, ubicada en el cantón El Carmen, provincia de Manabí, en zona rural. Esta investigación tiene como meta mejorar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes, quienes serán los principales protagonistas de su aprendizaje.

La comunidad educativa de la institución también se beneficia de la propuesta, ya que su principal objetivo es mejorar el proceso de educación. Esto se traduce en un mejor rendimiento académico de los estudiantes, lo que beneficia a los educadores, les ofrece la oportunidad de ampliar sus conocimientos y fortalecer sus vínculos con los estudiantes.

### **Periodo de ejecución**

Este planteamiento de mejora se pondrá en práctica en el tercer trimestre del año lectivo 2023 – 2024 región Costa – Insular o Galápagos, con los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “José Ramón Zambrano Bravo”, en el área de lengua y literatura – lectura, teniendo una duración de 40 minutos (2 horas clase) cada sesión.

### **Modelo educativo**

El modelo educativo que se utilizó para este estudio fue el modelo ADDIE, para (Pacheco, 2020) es un procedimiento compuesto por cinco etapas, y al ejecutar cada una de ellas de manera adecuada, se puede obtener un producto de calidad, facilitando la consecución de resultados, que satisfagan los objetivos y competencias.

El proceso de aplicación de este modelo para la población de estudio, que son los estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo se detallan a continuación.

### **Fase 1 Análisis**

La gamificación en línea es una metodología activa que puede mejorar la comprensión lectora, Para aplicarla de forma eficaz, es necesario conocer el contexto en el que se va a utilizar, así como los objetivos de aprendizaje que se quieren alcanzar, las destrezas y recursos que se deben aplicar, elegir la herramienta didáctica más eficaz que nos ayude a fortalecer la comprensión lectora.

A continuación, se presenta un plan de clase que describe los aprendizajes esperados y las habilidades que se desarrollarán con este grupo de estudiantes.

**TABLA 27. PLAN DE DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO**

BLOQUE CURRICULAR	OBJETIVO GENERAL	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN
4	<b>O.L.L.4.6:</b> Comprender y disfrutar textos literarios, con actitud crítica y reflexiva	D.C.D. 4.1.1. Analizar la estructura de un cuento ficticio, identificando el inicio, el nudo y el desenlace.  D.C.D. 4.1.2. Identificar los elementos de un cuento ficticio, tales como: personajes, escenarios, acciones, conflictos y resolución	I.E. 4.1.1.1. Identifica el inicio, el nudo y el desenlace de un cuento ficticio, a partir de la lectura y la interpretación de un texto.  I.E. 4.1.2.1. Identifica los personajes, escenarios, acciones, conflictos y resolución de un cuento ficción, a partir de la lectura y la interpretación de un texto.

**LDDECTURA**

**Elaborado por:** Enni Ganhozo

**Fuente:** Ministerio de Educación, 2023

**Fase 2: Diseño**

En la etapa de diseño, es necesario seleccionar las herramientas digitales que sean adecuadas para los contenidos que se van a enseñar. Esto ayudará a que los estudiantes alcancen los objetivos, que la enseñanza y el aprendizaje de la comprensión lectora sean significativos y comprensibles. Además, creará un ambiente de aprendizaje satisfactorio y divertido.

Las herramientas gamificadas que se utilizarán para elaborar las estrategias para fortalecer la comprensión lectora de la unidad 4 con el tema “Relatos de ciencia ficción” del texto de lengua y literatura de octavo año básico subnivel superior, son Genially, Cerebriti kahoot.

Genially	Cerebriti	Kahoot
		
<a href="https://genial.ly/es/">https://genial.ly/es/</a>	<a href="https://www.cerebriti.com/">https://www.cerebriti.com/</a>	<a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>

GRAFICO 5. HERRAMIENTAS GAMIFICADAS

Elaborado por: Enni Ganchozo.

### Fase 3: Desarrollo

#### Acceso para crear las actividades los docentes, el acceso para los estudiantes

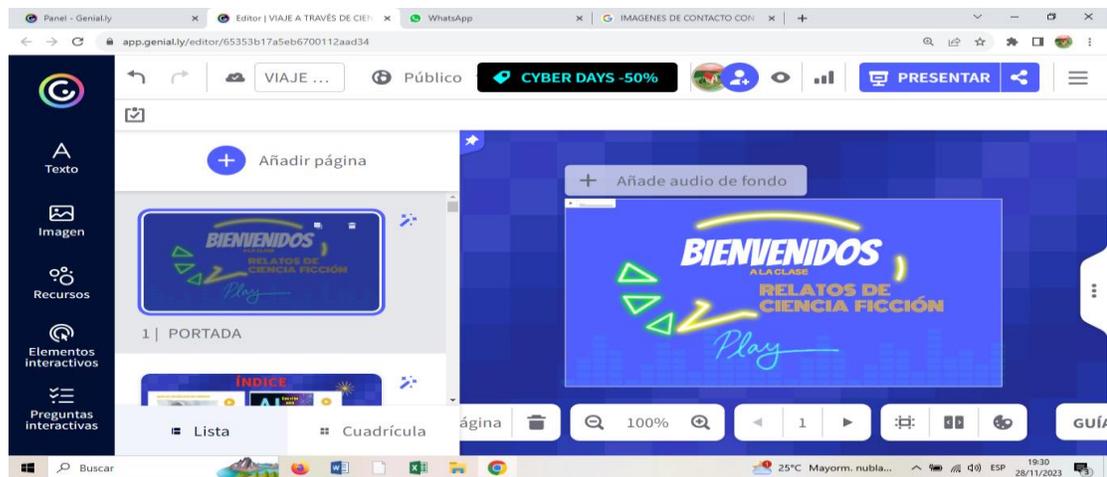
##### Genially

Para acceder a la plataforma Genially, sigue estos pasos, abre tu navegador de Internet preferido, como Google Chrome, Ingresa la dirección web, en la barra de direcciones del navegador, escribe "www.genially.com" y presiona enter. Si ya tiene una cuenta, se da clic en "Iniciar sesión" en la esquina superior derecha de la página y proporciona tus credenciales de inicio de sesión (correo electrónico y contraseña). Si es nuevo en Genially, hacer clic en "Regístrate" en la esquina superior derecha de la página y sigue los pasos para crear una nueva cuenta. Deberás proporcionar una dirección de correo electrónico y establecer una contraseña.

Una vez que hayas iniciado sesión en Genially, podrá ingresar. Para ver la propuesta “Viaje a través de ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora” usar el siguiente enlace

<https://view.genial.ly/65353b17a5eb6700112aad34/interactive-content-christmas-escape-room>

La estrategia didáctica digital “viaje a través de ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora” se encuentra disponible para su uso pedagógico, incluye diferentes actividades de los cuales pueden intervenir y participar.



**GRAFICO 6. PORTADA DE BIENVENIDA**

Elaborado por: Enni Ganchozo



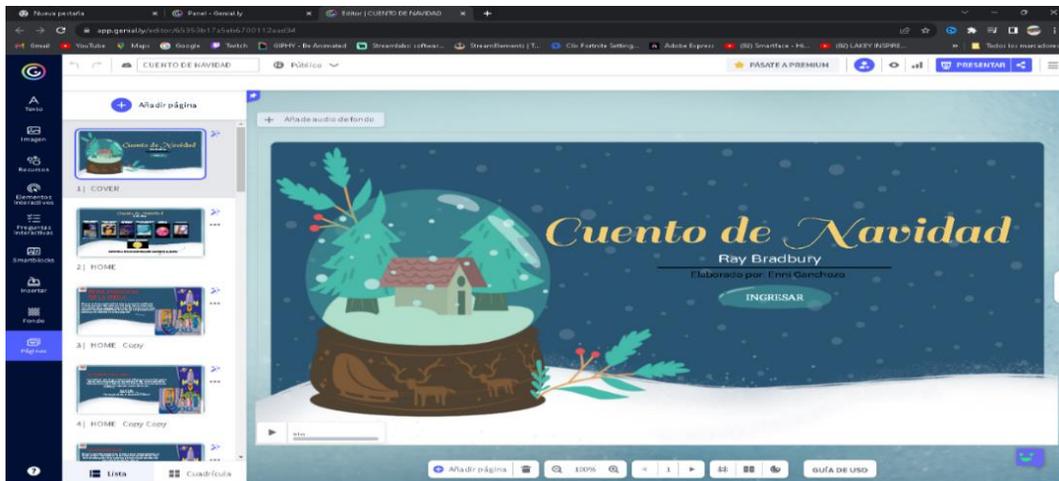
**GRAFICO 7. PORTADA DE ÍNDICE**

Elaborado por: Enni Ganchozo

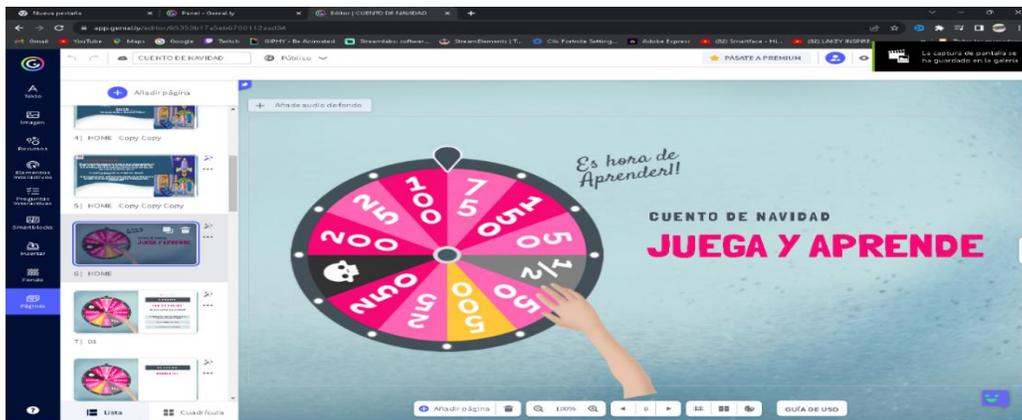
La propuesta, cuenta con cuatro actividades interactivas. Cada actividad tiene su respectiva presentación de videos, juegos evaluativos, videos explicativos, la idea es que los estudiantes vivan la experiencia de los relatos de ciencia ficción, reflexionen y opinen sobre las actividades. Al finalizar también se presenta en Kahoot un juego para evaluar, y en Cerebriti retroalimentación para reforzar lo aprendido.

### Actividad 1.

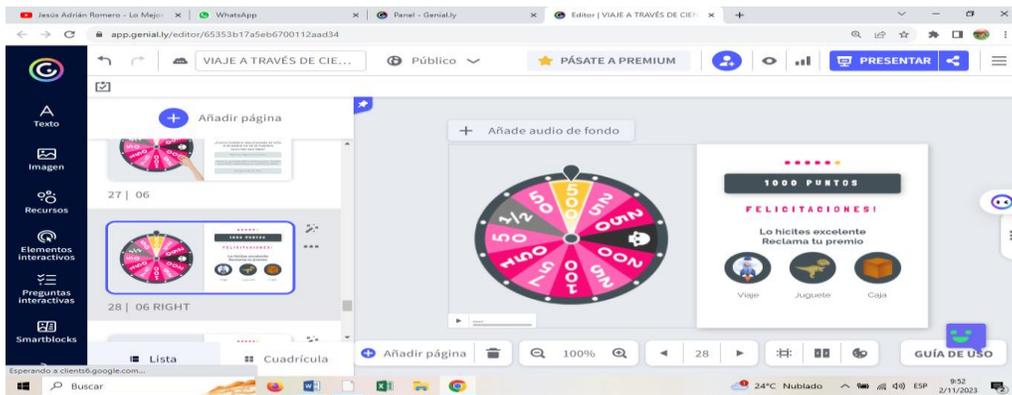
Como primera actividad se observará un video de ciencia ficción cuento de navidad de Ray Bradbury que se encuentra en la unidad 4 del texto de lengua y literatura de octavo año. Se cuenta con juegos interactivos evaluativos con premios y puntos para verificar la comprensión. Para abrir la puerta del conocimiento se debe abrir la chispa del aprendizaje iniciando con un enlace para ver el video donde se va a escuchar y observar



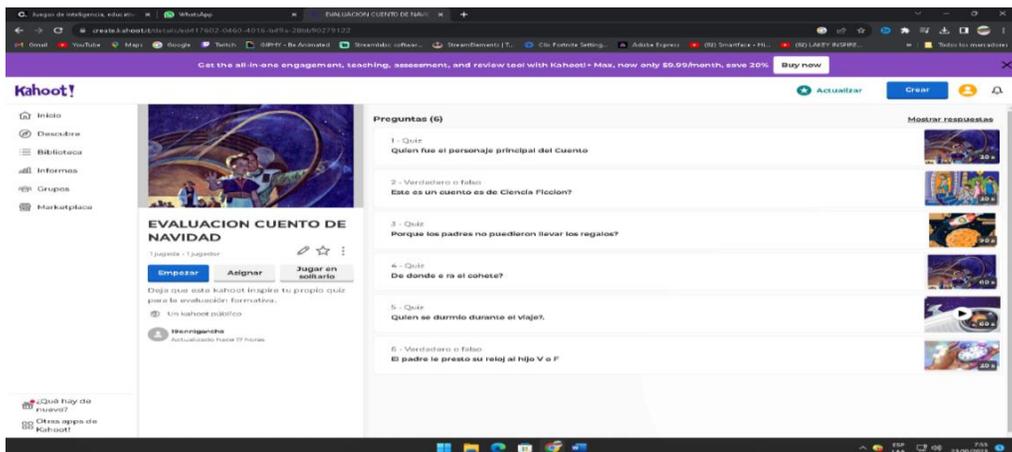
**GRAFICO 8. PORTADA DE INGRESO AL RELATO DE NAVIDAD**  
Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 9. RULETA GENIAL JUEGA Y APRENDE**  
Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 10. RULETA CON PREMIOS**  
Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 11. EVALUACIÓN EN KAHOOT**  
Elaborado por: Enni Ganchozo

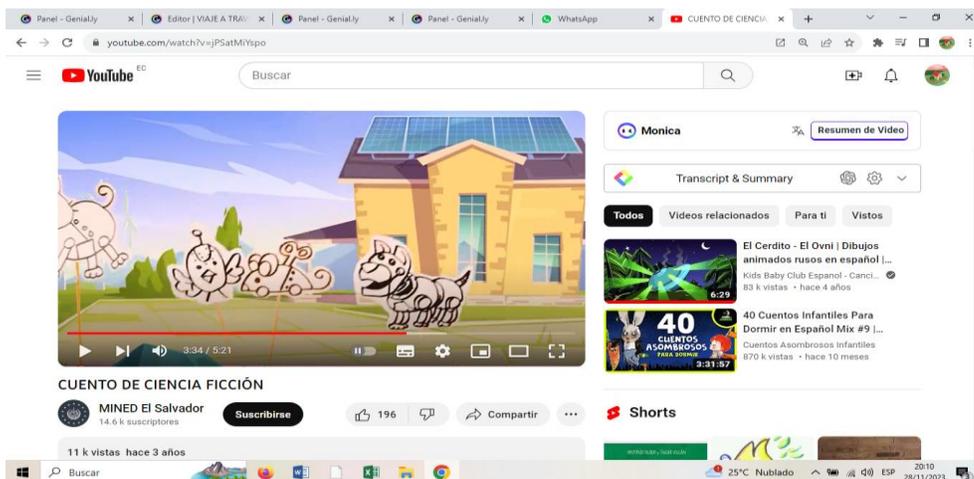
## Actividad 2

En esta actividad se encuentra un video explicativo mediante títeres de cómo se realiza un relato de ciencia ficción para abrir el video se lo realiza mediante enlace, a la vez con ejemplo crean un relato de ciencia ficción titulado Tiquilandia, así mismo se presentan actividades interactivas, juegos evaluativos, ordena cronológicamente según el relato, y demás preguntas interactivas de acuerdo al tema.



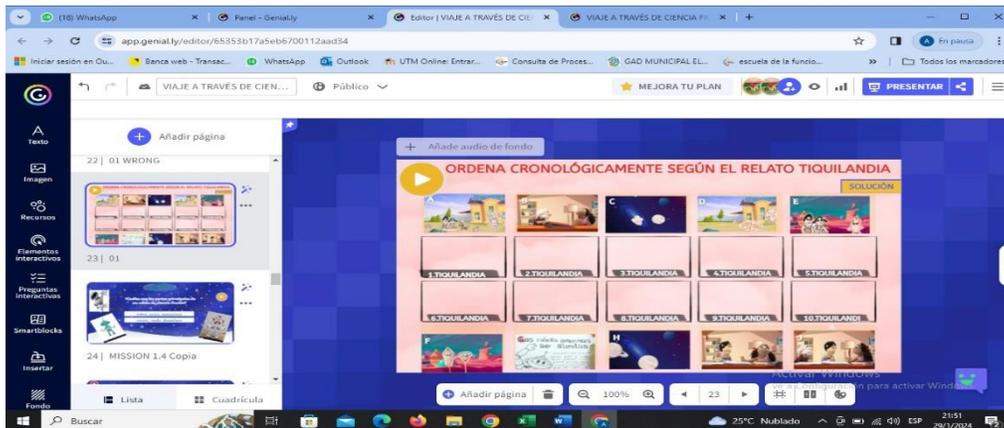
## GRAFICO 12-. VIDEO EXPLICATIVO. QUÉ ES CIENCIA FICCIÓN

Elaborado por: Enni Ganchozo



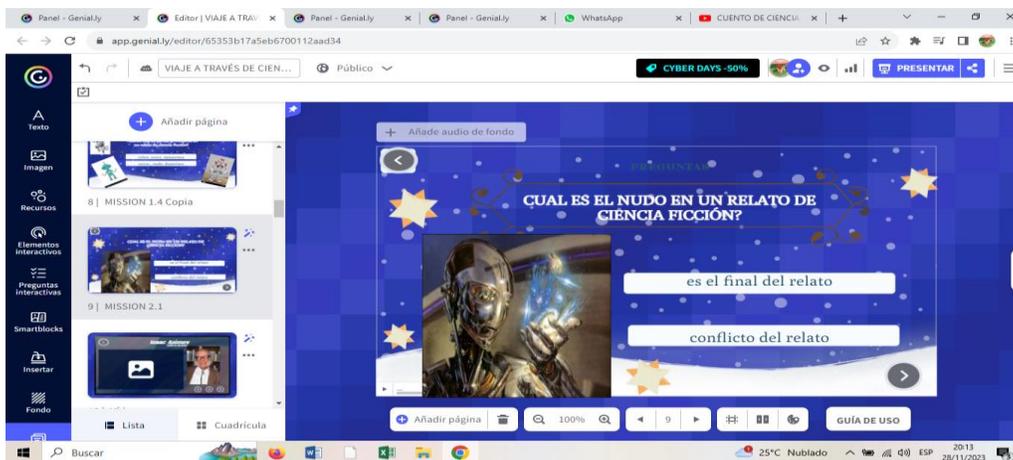
## GRAFICO 13. CREACIÓN DE RELATO DE CIENCIA FICCIÓN

Elaborado por: Enni Ganchozo



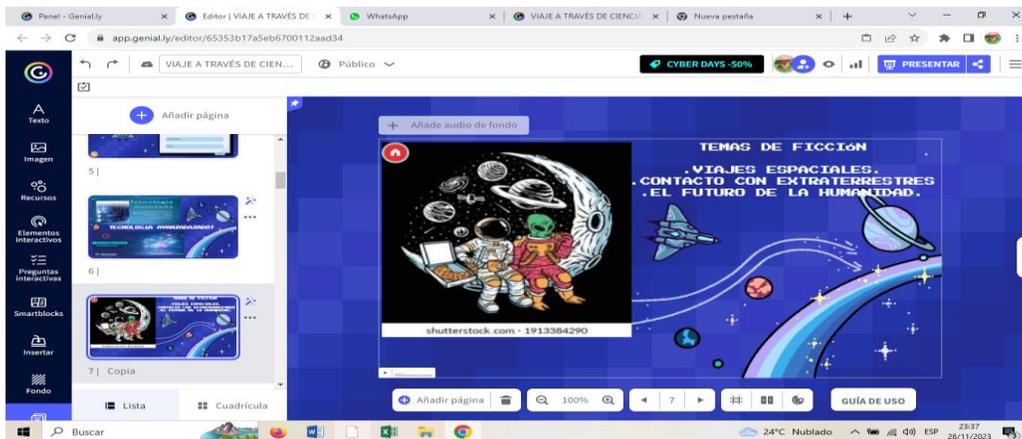
**GRAFICO 14. ORDENA EL JUEGO TIQUILANDIA**

Elaborado por: Enni Ganchozo



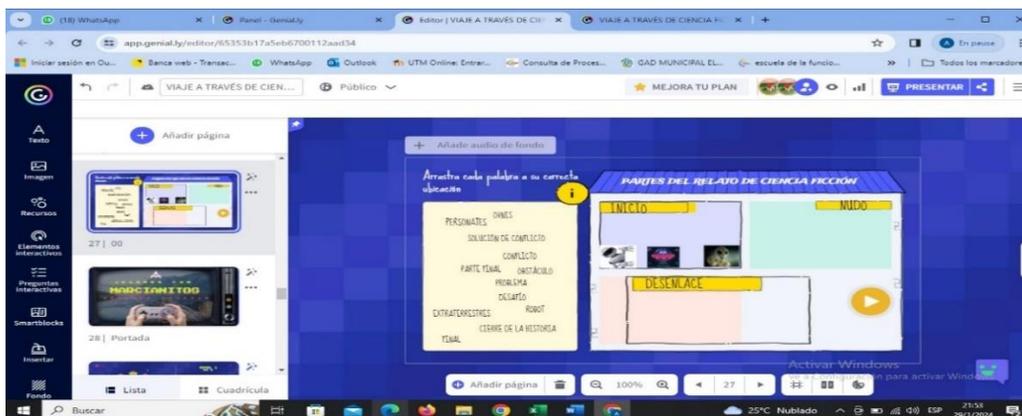
**GRAFICO 15. JUEGO DE COMPRENSIÓN.**

Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 16. TEMAS EN RELATOS DE CIENCIA FICCIÓN**

Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 17. JUEGO ARRASTRA A SU UBICACIÓN CORRECTA**

Elaborado por: Enni Ganchozo

### Actividad 3

Aquí se presenta video mediante enlace mostrándonos que es la ciencia ficción, a la vez se realiza actividades interactivas Jugando con marcianitos aprendo ficción para la interpretación del video.



**GRAFICO 18. QUE ES CIENCIA FICCIÓN**

Elaborado por: Enni Ganchozo



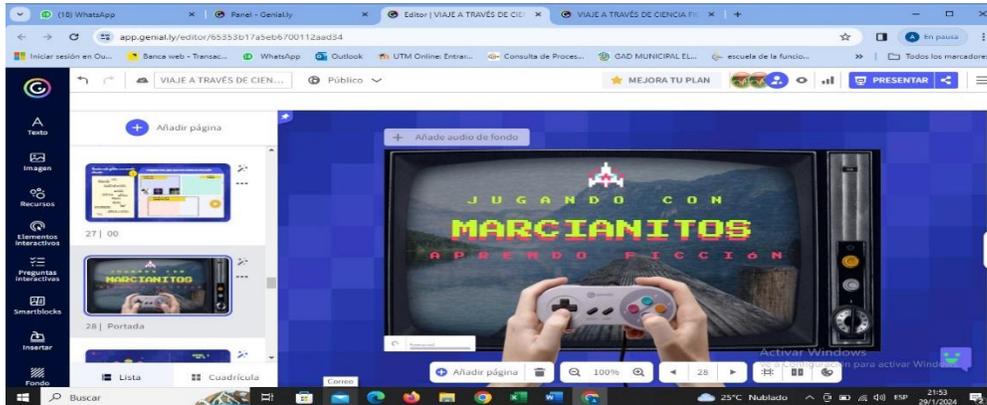
**GRAFICO 19. PERSONAJES DE CIENCIA FICCIÓN**

Elaborado por: Enni Ganchozo

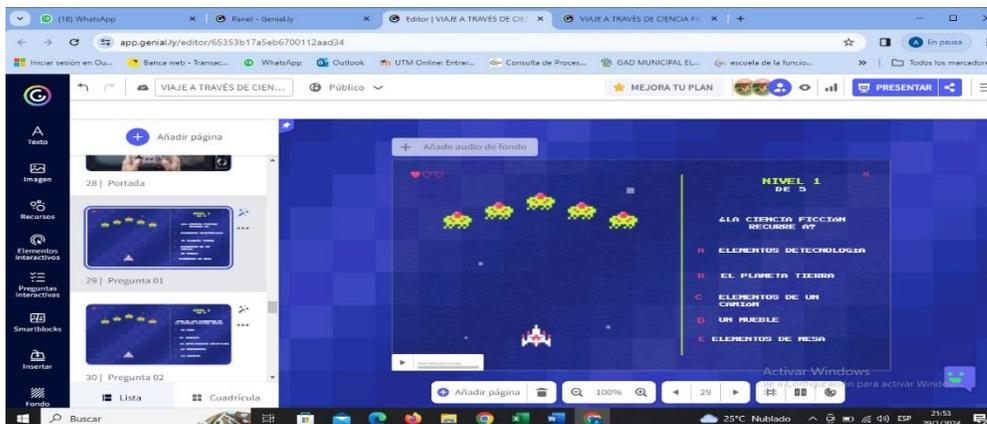


**GRAFICO 20. CREACIONES DE CIENCIA FICCIÓN**

Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 21. JUGANDO CON MARCIANITOS APRENDO FICCIÓN**  
Elaborado por: Enni Ganchozo



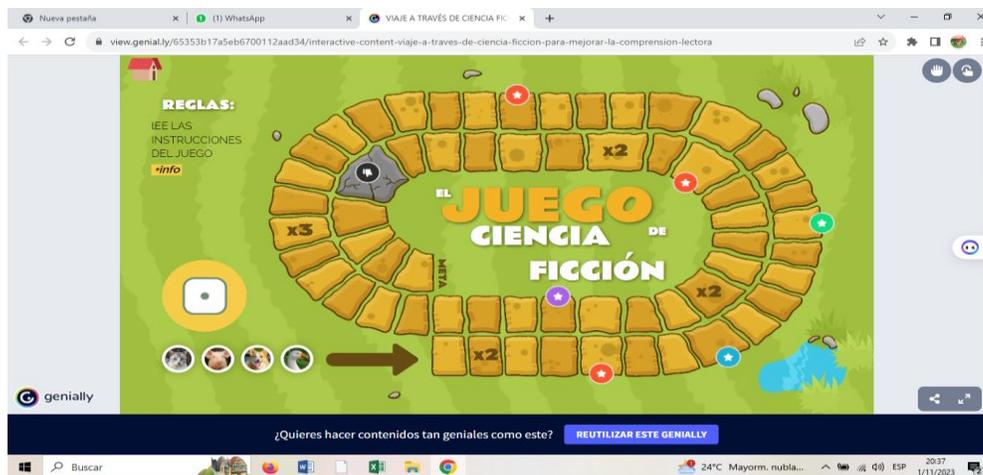
**GRAFICO 22. JUEGO DE CIENCIA FICCIÓN**  
Elaborado por: Enni Ganchozo

#### **Actividad 4**

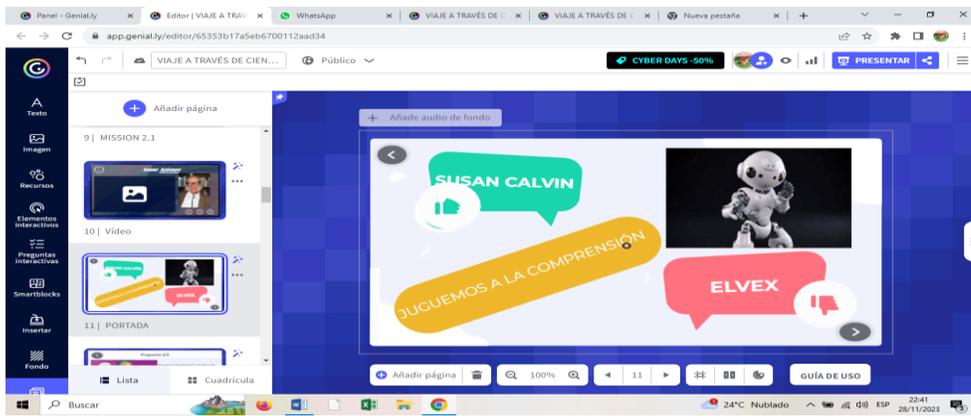
En esta actividad encontramos, una presentación del cuento sueño de robot de Isaac Asimov, seleccionado del texto de lengua y literatura de octavo año de educación general básica, tenemos como interactividad juego de ciencia ficción con dados, una pequeña evaluación sobre el video para comprobar la comprensión, se realiza otro juego de preguntas como retroalimentación de lo aprendido.



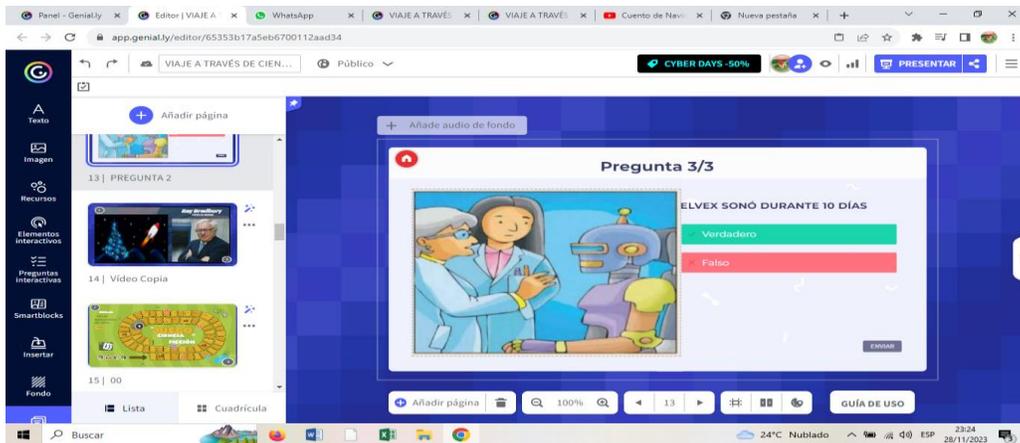
**GRAFICO 23. VIDEO SUEÑO DE ROBOT.**  
Elaborado por: Enni Ganchozo



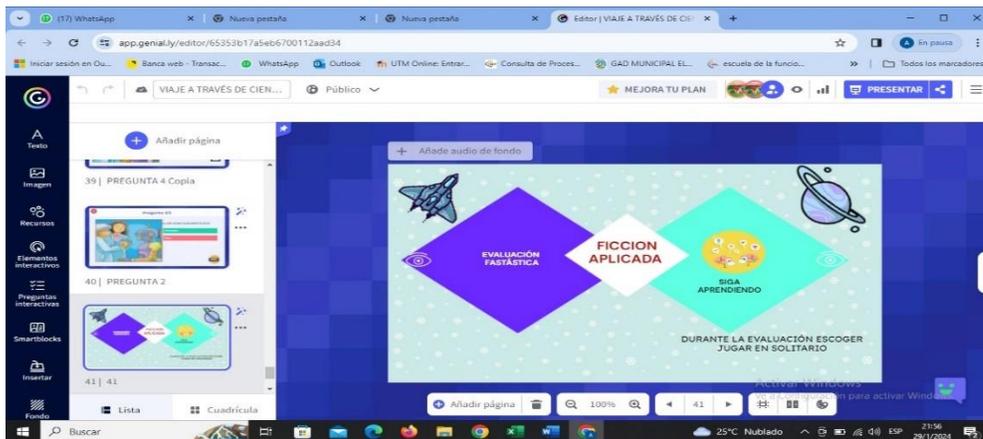
**GRAFICO 24. JUEGO DE COMPRENSIÓN DE SUEÑO DE ROBOT**  
Elaborado por: Enni Ganchozo



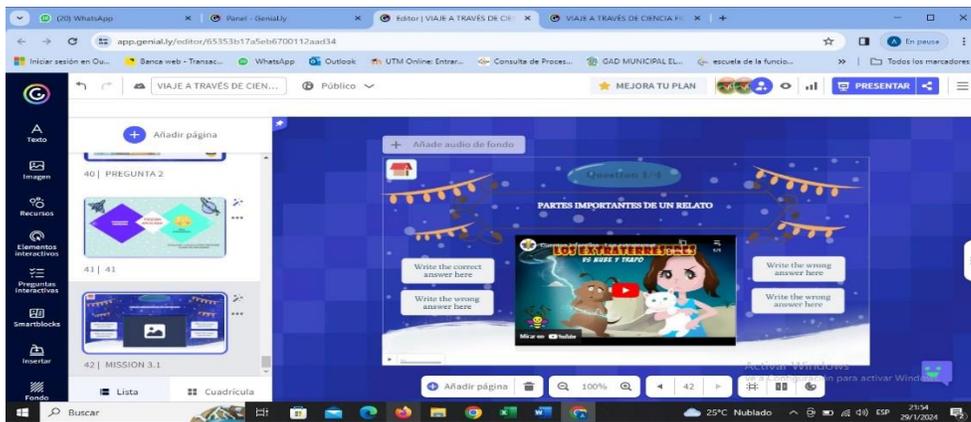
**GRAFICO 25. PREGUNTAS INTERACTIVAS**  
Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 26. PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN DE VIDEO**  
Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 27. RELATO CORTO DE FICCIÓN**  
Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 28. VIDEO LOS EXTRATERRESTRES**

Elaborado por: Enni Ganchozo

En Cerebriti, preguntas para verificar lo aprendido

Los estudiantes deberán dirigirse en cada opción para ingresar en la flecha amarilla.



**GRAFICO 29. JUEGO DE CONOCIMIENTO EN CEREBRITI**

Elaborado por: Enni Ganchozo

Todas las actividades están enlazadas en la aplicación genially para que el estudiante pueda acceder con facilidad a cada una de ellas.

Para ingresar a Kahoot y Cerebriti , se necesita crear una cuenta, usuario y contraseña iniciar sesión, para ingresar

#### **Fase 4: Implementación**

Una vez desarrolladas las actividades, para Gamificar el proceso de la propuesta, “Viaje a través de ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora con los estudiantes de octavo año de E.G.B. de la U. E José Ramón Zambrano Bravo”, se puede visualizar a continuación las actividades implementadas para mejorar la comprensión lectora, realizadas por los estudiantes.



**GRAFICO 30. JUEGO DE EVALUACIÓN EN KAHOOT**

Elaborado por: Enni Ganchozo

#### **Fase 5: Evaluación**

Después de haber empleado las estrategias gamificadas se aplicó una encuesta de satisfacción a los estudiantes para evaluar y medir la comprensión de textos y determinar qué tan fructífera fue la propuesta planteada.

Debido a que la unidad educativa se encuentra en zona rural y no dispone de acceso a internet, para evaluar la implementación de la propuesta se les explicó a los estudiantes de octavo “C” en la unidad educativa mediante una laptop, para que ellos ingresen a la propuesta en sus domicilios, lo que se pudo evidenciar mediante capturas enviadas, para de ésta forma dar cumplimiento con el objetivo de la propuesta.

Los estudiantes expresaron su satisfacción con fundamento en los resultados obtenidos con la implementación de esta propuesta.

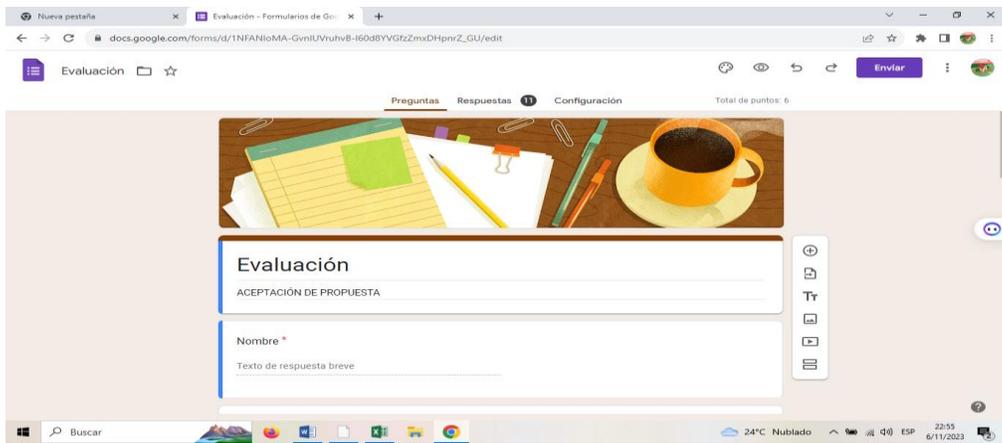
La encuesta se realizó mediante google forms:

Con las siguientes alternativas y escalas

Siempre 1

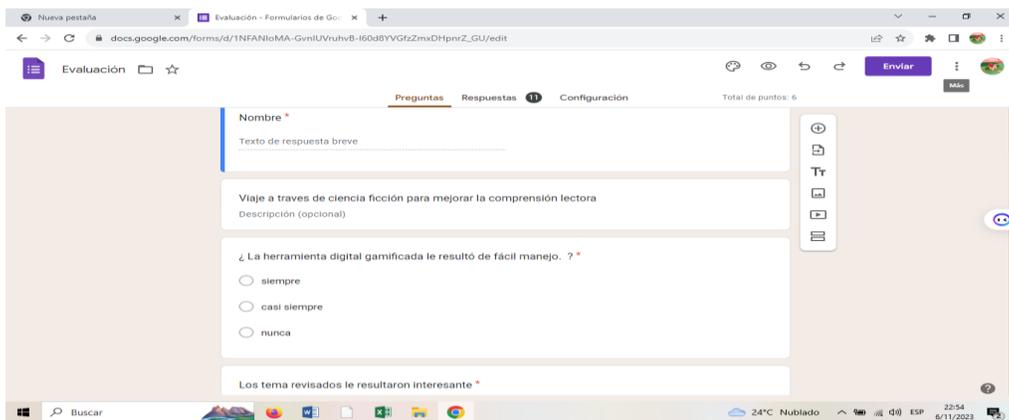
Casi siempre 2

Nunca 3



**GRAFICO 31. ENCUESTA**

Elaborado por: Enni Ganchozo



**GRAFICO 32. PREGUNTAS DE ENCUESTA**

Elaborado por: Enni Ganchozo

Las preguntas de la encuesta fueron las siguientes.

¿Le resulta fácil aprender a usar la herramienta digital gamificada?

¿Los temas revisados le parecieron atractivos?

¿Las herramientas digitales hacen que las actividades propuestas sean más atractivas y efectivas?

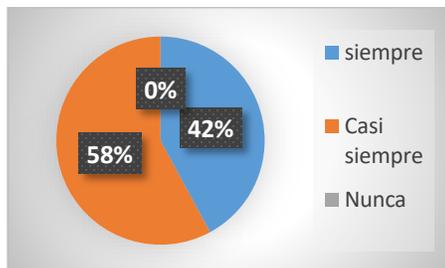
¿La guía brindada por la docente le ha sido de ayuda?

¿Le parecieron los contenidos de la clase virtual atractivos y estimulantes?

¿El tiempo asignado para cada actividad fue suficiente para cumplir con los objetivos de la actividad?

A continuación, se detallan los resultados de algunas preguntas

¿Le resulta fácil aprender a usar la herramienta digital gamificada?

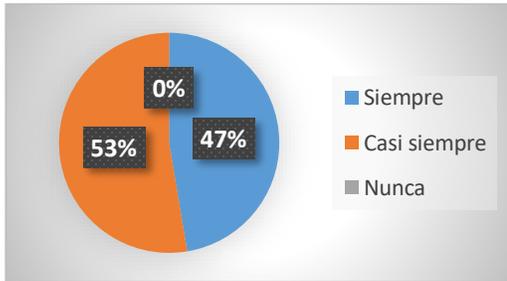


**GRAFICO 33. RESULTADOS PREGUNTA 1**

Elaborado por: Enni Ganchozo

De acuerdo con el gráfico la propuesta fue positivamente acogida por aquellos que evaluaron su estructura, contenido, redacción, material, y alineación con los objetivos establecidos. Las preguntas indicaron que la implementación de estrategias gamificadas es adecuada para mejorar la comprensión lectora en estudiantes

¿Los temas revisados le parecieron atractivos?

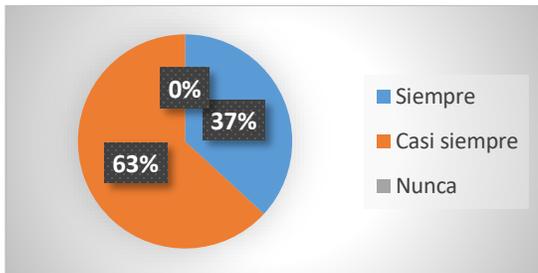


**GRAFICO 34. RESULTADOS PREGUNTA 2**

Elaborado por: Enni Ganchozo.

Según los hallazgos recolectados sobre esta pregunta, se manifiesta que los temas les parecieron atractivos presentados con herramientas interactivas, que les llama la atención porque se presentan con juegos

¿Las herramientas digitales hacen que las actividades propuestas sean más atractivas y efectivas?



**GRAFICO 35. RESULTADOS PREGUNTA 3**

Elaborado por: Enni Ganchozo

La aplicación de la estrategia gamificada “Viaje a través de ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora” por parte de las docentes es una prueba de que las estrategias de enseñanza innovadoras relevantes y creativas que incorporan el uso de las TIC son importantes para mejorar la comprensión lectora.

La propuesta fue bien recibida por los estudiantes de octavo, quienes mostraron interés y participación en las actividades presentadas. El uso de videos, juegos,

premios, recompensas y presentación de video en títeres hizo que la Interactividad sea más atractiva y divertida, lo que motivó a los estudiantes a aprender.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

La investigación realizada revela que los enfoques tradicionales de enseñanza aprendizaje utilizados por los docentes no son efectivos para motivar a los estudiantes de octavo año en la comprensión lectora. Esto subraya la importancia de adoptar estrategias pedagógicas innovadoras.

La definición de la gamificación como estrategia pedagógica para la comprensión lectora permitió a los estudiantes de octavo comprender el concepto y reconocer su potencial en el proceso educativo. Esta comprensión les ayudó a apreciar cómo la gamificación puede hacer que la lectura sea más atractiva y participativa, lo que a su vez fomenta un mejor entendimiento de los textos. Los estudiantes demostraron interés y disposición para explorar enfoques de aprendizaje más innovadores y motivadores.

La identificación de las estrategias pedagógicas implementadas por los educadores para fomentar la comprensión lectora brindó a los estudiantes una visión más amplia de las técnicas tradicionales y convencionales. Los estudiantes se dieron cuenta de que existen múltiples enfoques para la comprensión lectora y, en algunos casos, expresaron insatisfacción con las prácticas tradicionales. Esto evidencia la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza para dar respuesta a los requerimientos y preferencias de los estudiantes.

La propuesta de estrategias pedagógicas basadas en herramientas como Cerebriti, Genially y Kahoot como alternativas a las metodologías tradicionales recibió una respuesta positiva de los estudiantes. Estas herramientas gamificadas demostraron ser atractivas y efectivas para mejorar la comprensión lectora. Los estudiantes estuvieron dispuestos a explorar estas nuevas estrategias, lo que sugiere que existe un

interés genuino en enfoques de aprendizaje más dinámicos y participativos, Además la propuesta de estas estrategias representa una respuesta efectiva a las inquietudes de los estudiantes.

En resumen, la definición de la gamificación como estrategia pedagógica, la identificación de estrategias pedagógicas tradicionales y la propuesta de estrategias basadas e herramientas gamificadas se alinean con la necesidad de adaptar la enseñanza para abordar las inquietudes de los estudiantes y mejorar la comprensión lectora en el octavo año de educación general básica. Esta conclusión sugiere que es posible crear un entorno de aprendizaje más enriquecedor y atractivo para los estudiantes.

## **Recomendaciones**

De acuerdo con los resultados, se recomienda implementar la estrategia de gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora para los estudiantes de octavo año. Esto debe incluir el uso de herramientas tecnológicas como Cerebriti, Genially y Kahoot para crear experiencias de aprendizaje interactivo y lúdico.

Los docentes deben recibir capacitación de la gamificación, el uso efectivo de herramientas tecnológicas para la enseñanza. Esto les permitirá diseñar, administrar actividades gamificadas de manera efectivas, actividades desafiantes pero factibles, seleccionando los elementos que sean más apropiado, el contenido que están enseñando, proporcionando retroalimentación continua, y celebrando sus logros, de ésta forma se interactuará y se obtendrá mejoras en la comprensión lectora.

Es fundamental buscar la implementación continua del uso de herramientas tecnológicas, durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes atendiendo sus necesidades, de ésta forma el aprendizaje resultará más atractivo y motivador para

ellos, proporcionándole acceso a los recursos educativos, así mismo al docente ayudará a personalizar el aprendizaje atendiendo a sus necesidades individuales haciéndolo más accesible por su condición y ubicación.

Para implementar eficazmente la gamificación es importante contar con recursos tecnológicos adecuados. La institución educativa debe considerar invertir en dispositivos y acceso al internet con capacidad suficiente.

Además, con la gamificación se puede llevar a cabo actividades que fomenten la lectura por placer como clubes de lectura, ferias de libros y eventos literarios en la unidad educativa. Esto ayudará a crear un ambiente en el que los estudiantes desarrollen un interés genuino por la lectura.

En resumen, la implementación de estrategias de gamificación y el uso de herramientas tecnológicas es una solución potencia las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes de octavo año de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo. Sin embargo, es importante acompañar esta implementación con capacitación docente, evaluación continua y promoción de la lectura para lograr resultados sostenibles en tiempo.

## Referencias Bibliográficas

- Aldana, G. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria*. [Universidad de Santander UDES]. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content
- Algar. (23 de junio de 2020). *algar.com*. Obtenido de <https://docentes.algareditorial.com/blog/33/gamificacion-lectura>
- Allende. (2021). *Creatividad.com*. <https://www.creatividad.cloud/genially-una-herramienta-para-hacerpresentaciones-interactivas/>
- Alsawaier, R. (2018). The International Journal of Information and Learning Technology The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79.
- Alwi, A.; Thahar, E.; Asri, Y. (2019). *Developing Students' Soft Skill through Children Literature. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 178. *1st International Conference of Innovation in Education (ICo)*.
- Andrades, C. (30 de Agosto de 2021). *El tarro de los idiomas*. Recuperado el 2023, de <https://eltarrodelosidiomas.com/2021/08/30/actividades-interactivas-que-son-y-como-llevarlas-a-las-aulas/>
- Belloch, C. (2019). Los contenidos en los EVA - UV. *Universidad de Valencia.*, 1–5. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA6.pdf>
- Belloch, C. (2022). *Entornos virtuales de aprendizaje*. [Universidad de Valencia]. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Benítez, L.; Mendoza, N.; Ramírez, M. (2019). La intervención didáctica del docente en formación en la escuela secundaria. Una competencia para planificar y evaluar el aprendizaje. *Playas de Rosarito*, 1–13. <http://www.antiguo.conisen.mx/memorias2019/memorias/1/P025.pdf>
- Caballero, C.; Suárez, M. (2021). *Identificación de estrategias para la comprensión lectora a través del juego, afianzando el nivel inferencial de lectura por medio de la gamificación en los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Ceiba- Rionegro, Santander*. [La Ceiba- Rionegro, Santander]. [https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308\\_1%281%29.%0A.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/9182/308_1%281%29.%0A.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cabezas, D.; Andrade, D.; Torres, J. (2018). *Introducción a la Metodología de la Investigación Científica*.

- Calderon, K. (2022). Comprensión lectora y las investigaciones en la universidad. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(4), 111–115. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i4.027>
- Castañeda, D.; Grajales, M.; Molano, N. (2020a). *Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real*. <https://bit.ly/3OScSoL>
- Castañeda, D.; Grajales, M.; Molano, N. (2020b). *Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real*.
- Contreras, R.; Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas* (I. de la C. (InCom-UAB) (ed.)). [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25565w/LITE105\\_S3\\_RUBIO.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25565w/LITE105_S3_RUBIO.pdf)
- Contreras, L. (2020). Gamificación en contextos educativos : análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 22(38), 8–39. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Cruz, I. (2020). *La comprensión lectora en el rendimiento académico de la asignatura de estudios sociales. Ecuador*. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1856/1/CRUZ%2520GOMEZ%2520IRENE%25%0A20JUDITH.pdf>
- Cruz, J. (08 de Octubre de 2019). *Scribd*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/429225522/El-Subrayado>
- De-la-Cruz-Sariñana, A. (2023). Mi práctica docente en telesecundaria. *Educación En Movimiento*, 2(13), 20-23.
- Delgado, J.; Chicaiza, C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas Gamification and technological tools in the teaching-learning of mathematics. *Ciencia Latina, Revista Multidisciplinar*, 6(2022), 1–16. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3485/5298>
- Díaz, D.; Efraín, I. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Innova Educación*, 3(1), 1-12. <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/181>
- Ducua, L. (2020). *Desarrollo de una Estrategia Didáctica gamificada mediada por TIC para la enseñanza de conceptos de ecología a través de lectura grado décimo de la Educación Media en Colombia. Duitama - Colombia*. [Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. [https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3208/1/Desarrollo\\_estrategia\\_didactica.pdf](https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/3208/1/Desarrollo_estrategia_didactica.pdf)

- Duque, A. (2023). *¿Qué es Kahoot? Características y Ventajas de su uso*. <https://knowledge.com.pa/blogs/informacion/que-es-kahoot-caracteristicas-y-ventajas-de-su-uso>
- Educación-3.0. (2022). *Educación* 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/que-es-cerebriti/>
- Educación-3.0. (2023). *Qué es Cerebriti y cómo empezar a usarlo*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/que-es-cerebriti/>
- Erráez, J.; León, J.; Espinoza, E. (2021). Ordoñez, B., Ochoa, M., Consideraciones sobre Aula Invertida y Gamificación en el Área de Ciencias Sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-0A36202021000300497&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-0A36202021000300497&script=sci_arttext&tlng=en)
- Esquivel, A. (2021). Propuesta de protocolo de investigación para el diseño de secuencias didácticas para la comprensión lectora de textos científicos. *Dilemas contemp. educ. Política. Valores*, 8(2).
- Factum. (2023). *Factum. com*. Recuperado el 2023, de <https://factum.com/evaluacion-y-assessment/arctic-shores/>
- Flórez, S. (2022). *La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado*. Universidad de Santander.
- Garamendi, R. (2022). Estrategias interactivas de comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 159–166. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/511>
- García, M.; Mogollón, M. (2020a). Gamificación con Procesos Cognitivos para Mejorar Niveles de Comprensión Lectora en Estudiantes de octavo grado. *Revista Científica Multidisciplinaria, Ipsa Scientia*, 5, 127-142. <https://latinjournal.org/index.php/ipsa/article/view/997>
- García, M.; Mogollón, M. (2020b). Gamificación con Procesos Cognitivos para Mejorar Niveles de Comprensión Lectora en Estudiantes de octavo grado. *Revista Científica Multidisciplinaria, Ipsa Scientia*, 5, 5, 127-142. <https://latinjournal.org/index.php/ipsa/article/view/997>
- García, C. (2000). *Lectura rápida y comprensiva para todos*.
- Gaspar, E. (2021). *La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior*. 27(1), 33–40. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2428>

- George, C. (2021). Competencias digitales básicas para garantizar la continuidad académica provocada por el Covid-19. *Apertura*, 13(1), 36–51. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1942>
- Gómez, J. (2020). *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia*. *Revista Universidad y Empresa*. 22(38), 8–39. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- González-del-Hierro, M. (2019). *Genially. Libros Interactivos Geniales*. [https://intef.es/observatorio\\_tecno/genially-libros-interactivos-geniales/](https://intef.es/observatorio_tecno/genially-libros-interactivos-geniales/)
- Gutiérrez, M. A. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores. *Dspace UPS*, 71. Recuperado el 2023, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2018). *Metodología de la Investigación: Vol. 6ta. Edici.*
- Hernández, R.; Mendoza, C. (2018a). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. (M.-H. I. E. S.A (ed.)).
- Hernández, R.; Mendoza, C. (2018b). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. In *McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A. de C.V.* <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología de la investigación.pdf>
- Holguin, J.; Apaza, J.; Ruiz, J.; Picoy, J. (2021). Competencias digitales en directivos y profesores en el contexto de educación remota del año 2020. *Venezolana de Gerencia*, 26(94), 623-643. <https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/rvg/article/view/35761/38066>
- HR, Y. (2020). *Cadip*. Obtenido de <https://www.ccadip.com/post/el-juego-como-precursor-de-lectura-y-escritura>
- Iza, M. (2019). *La Gamificación como estrategia innovadora para la enseñanza de las matemáticas en Educación Primaria*. [Pontífica Universidad Católica del Ecuador.]. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17868/1.> TRABAJO DE TITULACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Juárez Munte, J. J., & Ramirez Felipe, N. K. (2022). La gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico del nivel primaria. *Repositorio UCH*, 55.

- León-Díaz, Ó.; Martínez-Muñoz, L.; Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en educación física: Un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1), 110–124.
- Lojano, J.; Peñafiel, G. (2019). *Guía didáctica desde el enfoque de la Gamificación Educativa para la mejora de la Comprensión Lectora en Educación General Básica*. Quito Ecuador. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1126>
- Martín-Ruiz, I.; González-Valenzuela, M. (2022). Análisis de la comprensión lectora y sus dificultades en adolescentes. *Anales de Psicología*, 38(2), 251–258. <https://doi.org/10.6018/analesps.419111>
- Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria*, 1(3), 7–14. <https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>
- OCDE. (2007). *El Programa PISA de la OCDE. Qué es y para qué sirve*. (O. para la C. y el D. Económicos. (ed.)). <https://www.oecd.org/pisa/39730818.pdf>
- Oliva, E.; Mata, A. (2022). Uso de las habilidades digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en ciencias de la información en un entorno virtual durante la pandemia por Covid 19. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, Bibliotecología e Información*, 36(93), 177-193. <http://dx.doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2022.93.58627>
- Ordoñez, B.; Ochoa, M.; Erráez, J.; León, J.; Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre Aula Invertida y Gamificación en el Área de Ciencias Sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-0A36202021000300497&script=sci\\_arttext&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-0A36202021000300497&script=sci_arttext&tlng=en)
- Ortíz, A.; Jordán, J.; Agreda, M. (2019). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 44, 1–17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pacheco, L. T. (05 de 07 de 2020). artículo científico. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/6093c>
- Padilla, Y. Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la lectura científica. *Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4).
- Perfetti, C.; Stafura, J. (2014). Word knowledge in a theory of reading comprehension. *Scientific Studies of Reading*.
- Quincho, D. (2019). *Niveles de comprensión lectora en alumnos del cuarto grado de primaria de una institución educativa de callao* [Universidad San Ignacio de Loyola]. chrome-

- extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a46f92db-ba09-472b-b520-9d1cb87f37fd/content
- Ramírez, I. (2023). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Rashid Jabbarov, Y. V. (22 de 04 de 2022). *Vol. 12 Núm. 3 (2022): Revista de Investigación Apuntes Universitarios*. Obtenido de <https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/1107>
- Reyes, Y.; Cañizares, R.; Vargas, K.; García, M. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de La Universidad de Las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158-178. <https://bit.ly/3Ds3FAW>
- Risso, I. (2021). *¿Qué es y para qué sirve Genially?* <https://www.crehana.com/blog/negocios/para-que-sirve-genially/>
- Rivera, V.; Lozano, M. (2022). Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Rojas, J.; Álvarez, A.; Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98-114. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22596>
- Salazar, M. (2020). *Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6º del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín - Antioquia*. <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33530/mtsalazara.pdf?sequence=%0A1&isAllowed=y>
- Santamaría, P.; Díaz, W. (2021). *Efecto de la estrategia de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado de la I.E Juan Luis Londoño De La Cuesta Del Municipio De Mosquera Cundinamarca*. <https://bit.ly/3R59wR5>
- Solano, E. (2023). *Estrategia metodológica para la integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje por parte de docentes de la educación* [Universitat de les Illes Balears.]. [https://www.tesisred.net/bitstream/handle/10803/688338/Solano\\_Hernandez\\_Ernesto.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.tesisred.net/bitstream/handle/10803/688338/Solano_Hernandez_Ernesto.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Soto, A. (14 de Octubre de 2020). *colegioalfredonobel*. Recuperado el 2023, de <https://www.colegioalfredonobel.edu.gt/2020/10/14/importancia-de-la-lectura-en-el-desarrollo-del-ser-humano/>

- Taco, G. (2023). *Implementación de Genially como herramienta de enseñanza-aprendizaje de las vocales en la educación preparatoria*. Universidad tecnológica indoamérica dirección de posgrado.
- Tec, M. A. (31 de Enero de 2022). *miaulatec*. Obtenido de <https://miaulatec.com/articulos/recursos-utilizados-para-gamificacion/>
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13(3), 75-117. <https://doi.org/https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- UNESCO. (2018). *Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social*. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>
- UNESCO. (2020). *Reconocer y superar la desigualdad en la educación*. <https://www.un.org/es/crónica-onu/reconocer-y-superar-la-desigualdad-en-la-educación>
- Vásquez, A. (2022). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Ciencia Latina. Revista Multidisciplinar*, 6(2022), 618–633. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2607/3857>
- Vera, F.; TEjada, E.; Morales, M. (2022). Desarrollo de competencias genéricas en estudiantes de Licenciatura en Lengua y Literatura Hispanoamericana. *Revista Electrónica Transformar*, 3(5), 14–25. [bit.ly/3E99ylq](https://bit.ly/3E99ylq)
- Verdú, M.; Lázaro, J.; Grimalt, C.; Usart, M. (2023). El concepto de competencia digital docente: revisión de la literatura. *Electrónica de Investigación Educativa*, 25(11), 1–13. <https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e11.4586>
- Vinueza, G. (2020). Genially: convirtiendo tus ideas en experiencias. *Revista Para El Aula – IDEA.*, 36. <https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2021-01/pea-036-018.pdf>
- Werbach, K.; Hunter, D. (2014). *Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos* (P. Educación. (ed.)).
- Yunyongying, P. (2014). Gamification: implications for curricular design. *Journal of Graduate Medical Education, Polonia.*, 6(3), 410–412.

## ANEXOS

### Anexo 1



#### AUTORIZACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ RAMÓN ZAMBRANO BRAVO"

El Carmen, 28 de septiembre de 2023

Señora

Lic. Eufemia Bravo Castillo.

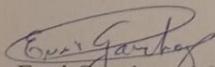
RECTORA DE LA U.E JOSÉ RAMÓN ZAMBRANO BRAVO.

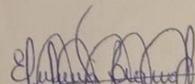
Presente.-

Yo, Enni María Ganchozo Macías, profesora de esta unidad educativa y estudiante de la Universidad Indoamérica, solicito a usted, autorización para realizar la aplicación de un proyecto de Gamificación para motivar a la lectura en los estudiantes de octavo año EGB, favoreciendo la comprensión lectora.

Segura de contar con su aprobación anticipo mi agradecimiento.

Para constancia de lo actuado firman

  
Lic. Enni Ganchozo M  
ESTUDIANTE

  
Lic. Eufemia Bravo Castillo  
RECTORA



## ANEXO 2

### FORMULARIO ENCUESTA DOCENTES



## UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

ENCUESTA PARA DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ RAMÓN ZAMBRANO BRAVO”

Objetivo. Identificar las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación general básica.

Estimada/o docente, soy Enni Ganchozo Macias estudiante de la Maestría en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, de la Universidad Indoamérica, solicito su colaboración en la investigación que tiene como objetivo: Implementar la gamificación como herramienta pedagógica para motivar la lectura en estudiantes de octavo año de EGB de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo.

#### Datos del Encuestado:

Edad: .....

Nivel de formación: .....

Años de experiencia docente:.....

Tiempo laboral en la institución: .....

Género.....

Instrucción: Lea detenidamente las preguntas y de acuerdo a su criterio marque con una (X) en el recuadro según considere.

#### Desarrollo

No	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS DE RESPUESTA
----	-----------	---------------------------

		<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Nunca</b>
<b>1</b>	¿Motiva a los estudiantes a leer en voz alta para mejorar su comprensión lectora?			
<b>2</b>	¿Utiliza como estrategia la técnica de subrayado para identificar la idea principal de un texto?			
<b>3</b>	¿ Ha utilizado alguna estrategia gamificada en clase?			
<b>4</b>	¿Realiza juegos en clase para incentivar la comprensión lectora?			
<b>5</b>	¿Premia a sus estudiantes con puntos adicionales para mejorar la comprensión lectora?			
<b>6</b>	¿ Realiza actividades interactivas en línea para fortalecer la comprensión lectora?			
<b>7</b>	¿Está familiarizado con el concepto de gamificación?			
<b>8</b>	¿ Ofrece retroalimentación constante a los estudiantes en las actividades gamificadas?			
<b>9</b>	¿Le gustaría tener conocimiento sobre los recurso que ofrece la gamificación?			
<b>10</b>	¿La gamificación es una herramienta efectiva en el aprendizaje?			
<b>11</b>	¿Las actividades gamificadas le ayudan a mantener la atención y el interés en la lectura de sus estudiante?			
<b>12</b>	¿La gamificación puede ser utilizada para evaluar de manera efectiva el nivel de comprensión lectora de los estudiantes?			

Cierre

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

**ANEXO 3**  
**FORMULARIO ENCUESTA ESTUDIANTES**



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA**

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JOSE RAMÓN ZAMBRANO BRAVO”.

Objetivo: Diagnosticar las causas que provocan desmotivación a la lectura en estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

Estimado(a) estudiante soy Enni Ganchozo estudiante de la Maestría en Educación mención en Pedagogía en Entornos Digitales, de la Universidad Indoamérica, solicito su colaboración en la investigación que tiene como objetivo: Implementar la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la lectura en estudiantes de octavo año de EGB de la Unidad Educativa “José Ramón Zambrano Bravo”.

Datos del encuestado:

Edad:.....

Género:.....

Instrucción: Lea detenidamente cada pregunta y de acuerdo a su criterio marque con una (X) en el recuadro según considere.

Desarrollo:

No	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS DE RESPUESTA		
		Siempre	Casi siempre	Nunca
1	¿Para usted la lectura es una actividad aburrida al realizarla subrayando?			

2	¿Le resulta difícil identificar frases o palabras claves en la lectura?			
3	¿Se desanima a seguir leyendo cuando se encuentra perdido/a en la trama de un libro?			
4	¿Se siente presionado/a por otras actividades extracurriculares que le impiden disfrutar de la lectura?			
5	¿Utiliza las tecnologías para leer y comprender textos?			
6	¿Se siente motivado/a en el aprendizaje cuando la lectura se presenta como un juego?			
7	¿Le motiva leer si le premian por sus logros?			
8	¿Tiene apoyo y orientación para mejorar su comprensión lectora?			
9	¿La lectura es una actividad necesaria para la vida diaria?			
10	¿Las actividades de lectura gamificadas son divertidas?			

Cierre

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

## ANEXO 4

### Validación de encuestas

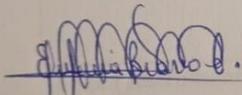
Validador 1. Eufemia Bravo Castillo Mgsc

  
**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA**  
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES  
FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

INDICADORES	OBSERVACIONES. Colocar SÍ o NO y el argumento de verificación que permita la mejora
1.- ¿El instrumento tiene encabezado?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
2.- ¿El instrumento solicita datos informativos?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
3.- ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
4.- ¿El instrumento determina la o las variables a las que corresponda?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
5.- ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
6.- ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
7.- ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
8.- ¿Las preguntas formuladas son comprensibles?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento

9.-¿El tipo de preguntas (cerradas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
10.-¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
11.- ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
12.- ¿Señale aspectos positivos del instrumento?	
13.- ¿Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento?	

REVISOR



NOMBRES Y APELLIDOS...

CÉDULA. 130601790-4

TÍTULO DE TERCER NIVEL

TÍTULO DE CUARTO NIVEL

Eufemia Bernardina Bravo Castillo.  
Magister en Gerencia Educativa.



## UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA

### CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

INDICADORES	OBSERVACIONES. Colocar SÍ o NO y el argumento de verificación que permita la mejora
1.- ¿El instrumento tiene encabezado?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
2.- ¿El instrumento solicita datos informativos?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
3.- ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
4.- ¿El instrumento determina la o las variables a las que corresponda?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
5.- ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
6.- ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
7.- ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
8.- ¿Las preguntas formuladas son comprensibles?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento

9.-¿El tipo de preguntas (cerradas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
10.-¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
11.- ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> Argumento
12.- ¿Señale aspectos positivos del instrumento?	→ Que permite conocer que hay técnicas diferentes que ayudan a la lecto escritura
13.- ¿Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento?	- Que no quede solo como investigación, sino, que se difunda lo investigado

REVISOR

NOMBRES Y APELLIDOS... Berlin Cedeno Alcivar  
 CÉDULA 1700900608  
 TÍTULO DE TERCER NIVEL  
 TÍTULO DE CUARTO NIVEL ✓

## ANEXO 5

### Validador de la propuesta

**Ficha para validación de la propuesta**

**NOMBRE DE LA PROPUESTA**

“VIAJE A TRAVÉS DE CIENCIA FICCIÓN PARA MEJORAR LA  
COMPRESIÓN LECTORA

**Autora:** Enni Ganchozo Macias:

**Nombre del validador/a:** *Cecilia Zambrano Loor.*

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo determinar la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación básica, de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo, durante el año lectivo 2023 – 2024

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento las estrategias gamificadas realizadas por medio de un “viaje a través de ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora”. Llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso con el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

**1.- Autovaloración del especialista.**

Marcar con un “X”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados a la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
(otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo	X		
<b>TOTAL</b>			

**2. Valoración de la propuesta**

Marcar con “X”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción(lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Observaciones					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA : Poco aceptable; I:  
Inaceptable

A quien corresponda.

Yo Lic. Lereza Zambrano Leon..... en mi calidad de  
Inspectora General de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo doy  
constancia de que la propuesta presentado por Enni María Ganchozo Macías, como parte de su  
trabajo de titulación fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en éste  
documento.

Atentamente

  
.....  
Firma

Sello

## Ficha para validación de la propuesta

### NOMBRE DE LA PROPUESTA

“VIAJE A TRAVÉS DE CIENCIA FICCIÓN PARA MEJORAR LA  
COMPRESIÓN LECTORA

**Autora:** Enni Ganchozo Macias:

**Nombre del validador/a:** Dolores Bevallos Morales.

**Objetivo:** El presente instrumento tiene como objetivo determinar la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación básica, de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo, durante el año lectivo 2023 – 2024

**Instrucciones:** Luego de revisar con detenimiento las estrategias gamificadas realizadas por medio de un “viaje a través de ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora”. Llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso con el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

#### 1.- Autovaloración del especialista.

Marcar con un “X”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados a la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos. (otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo	X		
TOTAL			

#### 2. Valoración de la propuesta

Marcar con “X”

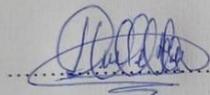
Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción(lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Observaciones					

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA :** Poco aceptable; **I:** Inaceptable

A quien corresponda.

Yo Cevallos Morales Dolores del Carmen..... en mi calidad de DOCENTE..... de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo doy constancia de que la propuesta presentado por Enni María Ganchozo Macías, como parte de su trabajo de titulación fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en éste documento.

Atentamente

  
.....

Firma

**CHECKED**  
*Lic. Dolores Cevallos Morales*  
**ENGLISH TEACHER**

Sello

Ficha para validación de la propuesta

NOMBRE DE LA PROPUESTA

“VIAJE A TRAVÉS DE CIENCIA FICCIÓN PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA

Autora: Enni Ganchozo Macias:

Nombre del validador/a: *MARIONA CEDENO ZAMBRANO*

Objetivo: El presente instrumento tiene como objetivo determinar la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de educación básica, de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo, durante el año lectivo 2023 – 2024

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento las estrategias gamificadas realizadas por medio de un “viaje a través de ciencia ficción para mejorar la comprensión lectora”. Llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso con el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

1.- Autovaloración del especialista.

Marcar con un “X”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionados a la propuesta	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
(otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo		X	
TOTAL			

2. Valoración de la propuesta

Marcar con “X”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta		X			
Claridad de la redacción(lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	X				
Observaciones					

**MA:** Muy aceptable; **BA:** Bastante aceptable; **A:** Aceptable; **PA:** Poco aceptable; **I:** Inaceptable

A quien corresponda.

Yo MARINA ALEXANDRA COHEN ZAMBRANO en mi calidad de Decana de la unidad educativa José Ramón Zambrano Bravo doy constancia de que la propuesta presentado por Enni María Ganchozo Macías, como parte de su trabajo de titulación fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en éste documento.

Atentamente



Firma

Sello