



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

**TEMA:**

---

**GAMIFICACIÓN PARA LA ANIMACIÓN A LA LECTURA EN  
ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA.**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación con Mención en Pedagogía de Entornos Digitales.

**Autora**

Pumasunta Bombón Irma Natali Lcda.

**Tutor**

Mora Rosales José Clemente Ph.D.

AMBATO – ECUADOR

2025

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

Yo, Irma Natali Pumasunta Bombón declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Gamificación para la animación a la lectura en estudiantes de básica media”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación con Mención en Pedagogía de Entornos Digitales. y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán 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 26 días del mes de junio de 2025, firmo conforme:

Autor: Irma Natali Pumasunta Bombón Lcda.

Firma: .....

Número de Cédula: 0503512923

Dirección: Cotopaxi, Salcedo, San Miguel, Barrio Campo Alegre Las Colinas

Correo Electrónico: natypumasunta@gmail.com

Teléfono: 0999888637

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN PARA LA ANIMACIÓN A LA LECTURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA” presentado por Irma Natali Pumasunta Bombón, para optar por el Título de Magister en Educación con Mención en Pedagogía de 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.

Ambato, 23 de junio del 2025

.....  
Ph.D. José Clemente Mora Rosales

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

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

Ambato, 26 de junio del 2025

.....  
Irma Natali Pumasunta Bombón  
C.I. 0503512923

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “GAMIFICACIÓN PARA LA ANIMACIÓN A LA LECTURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA” previo a la obtención del Título de Magister en Educación con Mención en Pedagogía de Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 26 de junio del 2025

.....  
Mg. David Ricardo Castillo Salazar  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....  
Mg. Alba de los Cielos Miranda Villacis  
EXAMINADORA

.....  
Ph.D. José Clemente Mora Rosales  
TUTOR

## **DEDICATORIA**

A Dios. fuente infinita de sabiduría, por iluminar mi mente y guiarme en la búsqueda del conocimiento.

A mis amadas hijas, Lady y Karla, porque en sus sonrisas encuentro la fuerza, y en sus miradas, la inspiración para nunca rendirme.

A mi esposo, Víctor, mi compañero de vida, mi apoyo incondicional y el pilar que sostiene mis metas. Gracias por caminar a mi lado, por creer en mí, incluso en los momentos difíciles. Este logro es también suyo, porque sin ustedes, este sueño no tendría sentido.

**Con todo mi amor,**

**Natali**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, por ser mi guía constante, por darme la sabiduría necesaria para terminar con éxito la meta propuesta y por llenar mi camino de bendiciones.

A mi familia, mi mayor motivación, por su amor incondicional, su paciencia y su apoyo inquebrantable, que me inspira a seguir adelante y a ser mejor cada día.

Desde los más profundo de mi corazón, deseo expresar mi agradecimiento al PhD. José Mora, por su guía y acompañamiento constante, los cuales fueron esenciales para la culminación de este trabajo.

Agradezco a la Universidad Indoamérica por brindarme la oportunidad de crecer personal y profesionalmente, por abrirme las puertas a un futuro lleno de posibilidades.

Irma Natali Pumasunta Bombón

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS y/o CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento del problema.....	11
Formulación de la pregunta de investigación.....	12
Hipótesis:.....	12
Destinatarios del Proyecto.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General.....	14
Objetivos específicos.....	14
CAPÍTULO I.....	15
MARCO TEÓRICO.....	15
Antecedentes de la investigación.....	15
Desarrollo teórico del objeto y campo.....	28

Variable independiente .....	28
Gamificación.....	28
Importancia de la Gamificación .....	31
Características de la Gamificación.....	33
Elementos de la Gamificación .....	37
Beneficios de la Gamificación .....	39
Diferenciación de la Gamificación.....	41
Gamificación como método de enseñanza.....	44
Estrategias de gamificación.....	45
Juegos Gamificados .....	48
Plataformas para la gamificación .....	50
Metodologías activas.....	52
Características de la metodología activa .....	54
Principales metodologías activas .....	56
Variable dependiente .....	58
Animación a la lectura .....	58
Importancia de animación a la lectura .....	60
Objetivos de animación a la lectura .....	61
Estrategias de animación a la lectura .....	63
Animación a la lectura según el Ministerio de Educación.....	66
Teorías del aprendizaje.....	67
CAPÍTULO II .....	71
DISEÑO METODOLÓGICO .....	71
Enfoque y diseño de la investigación.....	71
Proceso de recolección de los datos .....	76
Análisis de los resultados .....	83
CAPÍTULO III.....	132
PROPUESTA .....	132
Nombre.....	132
Definición del tipo producto .....	132
Objetivos .....	134

Objetivo General .....	134
Objetivos Específicos.....	134
Estructura de la propuesta .....	134
1.    Análisis .....	135
2.    Diseño .....	135
3.    Desarrollo.....	138
4.    Implementación .....	154
Evaluación de la propuesta innovadora.....	155
Valoración de la propuesta .....	159
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	161
BIBLIOGRAFÍA.....	164
ANEXOS.....	182
Anexo 1.- Autorización de la Autoridad .....	182
Anexo 2.-Concentimiento Informado de Padres de Familia.....	183
.....	183
Anexo 3.- Cuestionario Dirigido a Estudiantes.....	184
Anexo 4.- Cuestionario Dirigido a Docentes .....	187
Anexo 5.- Validación de Instrumento para recolección de datos ( Experto 1)	191
Anexo 6.- Validación de Instrumento para recolección de datos ( Experto 2)	193
Anexo 7.- Validación de Instrumento para recolección de datos ( Experto 3)	195
Anexo 8.- Fotografías de la aplicación de la propuesta .....	197

## ÍNDICE DE TABLAS y/o CUADROS

Tabla 1. Características de la gamificación.....	34
Tabla 2. Diferenciación de la gamificación.....	42
Tabla 3. Herramientas tecnológicas .....	51
Tabla 4. Características de metodología activa .....	55
Tabla 5. Población.....	73
Tabla 6. Muestra.....	75
Tabla 7. Rango de fiabilidad del coeficiente de Cronbach.....	80
Tabla 8. Estadística de fiabilidad .....	81
Tabla 9. Operacionalización de las variables .....	82
Tabla 10. Juego de roles facilita comprensión de textos.....	84
Tabla 11. Participación en actividades lúdicas.....	85
Tabla 12. Comprometido con la lectura .....	87
Tabla 13. Batallas de preguntas promueve la lectura .....	88
Tabla 14. Competencias sanas motiva participar .....	90
Tabla 15. Lectura a través de historias .....	92
Tabla 16. Lectura de Historias fomentan creatividad y comprensión.....	94
Tabla 17. Aprendizaje dinámico y entretenido.....	95
Tabla 18. Lectura en voz alta .....	97
Tabla 19. Lectura en voz alta en grupo motiva a leer .....	99
Tabla 20. Las actividades Lúdicas con desafíos son entretenidas.....	100
Tabla 21. Elegir libros para leer .....	102
Tabla 22. Lectura guiada con gamificación .....	103
Tabla 23. Lecturas guiadas ayudan disfrutar de lecturas.....	105
Tabla 24. Juegos de lectura despierta la curiosidad .....	107
Tabla 25. Estrategias de gamificación como juegos de rol .....	108
Tabla 26. Juegos de roles es efectivo para participación activa .....	110
Tabla 27. Batallas de preguntas fomentan habilidades de lectura.....	112
Tabla 28. Actividades interactivas mejora la comprensión de textos.....	113
Tabla 29. Competencias sanas genera ambientes positivos .....	114
Tabla 30. La gamificación con narrativa desarrolla la imaginación .....	116

Tabla 31. Las historias gamificadas desarrolla hábito de lectura .....	118
Tabla 32. Estrategias de pistas dinamiza las actividades de animación a la lectura .....	119
Tabla 33. Lectura en voz alta mejora la comprensión lectora .....	121
Tabla 34. Uso de dinámicas gamificadas en voz alta capta la atención .....	122
Tabla 35. Lectura en voz alta desarrolla habilidades cognitivas .....	124
Tabla 36. Elección de textos desarrolla emociones positivas en lectura .....	125
Tabla 37. Lectura guiada mediante gamificación aumenta motivación .....	127
Tabla 38. Elementos lúdicos estimula la lectura .....	129
Tabla 39. Juegos de lectura promueve la curiosidad .....	130
Tabla 41 Planificación microcurricular de 6to EGB .....	136
Tabla 40. Resultados del Pre test y post test .....	156
Tabla 42. Prueba de Normalidad .....	157
Tabla 43. Resumen de contraste de hipótesis .....	158
Tabla 44. Resumen de pruebas de rangos .....	158

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa de Ubicación de la "Unidad Educativa Once de Noviembre" .....	9
Figura 2. Árbol de problema .....	11
Figura 3 Elementos de gamificación.....	38
Figura 4. Estrategias de Gamificación .....	47
Figura 5. Objetivos de animación a la lectura.....	62
Figura 6. Estrategias y herramientas para animación a la lectura .....	65
Figura 7. Organizador Lógico de las variables .....	70
Figura 8. Juego de roles facilita comprensión de textos .....	84
Figura 9. Participación en actividades lúdicas .....	85
Figura 10. Comprometido con la lectura.....	87
Figura 11. Batallas de preguntas promueve la lectura .....	89
Figura 12. Competencias sanas motiva participar.....	91
Figura 13. Lectura a través de historias .....	92
Figura 14. Lectura de Historias fomentan creatividad y comprensión .....	94
Figura 15. Aprendizaje dinámico y entretenido .....	96
Figura 16. Lectura en voz alta.....	97
Figura 17. Lectura en voz alta en grupo motiva a leer.....	99
Figura 18. Las actividades Lúdicas con desafíos son entretenidas .....	101
Figura 19. Elegir libros para leer.....	102
Figura 20. Lectura guiada con gamificación.....	104
Figura 21. Lecturas guiadas ayudan disfrutar de lecturas .....	105
Figura 22. Juegos de lectura despierta la curiosidad.....	107
Figura 23. Estrategias de gamificación como juegos de rol.....	109
Figura 24. Juegos de roles es efectivo para participación activa .....	110
Figura 25. Batallas de preguntas fomentan habilidades de lectura .....	112
Figura 26. Actividades interactivas mejora la comprensión de textos .....	113
<i>Figura 27. Competencias sanas genera ambientes positivos.....</i>	<i>115</i>
Figura 28. La gamificación con narrativa desarrolla la imaginación.....	116
Figura 29. Las historias gamificadas desarrolla hábito de lectura .....	118

Figura 30. Estrategias de pistas dinamiza las actividades de animación a la lectura .....	119
Figura 31. Lectura en voz alta mejora la comprensión lectora .....	121
Figura 32. Uso de dinámicas gamificadas en voz alta capta la atención .....	123
Figura 33. Lectura en voz alta desarrolla habilidades cognitivas .....	124
Figura 34. Elección de textos desarrolla emociones positivas en lectura .....	126
Figura 35. Lectura guiada mediante gamificación aumenta motivación .....	127
Figura 36. Elementos lúdicos estimula la lectura .....	129
Figura 37. Juegos de lectura promueve la curiosidad .....	130
Figura 38. Herramientas digitales a utilizar .....	137
Figura 39. Presentación de la lectura .....	139
Figura 40 Lectura de la Casa de las Sombras .....	140
Figura 41 Pregunta de comprensión de la lectura de la Casa de las Sombras ...	140
Figura 42 Reto para avanzar a la siguiente fase de la Casa de las Sombras .....	141
Figura 43. Insignia Trabajo en equipo.....	141
Figura 44 Presentación del videojuego .....	142
Figura 45 Misiones a cumplir .....	143
Figura 46 Retos a cumplir .....	143
Figura 47. Insignia Explorador Valiente .....	144
Figura 48 Presentación cuento La Isla Perdida .....	145
Figura 49 Introducción del cuento La Isla Perdida .....	145
Figura 50 Misiones a cumplir en el cuento La Isla Perdida .....	146
Figura 51. Insignia Perseverancia .....	146
Figura 52 Presentación de La Gran Carrera de los Dinosaurios .....	147
Figura 53 Retos de La Gran Carrera de los Dinosaurios .....	148
Figura 54 Actividades de La Gran Carrera de los Dinosaurios.....	148
Figura 55. Insignia Trabajo duro .....	149
Figura 56 Presentación del cuento El Misterio de la Clave Perdida.....	150
Figura 57 Introducción del cuento El Misterio de la Clave Perdida .....	150
Figura 58 Misiones del cuento El Misterio de la Clave Perdida.....	151
Figura 59. Insignia Ayudando a otros.....	151
Figura 60 Pantalla de inicio de Classdojo .....	152

Figura 61	Pantalla de inicio de la clase animación a la lectura.....	153
Figura 62	Presentación de la página Web .....	153
Figura 63	Presentación de la página Web .....	154
Figura 64	Compilación de las lecturas en la página Web .....	154

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

**TEMA:** “GAMIFICACIÓN PARA LA ANIMACIÓN A LA LECTURA EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA”

**AUTOR:** Irma Natali Pumasunta Bombón Lcda.

**TUTOR:** José Clemente Mora Rosales PhD.

**RESUMEN EJECUTIVO**

La gamificación es una herramienta pedagógica innovadora que facilita el proceso educativo y contribuye a superar las dificultades en el aprendizaje. En este sentido, fue implementada con el propósito de promover la animación a la lectura, ya que los alumnos la percibían como una obligación y mostraban escaso interés por ella. El objetivo fue analizar el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada Vespertina. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo basado en el paradigma positivista, con el fin de obtener una visión general sobre el impacto de esta estrategia pedagógica. La muestra estuvo conformada por 42 niños, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos, se elaboró un cuestionario con 15 preguntas, el cual fue validado por 3 expertos en el área. El instrumento alcanzó un coeficiente de fiabilidad del 0.873 según el Alfa de Cronbach, lo que garantiza su solidez y consistencia para el análisis estadístico. A través de la aplicación del pre test se identificaron bajos niveles de motivación y limitada comprensión lectora en los participantes, hallazgos que sirvieron para diseñar actividades lúdicas orientadas a incrementar el interés por la lectura. Posteriormente, se aplicó el post test, en el cual se pudo evidenciar la mejora significativa tanto en el entusiasmo como en el disfrute del acto lector de los individuos. En conclusión, la incorporación de elementos lúdicos aumenta eficazmente la motivación, la participación activa y el compromiso del estudiantado por leer.

**DESCRIPTORES:** animación, gamificación, lectura, proceso lector.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**FACULTY OF EDUCATION SCIENCES**

**Master's Degree in Education with major in Digital Environments**

**AUTHOR:** PUMASUNTA BOMBON IRMA NATALI

**TUTOR:** PHD. MORA ROSALES JOSE CLEMENTE

**ABSTRACT**

GAMIFICATION TO PROMOTE READING AMONG MIDDLE SCHOOL STUDENTS.

Gamification is an innovative pedagogical tool that facilitates the educational process and helps overcome learning difficulties. In this sense, it was implemented with the purpose of promoting reading engagement, since the students perceived reading as an obligation and showed little interest in it. The objective was to analyze the use of gamification and its influence on encouraging reading among students in the sixth year at the 'Once de Noviembre' School in the afternoon session. The study was conducted using a quantitative approach based on the positivist paradigm, aiming to obtain an overall view of the impact of this pedagogical strategy. The sample consisted of 42 children, selected through non-probabilistic convenience sampling. For data collection, a questionnaire with 15 questions was developed and validated by three experts in the field. The instrument demonstrated a reliability coefficient of 0.873 based on Cronbach's alpha, ensuring its reliability and consistency for statistical analysis. Through the administration of a pre-test, low levels of motivation and limited reading comprehension were identified among the participants. These findings served as the basis for designing engaging activities aimed at increasing interest in reading. Subsequently, a post-test was applied, which showed a significant improvement in both enthusiasm and enjoyment of the reading experience among the students. In conclusion, the incorporation of playful elements effectively increases motivation, active participation, and student engagement in reading.

**KEYWORDS:**

animation, gamification, reading, reading process



## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

La investigación es importante, pues tiene el propósito de promover una educación de calidad. Asimismo, busca optimizar el aprendizaje de los alumnos mediante herramientas pedagógicas innovadoras, tecnológicas que despiertan el interés, fomenten la motivación intrínseca del alumnado hacia la lectura, transformándola en una experiencia lúdica e interactiva que promueve el aprendizaje autónomo como el disfrute por los libros. Además, al incorporar elementos de juego en la lectura, se abren múltiples posibilidades para transformar la educación, promoviendo la participación activa, el pensamiento crítico, reflexivo y el análisis. Esta estrategia no solo aumenta la motivación, el compromiso, sino que también forma al estudiantado para ser ciudadanos responsables y participativos en una sociedad cada vez más compleja e interconectada.

Este estudio se enfoca, según la Universidad Tecnológica Indoamérica (2020) en las líneas de investigación sobre docencia en entornos digitales, puesto que transforma los procesos de enseñanza-aprendizaje, al integrar dinámicas lúdicas incrementan la motivación, refuerzan el compromiso, impulsan la intervención activa de los estudiantes. Asimismo, promueve un aprendizaje significativo al ofrecer experiencias interactivas y personalizadas, permitiendo abordar diversos estilos de aprendizaje, contribuyendo el desarrollo de

competencias digitales, creando entornos inclusivos y atractivos que formen a las nuevas generaciones para desenvolverse en el contexto del siglo XXI.

La educación es un derecho porque ayuda al desarrollo integral de las personas, igualdad de oportunidades, participación ciudadana y sobre todo es un pilar primordial para el progreso del país y la sociedad, es por ello que este análisis se sustenta en la Constitución del Ecuador (2008) el cual establece principios y lineamientos fundamentales relacionados con el derecho a la educación, tecnologías y la enseñanza, tal como se menciona en los siguientes artículos:

Art 26: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. Art. 27 señala que la educación en el Ecuador está centrada en el ser humano para garantizar el desarrollo holístico, esto es que la educación en el Ecuador es obligatoria, intercultural, diversa de calidad y calidez. (p. 32) En el Art. 347. Numeral 8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (p. 161)

Los artículos antes mencionados tienen una relación entre la educación y la gamificación para la animación a la lectura, resaltando la importancia de ofrecer una enseñanza inclusiva, equitativa y centrada en el desarrollo de las personas. Este enfoque contribuye fomentar la igualdad y la participación del estudiantado, impulsando a un aprendizaje significativo que respete la diversidad cultural.

Además, la gamificación utiliza herramientas tecnológicas que enriquecen los procesos educativos, haciéndolos más divertidos, vinculando con actividades productivas y sociales.

Dentro del ámbito de la construcción de una sociedad con igualdad de oportunidades, promoviendo una educación de excelencia, la Asamblea Nacional del Ecuador (2021) se presenta como un documento esencial que asegura el derecho a la educación, el uso de herramientas tecnológicas que garanticen un aprendizaje efectivo, así como lo señala en los siguientes artículos:

En el artículo 2.4 literal d) Interaprendizaje y multiaprendizaje. Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo. (p. 12) Artículo 8. literal j). Garantizar la disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y asequibilidad de las tecnologías de la información, la alfabetización digital desde una perspectiva intercultural, el uso de la comunicación en el proceso educativo como derechos fundamentales y propiciar el vínculo de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (p. 16)

Los principios de interaprendizaje y multiaprendizaje, entendidos como estrategias para fortalecer las habilidades a través de la cultura, la tecnología y la comunicación, se contemplan perfectamente con la gamificación para animación a la lectura, puesto que fomenta la interacción de aprendizaje colaborativo e interactivo que aprovecha recursos tecnológicos para enriquecer el proceso educativo. Además, la alfabetización digital y la incorporación de tecnologías de la

información, son consideradas obligaciones del Estado, que respaldan el uso de la gamificación en el aula.

La lectura es fundamental en el diario vivir de cada individuo, ya que permite el acceso al conocimiento, desarrolla del pensamiento crítico, optimiza la comprensión lectora, enriquece el vocabulario, estimula la creatividad, la imaginación y es una herramienta clave en el ámbito educativo, porque ayuda en la formación de ciudadanos reflexivos y participativos. Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2016) la lectura:

Contribuye de manera insustituible a la formación de hombres y mujeres integrales, capaces de constituirse en ciudadanos que colaboran efectivamente en la conformación de sociedades democráticas y participativas. La falta de dominio del lenguaje se traduce en un factor de discriminación y de marginación sociocultural, e impide acceder a múltiples fuentes de información y de conocimiento. Tal es la relevancia que adquiere la formación de lectores en la actualidad. (p. 74)

Tomando en cuenta lo mencionado y su relación con la educación, es esencial resaltar que la lectura es una habilidad clave para la adquisición del conocimiento y participación activa en la sociedad. Por ello, resulta primordial transformar la experiencia de leer en una actividad placentera para los alumnos. La integración de la gamificación, con los elementos interactivos, lúdicos, convierte la lectura en una experiencia significativa y atractiva, capaz de captar el interés de los alumnos, superar barreras como el desinterés y la falta de hábito lector fortaleciendo las competencias lectoras.

Ecuador es uno de los países que menos lee a nivel regional. En promedio, las personas leen un libro completo y 2 libros incompletos al año, según la encuesta realizada por el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2022), es por ello que en el país surge por parte del Ministerio de Educación, la creación proyectos como “Yo leo”, “Fiesta de la lectura”, “Juntos leemos” y el último que está en la malla curricular “Animación a la lectura” que buscan impulsar la mejora de la lectura y la consolidación de la práctica lectora

La gamificación son mecanismos que facilitan el aprendizaje a través de la tecnología, tal como lo menciona Londoño y Rojas (2020) “Son herramientas que permiten a los participantes aprender haciendo, mediante el uso de tecnologías y elementos que logran ambientes de aprendizaje amigables y motivantes, que incluso pueden trascender la educación e impactar áreas organizacionales y sociales” (p. 512). Desde este punto de vista la gamificación es una estrategia pedagógica que destaca su capacidad para integrar el aprendizaje activo con la tecnología y elementos lúdicos, creando entornos educativos dinámicos.

La animación a la lectura es acercar a los estudiantes al hábito de leer a través de la motivación y el juego. Según Giler et ál., (2023) “La animación a la lectura debe contribuir a la comprensión lectora, cuyo dominio debería ser el mejor modo de animar a leer, pues lo que está en juego en ambos casos es alentar el progreso y la satisfacción del lector” (p. 37). Es evidente que promover a la lectura debe centrarse en fomentar la comprensión lectora, ya que solo cuando los estudiantes entienden lo que leen, experimentan satisfacción y progreso en su aprendizaje. El verdadero objetivo es hacer que la lectura sea significativa y motivadora, promoviendo el crecimiento del lector.

Los estudios recientes de gamificación realizados en diversos países como: Alemania, Madrid, Malasia, Grecia y China demuestran que los constantes avances tecnológicos, destacan la importancia de adaptar actividades lúdicas a los intereses y preferencias de las nuevas generaciones, quienes están cada vez más inmersos con la tecnología. La implementación de esta estrategia activa permitirá un cambio en la educación, promoviendo un aprendizaje significativo y colaborativo.

En investigaciones realizadas, la gamificación contribuye al aprendizaje efectivo. Según Alamri (2023), manifiesta que es una estrategia eficaz para mejorar el rendimiento estudiantil, ya que fomenta una mayor motivación y compromiso. Por otro lado, Abd et ál (2019) menciona que la gamificación promueve un ambiente agradable, entretenido, interesante y emocionante, además de mejorar el conocimiento. Asimismo, Pérez y Muñoz (2024) subrayan que los elementos lúdicos fomentan el compromiso y el desarrollo del proceso educativo. Kalogiannakis et ál (2021) por su parte, resalta que la gamificación aumenta la participación y logra un aprendizaje positivo. Finalmente Li et ál (2023) indica que tiene el potencial para impulsar la motivación, la participación, el interés y los resultados educativos de los estudiantes.

Tras todo lo analizado resulta evidente que la gamificación es una estrategia que transforma el proceso educativo al integrar recursos digitales, elementos lúdicos, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia interactiva, creativa y colaborativa. Los alumnos se convierten en entes activos de su propio aprendizaje a través de actividades lúdicas, esta estrategia ayudará a desarrollar un hábito lector, haciendo que el estudiante se interese y sienta placer por hacerlo.

Investigaciones actuales sobre gamificación realizados en diversos países latinoamericanos como: Venezuela, Colombia, Chile, México y Perú indican que las actividades gamificadas fomentan la colaboración, participación activa de los estudiantes, aumenta la motivación, fortalece la memoria, desarrolla habilidades blandas, facilita el aprendizaje y permite que los alumnos apliquen sus conocimientos en contextos prácticos, fortaleciendo la retención de información.

La gamificación ha ido ganando reconocimiento en el ámbito educativo por su capacidad de incentivar y promover al aprendizaje. Para Vásquez (2021) la gamificación fomenta la motivación, mejora la retención y la participación activa, Gutiérrez et al., (2024) considera como una alternativa para fortalecer las competencias de la lectura y hábito lector. De manera complementaria, González et ál (2021) destaca la capacidad para promover mejoras significativas en los aprendizajes de los estudiantes. Asimismo Martínez y López (2020) expresan que permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, el esfuerzo y la motivación. Finalmente Calderón, et ál (2022) concluye que la gamificación mejora la comprensión lectora, despierta el interés y contribuye en el rendimiento académico.

Diferentes autores han demostrado que la gamificación es una herramienta pedagógica valiosa, capaz de motivar a los estudiantes a mejorar su participación, contibuyendo a un aprendizaje más interactivo y significativo. Al integrar el juego en el proceso educativo, favorece el desarrollo del hábito lector, anima el interés por la lectura, presenta un impacto positivo en el rendimiento académico, fomenta un aprendizaje significativo y colaborativo.

En los últimos años, la gamificación ha sido objeto de investigación en ciudades de Ecuador como: Montecristi, Quito, Chone, Ambato y Portoviejo esto debido a que, dicha estrategia beneficia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrolla habilidades sociales, a través de elementos lúdicos, motiva a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos, creando experiencias significativas y efectivas.

Los elementos lúdicos empleados en la educación, han demostrado ser muy valiosos para mejorar el aprendizaje, Según Vélez et ál (2022) favorece las relaciones interpersonales, incrementa la motivación y fomenta la satisfacción dentro de un entorno lúdico. Además, Lanchimba (2023) señala que es una estrategia que ayuda a potenciar la motivación y con ello favorece el resultado del proceso enseñanza aprendizaje. Asimismo Zambrano et ál (2020) manifiesta que esta estrategia ofrece al docente oportunidades para lograr un aprendizaje autorregulado de manera placentera y activa generando conocimientos significativos. Por otro lado Bonilla, et ál (2024) incorpora el juego como una herramienta, facilitando una difusión del aprendizaje más interactiva y reforzada mediante la retroalimentación. Estudios como el de Macías y Zambrano (2024) concluyen que la implementación de una estrategia pedagógica como la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje del alumnado.

Ciertamente como lo mencionan los autores la gamificación se establece como una estrategia educativa innovadora, efectiva que transforma el aprendizaje. Esa herramienta no solo mejora la motivación y satisfacción estudiantil, también fomenta la autonomía y promueve un aprendizaje activo, convirtiendo el proceso educativo en una experiencia interactiva. Es por eso que la investigación busca

explorar cómo la gamificación puede ser aplicada a la lectura, con el fin de potenciar la participación, el disfrute de los libros por el estudiantado, favoreciendo la comprensión lectora, el aprendizaje autónomo en un contexto lúdico y motivador.

La Unidad Educativa “Once de Noviembre” se encuentra localizada en la provincia de Cotopaxi, en el Cantón Latacunga, parroquia Ignacio Flores. Esta institución es de régimen fiscal, pertenece a la Zona 3 geográficamente y ofrece educación en modalidad presencial tanto en jornada matutina como vespertina. Además, oferta educación en los niveles de inicial, elemental, media y superior. Actualmente, cuenta con alrededor de 1602 estudiantes y 65 docentes distribuidos en las dos jornadas, dispone de laboratorios de inglés y computación con equipos funcionales. Como podemos apreciar la Figura 1.

**Figura 1.**

*Mapa de Ubicación de la "Unidad Educativa Once de Noviembre"*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025).

**Fuente:** Google maps

La problemática detectada en la institución es la desmotivación por la lectura en los niños de sexto año, de la jornada vespertina, lo cual ha generado una notable carencia de hábito lector, escasa comprensión lectora, desinterés y limitados conocimientos. Esta situación dificulta el desarrollo de habilidades esenciales como la capacidad crítica- reflexiva, que son fundamentales tanto para su formación académica como para su desarrollo personal.

Esto se debe a que la mayoría de los profesores desconocen de herramientas didácticas tecnológicas para el proceso lector, lo que provoca que sus clases sean monótonas, poco atractivas y no logran conectar el contenido con los intereses o necesidades del alumnado. Además, la falta de diversidad en estrategias empleadas impide a los docentes que logren captar la atención de los alumnos, quienes, al no sentirse motivados, no desarrollan el hábito lector, esta situación se ve agravada por la escasa inclusión de recursos lúdicos, tecnológicos o vinculados a los intereses del estudiantado, lo que genera un distanciamiento progresivo hacia la lectura.

Razón por la cual se considera imperativo el estudio de nuevas estrategias didácticas que mejoren el proceso enseñanza aprendizaje de la lectura. Es esencial que los profesores cuenten con enfoques innovadores, como es la gamificación, que en sus clases fomenten la participación activa y el disfrute por la lectura, ayudando transformar la experiencia lectora en una actividad atractiva, significativa y motivadora.

En este sentido, la ruta a seguir será a través de la postura paradigmática positivista, desde un enfoque cuantitativo, con la utilización de técnicas e instrumentos de investigación pertinentes a la búsqueda de un acercamiento

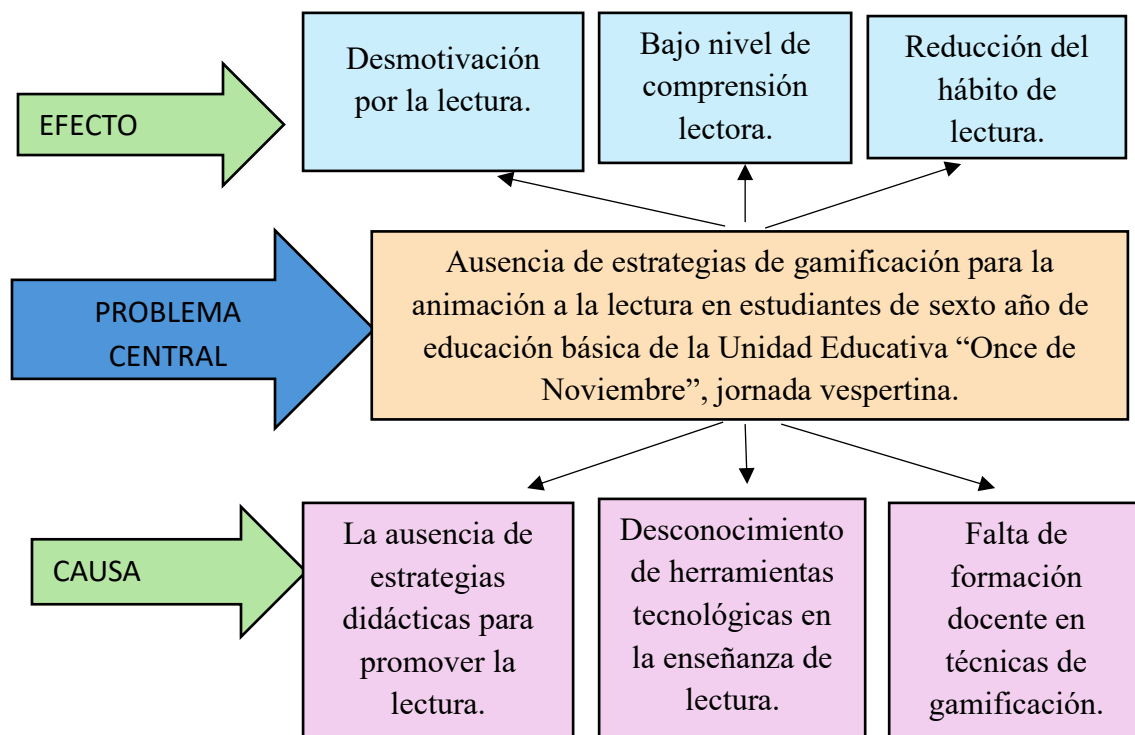
resolutivo al problema, con el fin de orientar el proceso metódico para encontrar los resultados de acuerdo a los objetivos de investigación.

### **Planteamiento del problema**

La falta del uso de gamificación para la animación a la lectura, refleja un problema significativo en la institución, pues los niños se sienten desmotivados, presentan poco interés por las actividades lectoras, tienen bajo nivel de comprensión y una notable disminución del hábito lector, aspectos que limitan el desarrollo integral de los mismos, esto se debe a que los profesores carecen de conocimientos sobre estrategias efectivas para la enseñanza de la lectura, además de presentar limitaciones en el manejo de herramientas tecnológicas y en la aplicación de metodologías innovadoras que incorporen componentes lúdicos y digitales. Esto evidencia la necesidad de implementar estrategias de gamificación que no solo promuevan el interés por la lectura, también favorezcan un aprendizaje significativo y motivador de los estudiantes.

No existe la utilización de gamificación para la animación a la lectura en estudiantes del sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi. Lo cual se puede observar en la figura 2.

**Figura 2.**  
*Árbol de problema*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Datos de la investigación.

Ante lo expresado, la investigadora plantea la siguiente interrogante:

### **Formulación de la pregunta de investigación**

¿Cómo la gamificación influye para la animación a la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada vespertina?

### **Hipótesis:**

**H<sub>0</sub>:** La gamificación no influye positivamente en la animación a la lectura de los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada vespertina, es decir, no mejora su motivación, participación ni comprensión lectora.

**H1:** La gamificación influye positivamente en la animación a la lectura de los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada vespertina, mejorando su motivación, participación y comprensión lectora.

### **Destinatarios del Proyecto**

El trabajo está orientado a los alumnos del sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada vespertina, con el objetivo de incorporar elementos de juego en el proceso educativo con el fin de hacer la lectura más atractiva, entretenida y divertida. De este modo, no solo se fomentará el gusto por la lectura, también impulsará su desarrollo cognitivo, personal, estimulando habilidades como la comprensión lectora, la creatividad y la reflexión crítica.

Asimismo, este proyecto tendrá un impacto positivo en el ámbito educativo, beneficiando indirectamente a los docentes y a la comunidad educativa de la Institución, puesto que los profesores contarán con una estrategia que fortalecerá su labor pedagógica. Esto mejorará la calidad de sus métodos de enseñanza, aumentará la efectividad de las actividades de lectura. Al incentivar el gusto por la lectura en los discentes, también se contribuirá a la mejora de los resultados académicos, lo que, a su vez, beneficiará al sistema educativo y al Estado, formando estudiantes capacitados y comprometidos con su educación.

Este proyecto aportará una metodología innovadora para promover la animación a la lectura en los estudiantes, empleando estrategias de gamificación que facilitarán el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al incorporar estas estrategias en las actividades de lectura, los estudiantes podrán aprender de una manera interactiva, motivadora, a la vez, mejorará su rendimiento académico como su

actitud hacia el aprendizaje. Para abordar esta problemática en la escuela, se implementarán estrategias didácticas innovadoras que contribuyan hacer de la lectura una experiencia lúdica y dinámica que motive la participación del alumnado.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada Vespertina.

### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente la gamificación y animación a la lectura en el proceso de aplicación con los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.
- Identificar las estrategias de gamificación para el desarrollo de habilidades de animación a la lectura.
- Describir las estrategias de gamificación para el desarrollo de la animación a la lectura en los estudiantes de sexto año.
- Proponer la gamificación para la animación a la lectura a los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada Vespertina.
- Evaluar la propuesta de la gamificación para animación a la lectura en estudiantes de sexto año.

## CAPÍTULO I

### MARCO TEÓRICO

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

Para desarrollar este trabajo de investigación se analizaron estudios previos sobre la gamificación para la animación a la lectura. En este contexto, es ineludible señalar que en los últimos años se han realizado diversas investigaciones sobre el tema, que incluyen elementos lúdicos en el proceso enseñanza aprendizaje, con el fin de cambiar el paradigma tradicional y hacer las clases más activas como lo señalan los siguientes autores:

En el contexto Educativo, la gamificación se ha consolidado como una herramienta poderosa para impulsar al aprendizaje significativo. Según Gil y Prieto (2020) en su investigación realizada en España, plantean como objetivo descubrir la concepción que tienen docentes como estudiantes sobre la gamificación y su relación con el desarrollo de procesos de aprendizaje. Para alcanzar este fin, se estimó una muestra intencional o de conveniencia de cinco centros educativos, basándose en un enfoque de método mixto, se aplicaron cuestionarios estructurados y entrevistas semiestructuradas, lo que permitió obtener resultados notables sobre la gamificación, entre los hallazgos más destacados se encuentra el incremento de la participación, la interacción en clases y la motivación hacia el aprendizaje.

Finalmente, el autor señala que la gamificación sigue siendo un reto para las personas que apuestan por una pedagogía interactiva y participativa.

El estudio mencionado anteriormente, resulta relevante para el ámbito educativo, pues destaca los beneficios de la gamificación en educación primaria, especialmente en términos de la participación, interacción y motivación hacia el aprendizaje. Sin embargo, los autores subrayan que dicha estrategia representa un desafío significativo en la actualidad, debido a la necesidad de una adecuada formación docente. La gamificación ha mostrado ser una estrategia efectiva, lo cual favorece a la investigación actual, al utilizar elementos lúdicos impulsará y despertará el gusto por la lectura en los alumnos de sexto año.

La gamificación dentro del proceso educativo es una metodología que une de manera eficiente y participativa a los estudiantes con la tecnología. De acuerdo con el estudio realizado en España por Vega (2024) que plantea como objetivo conocer el nivel de inclusión de las nuevas tecnologías dentro del aula en el proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la gamificación. La metodología empleada consistió en el método cuantitativo, no experimental, descriptivo, correlacional, con el fin de conocer el fenómeno de estudio. Los resultados evidenciaron que la implementación de actividades lúdicas en clases potencian la motivación, el compromiso y el desarrollo de un aprendizaje colaborativo. En conclusión, el estudio resalta que la gamificación es un método de enseñanza complementario al tradicional, ya que al perfeccionar las clases con elementos lúdicos se puede cambiar el comportamiento de los estudiantes.

El autor sostiene que la gamificación representa un recurso eficiente para promover la motivación en los educandos, lo cual es fundamental debido a que, favorece la participación activa, a su vez, favorece el rendimiento escolar, despierta el entusiasmo por aprender y desarrollarse personalmente. La gamificación cuando se aplica de manera estratégica posee la capacidad de revolucionar la experiencia educativa y potenciar el éxito académico del alumnado. Esta investigación favorecerá al estudio, puesto que, demuestra que el uso de estrategias lúdicas capta la atención de los estudiantes, es por ello que se utilizará en la animación a la lectura, con el fin de generar entusiasmo y placer por leer.

En el contexto de aprendizaje, la gamificación radica en integrar elementos y principios característicos de los juegos en entornos educativos, con fin de motivar al estudiantado. Tal como lo señala Sailer y Homner (2019) en su estudio realizado en Alemania sobre “La gamificación del aprendizaje: un metaanálisis”, el objetivo fue sintetizar estadísticamente el estado de la investigación actual sobre la gamificación en los resultados de aprendizaje cognitivo, motivacional y conductual. Para ello, se empleó una metodología de metaanálisis, que es un estudio ordenado que combina los resultados de diversos estudios sobre un tema específico. Los resultados obtenidos revelaron un efecto positivo, significativo en los tres tipos de aprendizaje, al comparar la gamificación con métodos de enseñanza convencionales. Los autores concluyeron que la gamificación, es un recurso poderoso para mejorar el aprendizaje.

Como señalan los autores, la gamificación no solo potencia el aprendizaje a nivel cognitivo, facilitando la adquisición de conocimientos, sino que también produce un impacto relevante en la motivación estudiantil, promoviendo el aumento

de interés y el compromiso hacia las actividades educativas. Además, fomenta cambios en el comportamiento, incrementando mayor participación en clase. Los descubrimientos del metaanálisis respaldan la efectividad de la gamificación como estrategia educativa, por lo cual será aplicada en la animación a la lectura con la finalidad de, incentivar a los niños al disfrute de la lectura, que conlleva el desarrollo de la comprensión lectora y la promoción del hábito de leer.

Siguiendo la misma línea de razonamiento otro aporte importante sobre gamificación como un proceso educativo lo menciona Velásquez (2023) en su artículo realizado en España, el cual propone como objetivo analizar las investigaciones más relevantes de la gamificación en la enseñanza y su uso en los entornos virtuales de aprendizaje. El estudio se empleó el enfoque cuantitativo con el fin de obtener una información precisa, se realizó una revisión de los últimos cinco años sobre el tema, la misma que destaca los efectos positivos del uso de esta estrategia como es la motivación y participación activa de los niños en el proceso formativo. Sin embargo el autor manifiesta que apesar de las investigaciones realizadas no se llega a precisar cuál es la teoría desde el punto epistemológico que sustente la gamificación, el cual proporcione un modelo de referencia aplicable en diferentes contextos.

La gamificación en entornos virtuales de aprendizaje ofrece aportes significativos, al integrar elementos lúdicas en los procesos educativos, promueve la participación activa y facilita la consolidación de aprendizajes de manera dinámica. Sin embargo, existe la preocupación del autor sobre la falta de una teoría epistemológica sólida que respalde la gamificación, generando incertidumbre al momento de diseñar e implementar actividades gamificadas. Esta carencia

representa una oportunidad para investigar enfoques específicos dentro de la gamificación, especialmente en la lectura. Aunque se ha demostrado que dicha estrategia es efectiva, es esencial explorar nuevas maneras de aplicarla en actividades lectoras para potenciar su impacto.

Es necesario recalcar que la gamificación es una estrategia efectiva para fomentar la inclusión en el aula. Desde la perspectiva de Barca y Tripaldi (2024) en su trabajo realizado en Italia sobre “El valor de la gamificación como herramienta para captar la atención de los estudiantes” plantea como objetivo explorar los beneficios de la gamificación en espacios educativos, centrándose en su impacto en el aprendizaje de los alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE). En su trabajo se empleó un enfoque de métodos mixtos, combinando datos cuantitativos y cualitativos. Los resultados mostraron que los docentes necesitaban apoyo tanto tecnológico como metodológico para utilizar la gamificación de manera efectiva. Finalmente los autores concluyen que la gamificación es una estrategia innovadora, que transforma y enriquece la experiencia educativa especialmente en estudiantes NEE.

Dicho de otra manera, la gamificación es una herramienta invaluable que potencia el interés, la responsabilidad y el aprendizaje, especialmente en alumnos con necesidades educativas especiales (NEE). Su incorporación en el aula, a través de elementos lúdicos, crea un ambiente motivador, adaptado e inclusivo, que estimula la participación de todos los estudiantes. La gamificación, al incorporarse de manera estratégica en la animación a la lectura, posee la capacidad de cambiar la experiencia de leer.

A través de la gamificación se logra desarrollar diferentes habilidades que son esenciales para la vida. De acuerdo con Ojeda y Zaldívar (2023) en su aporte elaborado en México sobre la gamificación como metodología innovadora, proponen incorporar nuevas estrategias para todos los niveles educativos. Para desarrollar este estudio, se utilizó el método inductivo, paradigma humanista, con un enfoque cualitativo, tipo interpretativo y diseño narrativo. Como resultado principal, se identificaron estrategias que han impactado positivamente en la motivación y el compromiso de los alumnos, mejorando así su rendimiento académico y actitud durante las clases. Además, se destacó que esta metodología fomenta en los estudiantes habilidades esenciales, como la cooperación a través del trabajo en grupo, la comunicación y la imaginación.

La gamificación representa una metodología que busca transformar el proceso educativo en todos los niveles. Al centrarse en los intereses de los niños, esta metodología promueve el aprendizaje significativo, aumenta el interés, el compromiso por parte de los alumnos, fomenta la participación activa, estimula la interacción social, potencia la creatividad, optimizando su rendimiento académico al estar en un entorno dinámico y motivador. Al aplicar esta estrategia activa beneficiará la animación a la lectura, logrando crear un ambiente positivo que incentive a los individuos y desarrollen el pensamiento crítico.

La motivación generada por la gamificación contribuye a fortalecer la comprensión lectora en los niños. Para Hurtado y Lozano (2022) en el trabajo ejecutado en Colombia referido a la gamificación, plantea como objetivo desarrollar una estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión de textos. La metodología empleada fue el enfoque cualitativo, en la que se desarrolló un diseño de

investigación-acción, se utilizaron técnicas de recolección de datos como la observación, el diagnóstico de comprensión lectora y la encuesta. Los resultados obtenidos ayudaron a la socialización, concientización de las dificultades que enfrentan los discentes en la comprensión lectora. Como respuesta a esta problemática, diseñaron una herramienta tecnológica basada en la gamificación, la cuál contribuyó positivamente en la lectura. Finalmente, se concluye que la gamificación fortalece la comprensión de textos y mediante la motivación se consigue empatía por las letras.

En tal motivo se demuestra cómo la gamificación puede convertirse en una estrategia pedagógica clave para abordar los problemas en la comprensión lectora. La creación de una herramienta tecnológica basada en la gamificación es un paso innovador que transforma la educación, de manera en que los educandos interactúan y son más participativos. Es por ellos que se implementará dicha estrategia en la investigación de animación a la lectura porque, ayuda a mejorar sus habilidades, debido a su alto nivel de motivación genera que los estudiantes se interesen y deseen seguir realizando este tipo de actividades con frecuencia.

La gamificación se muestra efectiva para crear un entorno educativo más dinámico y motivador. Saavedra et ál (2024) en su estudio realizado en Chile propone como objetivo examinar los efectos de las experiencias gamificadas en la FID. En este trabajo investigativo se utilizó un enfoque interpretativo con el fin de comprender las experiencias subjetivas y las percepciones de los involucrados, el diseño de la investigación es cualitativo debido a que, permitió la búsqueda de un fenómeno particular en su entorno real, el instrumento aplicado fue la entrevista a 26 estudiantes de Pedagogía en Educación Física de la Universidad Santiago de

Chile. Los resultados obtenidos demostraron que la gamificación promueve la motivación, cooperación, así como el aprendizaje en el aula. Finalmente el autor concluye que la gamificación provoca diversión en los participantes, facilitando la adquisición de contenidos.

Como afirma el autor, la gamificación son estrategias educativas que buscan crear ambientes de aprendizaje activo. Además pretende transformar la manera en la que se imparte el conocimiento, con el fin de motivar el espíritu de cooperación, interacción y competencia saludable entre compañeros, haciendo del proceso educativo una experiencia atractiva. Este estudio demuestra la efectividad de la gamificación. Por ello, se pretende aplicar en animación a la lectura como una estrategia para promover el interés y el compromiso de los estudiantes. A través de mecánicas de juego, desafíos, recompensas y actividades colaborativas, se busca transformar la lectura en una experiencia divertida e interactiva.

La integración de actividades de juego ayudan a estimular el aprendizaje en los estudiantes. Según Arias et ál (2021), en su investigación efectuada en Colombia, plantean diseñar una secuencia didáctica basada en la gamificación para impulsar la comprensión lectora en los estudiantes del contexto rural. La investigación se desarrolló bajo el paradigma socio-crítico y el enfoque de investigación acción, estructurándose en tres fases: observación, plan de acción y diseño de la propuesta. Para ello se emplearon instrumentos como prueba de caracterización, evaluación del nivel lector y una encuesta sobre la gamificación. Los resultados se evidenciaron en la secuencia didáctica CHIGAMI basada en narrativas con desafíos y misiones vinculadas al entorno sociocultural de los estudiantes. En conclusión, la estrategia de gamificación utilizada ayudó a mejorar

la comprensión lectora en estos contextos, y motivó a los docentes, transformar las prácticas tradicionales de enseñanza.

La investigación resaltó como la gamificación puede ser una estrategia eficiente para abordar desafíos educativos en contextos rurales, especialmente en el desarrollo de la comprensión lectora del alumnado. Al integrar elementos lúdicos, esta metodología promueve un aprendizaje más significativo y contextualizado, conectando los contenidos pedagógicos con el entorno sociocultural de los alumnos, motivando a los profesores a utilizar las tecnologías en beneficio de los estudiantes. Al aplicar estos hallazgos se puede crear actividades lúdicas más interesantes que despierten el placer por la lectura.

La gamificación tiene un impacto positivo en la comprensión lectora, facilitando su desarrollo de manera entretenida y eficaz. Por otro lado, Calderón et ál (2022) en su investigación ejecutado en Perú “Gamificación aplicada a la comprensión lectora durante la pandemia en Perú”, plantea como objetivo analizar la incidencia de la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes. En este estudio se utilizó un enfoque cuantitativo, empleando el método hipotético deductivo y aplicando cuestionarios a 90 alumnos de primaria. Los resultados indican que la gamificación contribuye desde lo técnico y analítico hasta las actividades dinámicas, mecánicas y a los elementos de la comprensión lectora, particularmente del texto escrito y la aplicación de la inferencia para crear procesos de interpretación en los alumnos. En conclusión, se afirma que esta estrategia incide positivamente en la comprensión lectora, su uso, ha contribuido a apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje en la formación de estudiantes.

El impacto que ha tenido la gamificación en la comprensión lectora, especialmente durante la pandemia, ha sido significativo al ofrecer nuevas formas de interacción y aprendizaje en un contexto de enseñanza remota. La gamificación ha contribuido a mantener el gusto y la motivación de los estudiantes hacia la lectura, mientras que la digitalización ha facilitado el acceso a una amplia gama de herramientas y recursos que enriquece el proceso educativo, lo que resulta fundamental para emplear en la animación a la lectura, con el fin de que los discentes se sientan apasionados por leer.

La ludificación puede transformar actividades de aprendizaje en experiencias significativas. Según Mero y Ubillú (2022), en su estudio realizado en Manabí plantea como objetivo fortalecer el nivel de lectura inferencial que poseen los alumnos. En este proyecto de investigación se utilizó el enfoque mixto donde participaron 25 estudiantes del grado. Con los resultados derivados se logró evidenciar diferencias reveladoras en la lectura inferencial, por ello se implementó la propuesta gamificada con un balance acertivo en las respuestas del alumnado, el mismo que demuestra su importante valor en los procesos de aprendizaje. El autor concluye que al integrar nuevas tecnologías se favorece a la transversalidad entre las diferentes asignaturas del conocimiento, por ello manifiesta que, los recursos educativos digitales se deberían diseñar para todos los niveles promoviendo el desarrollo de competencias lectoras. Además expresa que es esencial mantener la actualización permanente en los recursos de TIC con el fin de contribuir al progreso de las capacidades de los educandos.

Este estudio se centró en explorar cómo los juegos educativos ayudan a mejorar la habilidad de los estudiantes de analizar, reflexionar y comprender textos

escritos. Al hacer que el aprendizaje sea más dinámico, entretenido, se fomenta un mayor interés por la lectura, se desarrollan habilidades esenciales para el éxito académico. Por otro lado hace un llamado a los docentes al cambio, a experimentar con nuevas metodologías y a creer en el potencial transformador de la educación cuando se combina la tecnología con la creatividad. Con este estudio se pretende incentivar a los docentes al uso de la gamificación en las aulas con el propósito de mejorar el aprendizaje, la comprensión de textos y sobre todo el disfrute por los libros.

La gamificación aplicada a la lectura, potencia las habilidades lectoras, incentiva a los alumnos y crea placer por leer. En este contexto Salina y Cevallos (2024) en su trabajo de investigación realizado en Portoviejo titulado “Estrategia didáctica: la gamificación para fomentar la lectura comprensiva”, establecieron como objetivo diseñar una estrategia didáctica basada en el uso de la gamificación para promover el aprendizaje de la lectura comprensiva. Para conseguir este propósito, emplearon el paradigma pragmático con un enfoque mixto, no experimental y descriptivo. Los hallazgos encontrados en este estudio se pueden afirmar que la gamificación contribuye al fortalecimiento del aprendizaje, que a través del juego, los actores educativos logran aprender de manera más efectiva. En conclusión, la gamificación es aplicada en diversas áreas de estudio, especialmente en la lectura, debido a su gran relevancia para los estudiantes, quienes deben desarrollarla a lo largo de todo su proceso educativo.

En otras palabras, la gamificación es una estrategia didáctica innovadora que aprovecha el poder del juego para hacer que el aprendizaje sea efectivo. Esta estrategia incentiva a los niños a participar en actividades lúdicas, fomenta la

comprensión profunda de los contenidos al conectar el aprendizaje con experiencias significativas. Por otro lado la lectura es una habilidad fundamental que todos los estudiantes necesitan desarrollar a lo largo de su vida escolar. Esta investigación es de gran utilidad para el estudio porque se implementarán actividades interactivas que motiven a los niños y encuentren un gusto por la lectura.

La comprensión lectora afianza la habilidad para descifrar textos, y a través de la gamificación, esta actividad se vuelve más atractiva, dinámica y motivadora. Según Benavides et ál (2024) en su aporte desarrollado en Guayaquil, propone diseñar herramientas de gamificación con el objetivo de mejorar la comprensión de la lectura. Para realizar este estudio, se aplica una metodología mixta, que incluye métodos teóricos, empíricos y estadísticos. Los resultados obtenidos revelaron que el alumnado presenta dificultades tanto en nivel de comprensión lectora como en la lectura fluida. Mediante el análisis de la información se determinó que los docentes no aplican estrategias dinámicas que incentiven a los estudiantes a alcanzar esta competencia. El autor concluye que es fundamental que los docentes consideren el uso de este tipo de recurso, en virtud que pueden generar en los estudiantes la motivación y la atención que son elementos importantes para conseguir un aprendizaje significativo.

El implementación de herramientas de gamificación se destaca como una estrategia clave para potenciar la comprensión lectora en los alumnos, especialmente cuando se identifica dificultades tanto en la lectura fluida como en la comprensión de textos. Al incorporar dinámicas más interactivas y estimulantes, estas herramientas logran captar el interés de los estudiantes, promoviendo su participación activa y favoreciendo un aprendizaje significativo. Es esencial

entender que para alcanzar una verdadera comprensión de textos, el alumnado deber estar motivados, sentir el deseo de leer por placer, por consiguiente se integrará estos elementos lúdicos en animación a la lectura.

De acuerdo al estudio realizado por Giler et ál (2023) en una investigación desarrollada en la ciudad de Portoviejo, tiene como propósito analizar de qué manera la aplicación de diversas técnicas y estrategias de animación a la lectura influye en el fortalecimiento de la comprensión lectora dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Para ello, se adoptó el enfoque cualitativo, empleando la investigación documental y la revisión de literatura especializada en bases de datos científicos. Asimismo se utilizó una metodología descriptiva y exploratoria, aplicando el método deductivo. Los resultados obtenidos permitieron concluir que la animación a la lectura autorregula el aprendizaje de la gramática fomenta, la lectura independiente para el desarrollo integral de los estudiantes. En conclusión, se determinó que la animación a la lectura desempeña un papel fundamental, debido que amplía el conocimiento y la comprensión del mundo al permitir la exploración de diversas perspectivas, culturas y saberes.

La animación a la lectura es una herramienta esencial para el ámbito educativo, de modo que, no solo fortalece la comprensión, también promueve la lectura independiente, el aprendizaje interdisciplinar, permitiendo a los estudiantes conectar conocimientos de diversas áreas del saber. Este enfoque incorpora estrategias que promueven el análisis crítico y la reflexión, habilidades esenciales para el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. A través de estas prácticas, los alumnos pueden ampliar su visión del mundo al explorar diferentes

perspectivas, culturas e ideas enriqueciendo su capacidad de interpretar y comprender el entorno que los rodea.

### **Desarrollo teórico del objeto y campo**

Es fundamental resaltar que la gamificación ha realizado importantes aportes al ámbito educativo, convirtiéndose en una estrategia didáctica innovadora para mejorar y optimizar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes. Con base en lo anterior, para construir el marco teórico de la investigación, se ha realizado un análisis profundo de las variables involucradas.

Se estudiará la gamificación como variable independiente, considerando sus elementos, mecánicas, dinámicas, y cómo estas impactan en la motivación de los estudiantes. Por otro lado, se investigará sobre la animación a la lectura como variable dependiente, abordando las estrategias necesarias para fomentar el interés por la lectura, el adecuado hábito lector y optimizar la comprensión lectora. En este contexto, se procede con la investigación en diferentes fuentes bibliográfica que han sido realizados con anterioridad, los cuales representan un valioso referente en el campo educativo.

### **Variable independiente**

#### **Gamificación**

La gamificación está en incorporar dinámicas de juegos que ayudan a enriquecer el aprendizaje y aumentar la motivación. De acuerdo al Congreso Internacional de Educación (2024) “El término gamificación o ludificación como también se le llama en español, viene del inglés Gamification que procede de “game”, juego” (p. 2). En otras palabras, se refiere a una estrategia centrada en

entornos lúdico que tiene como propósito incentivar a la adquisición de conocimientos.

La gamificación se refiere a la aplicación de técnicas inspiradas en los juegos en el ámbito educativo, lo cual convierte el proceso de enseñanza-aprendizaje en una vivencia más amena, motivadora y divertida. Actualmente, la gamificación se potencia mediante el uso de tecnologías, como aplicaciones interactivas, plataformas digitales y realidad aumentada, lo que facilita el desarrollo de competencias claves.

La gamificación ha ido evolucionando desde sus inicios y ganando popularidad, debido a que ofrece la oportunidad de aprender de manera divertida y entretenida. Su evolución continua y va adaptándose a las nuevas generaciones que la consideran una herramienta valiosa que influye en el comportamiento humano y en el aprendizaje. De acuerdo a Mesurado 2010 citado por Mallitasig y Freire (2020):

El origen de la gamificación se basó en la Teoría de Flujo propuesta por Mihály Csíkszentmihályi en 1975, la cual explica que es un estado dinámico de experiencia óptima que produce placer por sí misma, que las personas sienten cuando están intensamente implicadas en lo que están haciendo y que les resulta divertido hacer, enfocándose en el camino mas no en el objetivo que se desea alcanzar. La evolución de los juegos, sobre todo, el modo de jugar, cambiaron radicalmente con la aparición y consolidación de la industria del videojuego a partir de los años 80. Aunque el origen de la gamificación se ubica en el sector empresarial, su evolución se desvió hacia

otros ámbitos. Concretamente a la educación, parece deberse al profesor Malone, que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando los conceptos de la gamificación durante el proceso enseñanza - aprendizaje. (pp. 166-167)

Desde el punto de vista del autor, la gamificación inspirada en la teoría de flujo, tiene como objetivo ofrecer experiencias que garanticen, placer a las personas al momento de intervenir en dichas actividades. Su origen es empresarial, pero su desarrollo y efectividad ha permitido la utilización de esta estrategia en el campo educativo, incrementando la motivación y fortaleciendo el proceso enseñanza aprendizaje.

Al crear entornos lúdicos, promueve un aprendizaje significativo, personalizado que responde a las particularidades y preferencias de aprendizaje de cada estudiante. Para Sánchez (2019) “La gamificación busca fortalecer el proceso de aprendizaje, pretendiendo despertar el interés, la curiosidad y la participación en los individuos y al utilizar elementos modernos, placenteros para la realización de tareas y la conquista de objetivos” (p. 6). Indudablemente la gamificación facilita el aprendizaje, mediante actividades lúdicas, incentiva a los discentes adquirir nuevos conocimientos, a participar activamente y a sentir deseos de seguir aprendiendo.

En el contexto educativo, la gamificación emerge como una herramienta innovadora, capaz de captar la atención de los alumnos, enriquecer el proceso de aprendizaje, mediante la utilización de tecnologías enriquecer la experiencia

educativa, facilitar la comprensión de contenidos y el desarrollo de habilidades críticas en un entorno interactivo, según Merino et ál (2023) manifiesta que:

La gamificación propicia la participación activa de los estudiantes ya que la sensación de competencia y de ganancia de puntos que se aplica en estas técnicas hace que sientan que están logrando un objetivo, promueve la autonomía, la motivación, el compromiso y la interacción social en los estudiantes, logrando a su vez la progresión y el dominio de los temas abordados en cada reto propuesto. Por ello, compromete tanto al docente como al estudiante a utilizar estas herramientas y adaptarlas como estilo de aprendizaje para lograr buenos resultados generando motivación y propiciando el aprendizaje. (p. 6)

En base a lo expuesto se puede decir que la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia motivadora y centrada en el estudiante. Al incorporar dinámicas que generan un sentido de logro, fomenta la participación activa, impulsa la autonomía, fortalece el compromiso aumenta las habilidades sociales y el dominio progresivo de los contenidos aprendidos para cada actividad lúdica propuesta. El autor menciona que el docente y el estudiante deben emplear estas herramientas que ayudan a que el aprendizaje sea dinámico, interactivo y significativo.

### **Importancia de la Gamificación**

Es fundamental destacar que la gamificación ha adquirido protagonismo en la educación, en la medida en que se enfoca en el estudiante como motor de su desarrollo, valorando su rol crucial como protagonista activo en el proceso de

aprendizaje. Para Hinojosa (2023) “La importancia de aplicar el juego como método de enseñanza involucra no solo la parte lúdica, sino también la cognitiva. El estudiante además de sentirse motivado por alcanzar las metas, siente esa predisposición de buscar formas que cumplir los retos” (p. 21). Es menester mencionar la importancia de la gamificación en ámbito educativo, considerando que va más allá de la simple incorporación del juego. Esta metodología activa los conocimientos previos de los estudiantes y les incentiva a buscar soluciones de manera creativa, promoviendo la colaboración con otro y enriqueciendo su aprendizaje tanto a corto como largo plazo.

La relevancia de utilizar la gamificación en el contexto educativo es debido a que, promueve el entusiasmo y el compromiso de los alumnos. Al transformar el aprendizaje en experiencias interactivas y lúdicas, se fomenta el desarrollo de habilidades y se establece un ambiente motivador basado en el respeto y la confianza, elementos fundamentales para lograr un aprendizaje significativo. Como afirma López (2019):

La importancia de utilizar las mecánicas del juego en el aula se ha convertido en una técnica eficaz para la adquisición del conocimiento significativo en todos los niveles de educación. La gamificación no es convertir todo en un juego, esta permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo, además de que sirve para absorber conocimientos mediante el proceso de la acción. (p. 52)

En efecto, la implementación de mecánicas de juego en el entorno educativo se ha consolidado en una estrategia eficaz para promover un aprendizaje

significativo en todos los niveles académicos. La gamificación consiste en potenciar habilidades que estimulan la concentración, incrementa la motivación, el compromiso, promoviendo el aprendizaje y generando satisfacción en el proceso de aprender.

La gamificación es una estrategia que ayuda aprender de manera divertida, así como lo señala Macías y Zambrano (2024) “La importancia de la gamificación radica en la conversión de las temáticas en actividades más interactivas para ser aplicadas en el aula, convirtiéndose en una herramienta para poder impartir los conocimientos de una manera más eficaz” (p. 1796). En otras palabras, la gamificación es importante porque busca transformar las actividades tradicionales en algo más interactivo con el fin de que los estudiantes adquieran el conocimiento de manera más efectiva.

### **Características de la Gamificación**

En el marco educativo actual, las estrategias lúdicas basadas en el juego se han convertido en herramientas clave para enriquecer el aprendizaje, al centrarse en la motivación, el compromiso y la participación, presentan diversas características que favorecen en el fomento de capacidades esenciales en los estudiantes y la colaboración. Por lo tanto, resulta crucial comprender, tal como señala Montiel (2021):

La gamificación presenta diversas características entre las que destaca como principales el hecho de que incorpora los fundamentos lúdicos al sistema educativo, específicamente al aula: es decir, que utiliza el juego, empleando algunos de sus sustentos y herramientas como estímulos, expresiones,

retroalimentación, reconocimiento, incentivos y la posibilidad de errar y aprender de ello, proporcionándoles valor agregado al proceso de aprendizaje, convirtiéndose en una estrategia para enseñar que utiliza la motivación en el proceso de enseñanza. El uso del juego como parte del proceso de aprendizaje propicia determinados comportamientos, experiencias enriquecedoras, entre estudiantes en medio de un ambiente estimulante, participativo, comprometido, de apoyo para los pares y logro de objetivos propuestos en las actividades en las cuales se incorpora. (p. 21)

En el contexto actual, las características de la gamificación son actividades lúdicas que fortalecen el trayecto formativo. Se enfocan en la motivación, la interacción activa que crea un ambiente de aprendizaje divertido y enriquecedor. Estas características no solo estimulan el desarrollo de habilidades esenciales. Además, generan un entorno participativo que promueve el aprendizaje colaborativo, al integrar elementos como retroalimentación, incentivos y la posibilidad de aprender a partir de errores, estas estrategias optimizan la adquisición de conocimientos. Como lo podemos observar en la tabla 1.

**Tabla 1.**  
*Características de la gamificación*

Autores	Características
Ardila (2019)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Procura crear ambientes de aprendizaje divertidos y voluntarios.</li> <li>• Busca potenciar la motivación de los estudiantes hacia su propio aprendizaje.</li> </ul>

- 
- Riar et ál (2022)
- Acude a la definición de reglas, tareas de seguimiento y la realimentación positiva.
  - No requiere de una infraestructura tecnológica sofisticada
  - Proporcionar retroalimentación personal (puntos/puntuación individual) o grupal (puntos/puntuación de equipo) para participar en una actividad cooperativa.
  - Participar en desafíos / Metas / Misiones / Búsquedas / Tareas para completar los objetivos.
  - Implementar logros (incluye recompensas e insignias) para apoyar la cooperación.
  - Representar el avance hacia una meta. (Progreso / Niveles)
  - Implementar una tabla de clasificación individual o de equipo que involucra competencia entre grupos y cooperación dentro del grupo.
  - Oportunidad para que las personas se unan a un grupo para interactuar socialmente y cooperar entre sí.
  - Mecanismo que permite a los usuarios expresar su opinión y valoración o fijar colectivamente puntos de vista o decidir ideas.
  - Requiere que los usuarios completen una tarea (cooperativa) en un tiempo determinado.
-

- 
- Utilizar la interacción con un sistema para crear una historia.
  - Implica una ventaja competitiva mediante la cual los usuarios intentan superarse entre sí.
  - Permite a los usuarios buscar y encontrar nuevas facetas, características, objetos, tareas, etc. en un sistema, lo que despierta la curiosidad.
- Prieto (2020)
- Optimiza la motivación a través de incentivos como la ganancia de puntos, insignias, clasificaciones o trofeos.
  - Impulsa el compromiso hacia el aprendizaje
  - Incrementa el interés y la implicación de los estudiantes, despertando su curiosidad por lo que están aprendiendo.
  - Promueve la competitividad y la cooperación entre los estudiantes, mejorando su rendimiento académico y habilidades sociales.
  - Ayuda al alumnado a lograr sus objetivos y metas de aprendizaje.

---

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Ardilla (2019), Riar et ál (2022) y Prieto (2020)

Desde el punto de vista de los siguientes autores las características de la gamificación permiten crear espacios lúdicos que promueven la participación activa de los estudiantes. A través de retos, misiones, tareas se fortalece el compromiso y se estimula al aprendizaje, mientras que la clasificación y la competencia entre equipos fomentan la cooperación y la interacción social. Por otro lado, este método

busca mejorar experiencias educativas, mediante la motivación se pretende alcanzar los objetivos planteados en el aprendizaje.

### **Elementos de la Gamificación**

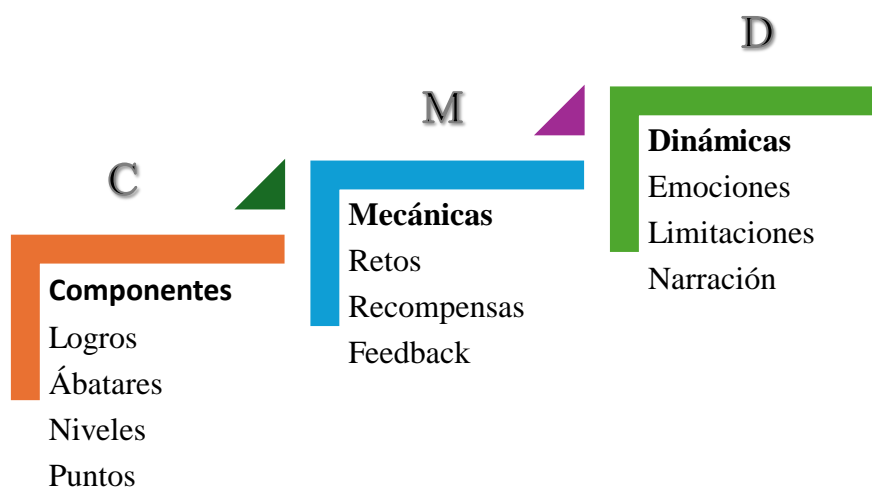
Los elementos de la gamificación son la dinámicas, mecánicas y componentes, las cuales contribuyen a que el usuario se entretenga en la actividad. La unión de estos elementos logra la motivación y la diversión de los participantes, establece un marco en el que los alumnos no solo se sienten fascinados por el juego, también se enfrentan a retos que estimulan su facultad de análisis crítico, solución de problemas y la creatividad. A continuación, se presentan los tres elementos detallados, según Rodríguez et ál (2022):

Los componentes en la práctica de la gamificación son los recursos y herramientas con los que se cuenta para diseñar la actividad. Sirven para el desarrollo de las dinámicas y mecánicas que le permite identificarse, adquirir estrategias, tomar desafíos, obtener reconocimiento, estadios de progresión y logros. La mecánica en la gamificación son las normas del funcionamiento del juego que hace referencia a los procesos básicos que impulsan las acciones y generan compromiso al aportarles retos y un camino por el cual transitar, permiten lograr una o más dinámicas. La dinámica dentro de la gamificación se establece como los contextos en los que se desarrolla la estructura implícita de la actividad. Es el elemento más abstracto de los sistemas gamificados. Están relacionadas con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en los estudiantes. (pp. 666 - 667)

De este modo, se puede afirmar que los elementos de la gamificación son esenciales para la creación, participación de espacios interactivos y estimulantes. Los componentes constituyen herramientas específicas que dan vida a la actividad, como los logros, puntos y niveles. Por su parte las mecánicas establecen la estructura del juego a través de reglas, integrando los retos, recompensas y retroalimentación. Finalmente, la dinámica representa aspectos motivacionales, emocionales que impulsan hacia el aprendizaje significativo.

La gamificación está compuesta de tres componentes que se entrelazan para proporcionar experiencias atractivas, motivadoras y enriquecedoras para el aprendizaje. A continuación, se presenta la figura 3 que destaca estos elementos esenciales, facilitando así una comprensión más clara de cómo se combinan y se complementan para potenciar el involucramiento y la responsabilidad de los estudiantes en estas actividades lúdicas.

**Figura 3**  
*Elementos de gamificación*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Datos de la investigación.

Los elementos de la gamificación, divide las estructuras de esta estrategia en niveles jerárquicos. Primero se encuentran los componentes que establecen la identidad visual del juego. Seguidamente están las mecánicas que consisten en impulsar la participación activa, completar los desafíos para lograr los objetivos. Por último, están las dinámicas que fomentan la motivación intrínseca, promoviendo habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

### **Beneficios de la Gamificación**

La gamificación ofrece varios beneficios en la educación, como es estimular el interés y la motivación, al convertir el aprendizaje en una experiencia lúdica. Asimismo, impulsa la colaboración, promueve el pensamiento crítico, creativo, reflexivo lo que contribuye en la resolución de problemas. Para Boillos (2024) los beneficios contribuyen a:

Compromiso y retención: la naturaleza interactiva de los juegos fomenta un mayor nivel de compromiso por parte de los estudiantes. Mejora la retención del conocimiento. Desarrollo de habilidades del siglo XXI: promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la alfabetización digital y la flexibilidad cognitiva. Feedback inmediato: uno de los principios claves es la retroalimentación inmediata y los juegos son excepcionales en proporcionarlas. Aumento de la resiliencia: los juegos educativos a menudo desafían a los estudiantes con obstáculos y fracasos en un entorno controlado y seguro. Inclusión y diferenciación: los juegos digitales pueden ser particularmente beneficiosos para estudiantes con necesidades especiales. Ofrecen entornos donde los estudiantes pueden aprender a su

propio ritmo y de manera que se adapte a su estilos y necesidades de aprendizaje. (pp. 48-49)

En la opinión del autor, la gamificación potencia el compromiso de los estudiantes, favorece la retención del conocimiento, impulsa a la reflexión analítica, favorece la capacidad de resolución de problemas y la flexibilidad cognitiva. Del mismo modo, es ventajoso para los estudiantes con dificultades de aprendizaje, ya que les permite avanzar a su propio ritmo. Es importante que los docentes integren estas estrategias con el fin de crear un ambiente divertido y participativo.

Es importante reconocer que la gamificación se ha consolidado como una estrategia educativa innovadora, que no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también potencia su compromiso, propicia la colaboración entre individuos y facilita el desarrollo de habilidades. Rodríguez et ál (2022) menciona que la gamificación hace que las clases resulten más dinámicas y estimulantes, facilita la aplicación de los conocimientos adquiridos en contextos fuera del aula. Además, mejora el desempeño académico, fomenta la práctica de valores, reduce conductas a agresivas durante el juego y desarrolla habilidades para la vida.

Las actividades lúdicas han demostrado ser herramientas eficaces en diferentes contextos educativos. Según Herrera (2024) manifiesta que “La gamificación beneficia el proceso de enseñanza - aprendizaje, ayudan a mantener la concentración, permite que el jugador sea independiente para tomar sus decisiones, promueve que los estudiantes adquieran habilidades, destrezas y conocimientos manteniendo su propio ritmo de aprendizaje” (p. 29). Ciertamente esta estrategia aplicada en el contexto educativo favorece a las personas que la

utilizan al proporcionarles un entorno acogedor que les motiva a aprender, con técnicas innovadoras.

Como afirma el autor, la gamificación potencia el proceso educativo al captar la atención y centrar la mente de los alumnos en el aprendizaje. Con dichos elementos lúdicos tienen la libertad de tomar decisiones de manera autónoma y resolver los problemas que se le presenta. De esta manera, incentiva a los estudiantes en la obtención de habilidades, competencias y saberes, todo esto respetando su propio ritmo de progreso.

### **Diferenciación de la Gamificación**

En el ámbito educativo, es crucial entender los diferentes significados que existen y se relacionan con la gamificación, puesto que cada uno impacta de manera distinta en el proceso de aprendizaje. A continuación, se abordarán las principales distinciones según Sánchez (2022):

Juegos serios son juegos tecnológicos diseñados con un propósito más allá del entretenimiento, es decir, pensados y creados con fines educativos e informativos. Aunque pueden ser divertidos, no es la intención por la que son creados, generalmente se busca un cambio social, desarrollo de habilidades, salud emocional, etc. Aprendizaje basado en juegos, este usualmente se presenta como el aprendizaje a través de juegos en un contexto educativo diseñado por los profesores. Generalmente son juegos que ya existen, cuyas mecánicas ya están establecidas, y son adaptadas para que exista un balance entre la materia de estudio, el juego y la habilidad del jugador para retener y aplicar lo aprendido. (p. 7)

En el ámbito educativo, se puede encontrar varias estrategias que utilizan al juego como una herramienta, y cada una ofrece una guía particular que influye en el aprendizaje de manera específica. Algunas estrategias se centran en incorporar elementos de juegos en actividades de enseñanza, generando un entorno placentero para los estudiantes. Otros pueden integrar juegos diseñados con objetivos pedagógicos concretos, que buscan no solo entretener, sino fomentar habilidades específicas o generar un cambio en el comportamiento social. Cada una de estas estrategias tienen el potencial de enriquecer el proceso educativo, tal como se muestra en la tabla 2.

**Tabla 2.**  
*Diferenciación de la gamificación*

Autores	Diferenciación
Boillos (2024)	<p>Gamificación: Este enfoque se centra en la incorporación de elementos y dinámicas de juego en entornos no relacionados con el juego, con el objetivo de promover la participación y elevar la motivación.</p> <p>Aprendizaje basado en juegos (ABJ): El ABJ involucra el uso de juegos específicamente diseñados con propósitos educativos, tienen objetivos claros y brindan a los estudiantes una experiencia inmersiva en la que puedan aplicar sus conocimientos y habilidades en un entorno controlado.</p>

---

Martínez (2023)	<p>Aprendizaje lúdico: Esta perspectiva se centra en fomentar un entorno de aprendizaje que estimule el juego, la curiosidad y la expresión creativa.</p>
	<p>Gamificación: Elementos de diseño y mecánica de juegos. Consiste en la creación de un entorno educativo, ya sea físico o virtual, que define tareas y actividades mediante un juego, con el objetivo de aumentar la motivación para la adquisición de conocimientos.</p>
	<p>Aprendizaje basado en juegos: Juegos como medio de instrucción.</p>
	<p>Juegos serios: Juegos específicamente diseñados con el propósito de divertir como enseñar.</p>
Verdín (2022)	<p>La gamificación en la educación se basa en el diseño de juegos incorporando los elementos de juego, no se trata de utilizar meramente el juego sino contemplar algunos principios o mecánicas (puntos o incentivos, narrativa, retroalimentación inmediata, reconocimiento, libertad de equivocarse, etc.) para favorecer la participación de los involucrados llevando a cabo un aprendizaje y experiencia significativa.</p>
	<p>Los juegos serios son diseñados tecnológicamente con una finalidad más allá de entretener, y aunque, su objetivo principal no es divertir al jugador, (tiene un objetivo</p>

---

---

superior), puede ser contemplado como un valor adicional al de instruir e informar.

El Aprendizaje Basado en el Juego se trata de un juego que conduce a un aprendizaje determinado, en el cual, el docente valora su implementación para relacionar los contenidos de acuerdo con la manera como se quiera trabajar.

---

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Boillos (2024), Martínez (2023) y Verdín (2022)

### **Gamificación como método de enseñanza**

En la actualidad la gamificación es utilizada como un método de enseñanza efectivo que involucra a los estudiantes, con el propósito de mejorar, motivar y mantener el interés en el aprendizaje. Para Zumba, et ál (2024) “La gamificación resulta una herramienta que fomenta el aprendizaje de forma colaborativa y motivadora con la que los estudiantes puedan aprender de forma interactiva con la tecnología” (p. 34). Es así que los estudiantes se sienten motivados e interesados en aprender.

Coincido con el autor en que la integración de actividades lúdicas en el proceso educativo promueve un aprendizaje significativo, colaborativo y participativo. La gamificación permite al estudiantado involucrarse de manera activa en su aprendizaje, disfrutar y sentir entusiasmo al momento de adquirir nuevos conocimientos de manera divertida e interactiva, desarrollando habilidades cognitivas que serán reflejadas en su rendimiento académico.

La gamificación se ha convertido en tendencia en los últimos años en el ámbito educativo, facilitando el proceso enseñanza aprendizaje mediante la integración de elementos lúdicos en entornos no relacionados con el juego. Estas estrategias hacen posible el desarrollo de diferentes habilidades y conocimientos de una manera más amena y pertinente, como lo menciona Godoy (2019) “Los juegos es la motivación y compromiso intrínsecos, por lo que constituyen un apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje” (p. 25). En otras palabras, las actividades lúdicas fortalecen la autoestima, fomentan el trabajo en equipo, lo que a su vez favorece el desarrollo personal y social de las personas, apoyando también a su crecimiento académico.

En definitiva, la gamificación ha ganado gran popularidad en el ámbito educativo, transformando la enseñanza aprendizaje, mediante la incorporación de elementos de juego. Estas estrategias hacen que el desarrollo de habilidades, así como los conocimientos sean más ameno y significativo. En conclusión, las actividades lúdicas no solo elevan la autoestima del alumnado, también fomentan el trabajo en equipo y favorecen el crecimiento personal y social.

### **Estrategias de gamificación**

Las estrategias de gamificación están diseñadas para incrementar el interés y la implicación de las personas. Dicho con palabras de González et ál (2020). “Plantea un entorno donde el contenido como la metodología influyen en la adquisición de conocimientos, habilidades prácticas y resolución de problemas. Donde se aprende de forma divertida e interesante, el estudiante se estimula al crear, comprender y retener información nueva” (p. 157). Busca involucrar al alumno con el aprendizaje.

Efectivamente, estas estrategias buscan potenciar, el interés, el compromiso y la motivación al aplicar elementos de juego, con el fin de llegar a los estudiantes con los conocimientos, de manera fácil, divertida e interactiva. Los niños, al sentirse comprometidos y motivados, tienden a estar preparados para involucrarse de manera activa en las actividades que se les presentan y se comprometen a trabajar para lograr sus objetivos.

En el contexto actual, las estrategias de gamificación favorecen el proceso de aprendizaje mediante actividades lúdicas. Como lo menciona Bastidas (2024) “Permiten transformar prácticas tradicionales de enseñanza en experiencias dinámicas e interactivas que promueven aprendizajes significativos, el desarrollo de habilidades críticas, y la adaptabilidad a los desafíos educativos del siglo XXI” (p. 23). En efecto la aplicación de estas estrategias de ludificación permite la participación activa y la construcción del propio aprendizaje.

Los constantes cambios que han ocurrido en la educación y la incorporación de la tecnología, han transformado el aprendizaje en una experiencia dinámica, interactiva, adaptándose a las particularidades y ritmo de cada uno de los alumnos, potenciando habilidades, destrezas que permiten el desarrollo integral, preparándolos para los desafíos del mundo moderno. Para Barrera et ál (2024):

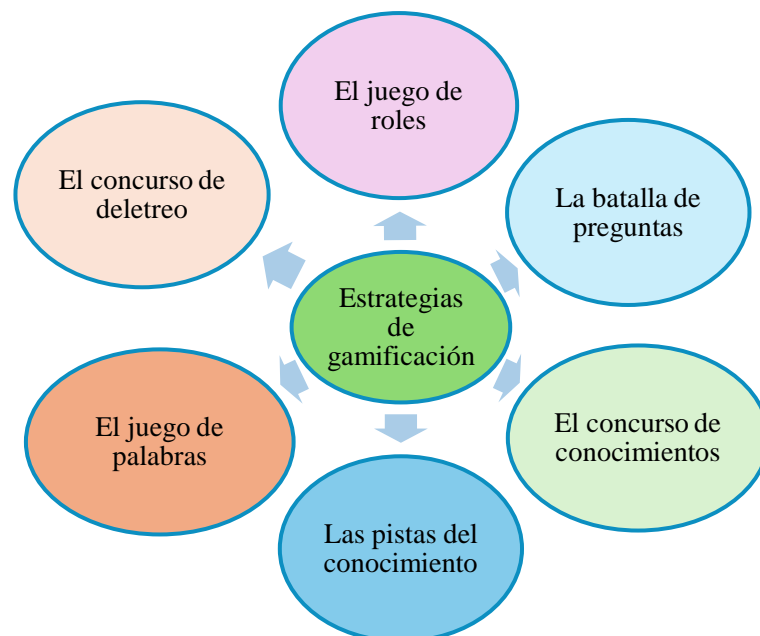
La gamificación en el aula implica utilizar elementos de juego para motivar y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Algunas estrategias efectivas incluyen: Metas y recompensas: Establecer objetivos claros y recompensar a los estudiantes cuando los alcanzan con puntos, medallas o reconocimientos. Competencias sanas: Implementar competencias amistosas entre grupos o individuos para fomentar la participación y el

compromiso. Narrativa: Crear una historia o contexto que envuelve el contenido educativo, haciendo que los estudiantes se sientan parte de una aventura. (p. 2745)

En el entorno educativo, utilizar estrategias de ludificación incrementa la motivación, optimiza el aprendizaje y fortalece el compromiso en el aula. Existen estrategias que incentivan la participación a través de las recompensas, puntos, medallas, las cuales reconocen el esfuerzo de los estudiantes. Asimismo, la narrativa es otra herramienta, pues al convertir el aprendizaje en una historia emocionante logra captar la atención y facilita la comprensión del contenido.

El empleo de diversas estrategias lúdicas en el aula, contribuye al aprendizaje significativo en los discentes y apoya al docente a transformar la enseñanza, con el fin de que el estudiante construya sus propias formas de aprender, adaptadas a su ritmo y estilo de aprendizaje. A continuación, se puede apreciar la figura 4 sobre las estrategias de gamificación, según Villegas (2023):

**Figura 4.**  
*Estrategias de Gamificación*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Villegas (2023).

De acuerdo con lo planteado por el autor, la gamificación mediante diversas estrategias, busca incentivar al alumnado al aprendizaje, la colaboración, participación y a la transformación en el proceso educativo en experiencias dinámicas e interactivas. Al integrar actividades lúdicas desarrolla la imaginación, el análisis crítico, la cooperación grupal, la solución de problemas y la toma de decisiones.

### **Juegos Gamificados**

Los juegos gamificados son herramientas educativas ampliamente utilizadas en el ámbito pedagógico que apoyan el fortalecimiento de destrezas, facilitan la adquisición de conocimientos, mejoran significativamente la retención de la información. Además, promueven el desarrollo integral de competencias preparando a los discentes para afrontar los retos tanto académicos como de la vida diaria, a través de la toma de decisiones. Según Godoy (2019):

Los niños que crecieron en el apogeo de la era tecnológica, son más propensos a participar en juegos en línea que en interactuar en un entorno de la vida real con estudiantes o profesores, ellos están interesados en tecnologías de e-learning porque quieren estar conectados entre sí, desean ser entretenidos por medio de juegos, películas y música. Nuestros estudiantes son buscadores de actividades lúdicas en donde el aprendizaje sea más dinámico y más llevadero. (p. 25)

Como lo hace notar el autor, actualmente los alumnos son nativos digitales, prefieren entornos de aprendizajes interactivos y dinámicos. Buscan experiencias

educativas que les permita aprender de forma divertida, colaborativa y a su propio ritmo, utilizando la tecnología. Esta preferencia por lo digital presenta desafíos y oportunidades para los educadores quienes deben capacitarse y adaptarse a estas nuevas formas de enseñar y aprender.

Un juego gamificado incorpora elementos y técnicas del diseño de un juego en contexto que no es propio del juego, con el fin de incentivar, facilitar la adquisición de los contenidos, a través de puntos, niveles, recompensas, insignias, metas, desafíos que buscan motivar y captar la atención de los participantes. Los juegos gamificados en educación pretenden crear ambientes activos, donde el alumno se sienta atraído por aprender. Según Londoño (2020):

Debido al creciente uso de juegos en diferentes contextos, tanto formales como informales, estos y sus elementos han evolucionado en un fenómeno llamado gamification que podría traducirse por ludificación o gamificación, que es como se lo conoce en español, es un término inventado para describir la aplicación de la mecánica del juego, como puntos, insignias y niveles, a procesos que no son juegos. Al aplicar elementos y conceptos propios de los juegos, se logra comportamientos deseados, resolver problemas o fomentar el aprendizaje (p. 501).

Concuerdo con el autor, en que los juegos gamificados integran estrategias con el propósito de estimular la participación, colaboración, compromiso facilitando la comprensión de contenidos en un ambiente motivador y dinámico. La aplicación de estas estrategias contribuye a fomentar comportamientos positivos, resolver dificultades, tomar decisiones y enriquecer el proceso formativo.

## **Plataformas para la gamificación**

Las plataformas para la gamificación se han integrado de manera fundamental en la educación, favoreciendo el acceso a nuevos métodos de enseñanza aprendizaje. Su incorporación permite personalizar las experiencias educativas, fomentando la interacción y mejora del rendimiento académico del alumnado. Según Lomba et ál (2021) menciona algunas plataformas de gamificación:

Flipquiz: esta plataforma de preguntas y respuestas se utiliza como juego interactivo. Kahoot: esta herramienta emplea cuestionarios, encuestas y discusiones elaboradas por el docente, empleando fotos, videos y otros materiales audiovisuales dando lugar un entorno visual agradable. Socrative: consiste en una plataforma creado para generar cuestiones y respuestas. Elever: es otra herramienta móvil donde se ofrece gamificación, metodología y evaluación. Edmodo: es una herramienta similar a una red social con una misión eminentemente formativa. Pear Deck: es una novedosa herramienta que mejora el rendimiento de explicaciones como profesores. Classdojo: está plataforma de gestión comunica a docentes, estudiantes y progenitores, para crear colectividades dentro del aula. The world Peace game: es una plataforma de gamificación, introduce a los participantes en una simulación geopolítica, permitiéndoles explorar y hacer contactos en una sociedad. Kiip: plataforma de gamificación que ofrece las propuestas más originales, permitiendo gamificar lo que ya está gamificado.

(pp. 123-127)

En efecto, las plataformas de gamificación en la educación, juegan un rol esencial en el aprendizaje, la motivación, la interacción social, desarrollo del pensamiento crítico, creativo, solución de problemas, toma de decisiones y en el rendimiento académico del estudiantado. Cada una de las plataformas antes mencionadas, están diseñadas para optimizar su funcionalidad específica y satisfacer las necesidades particulares de los usuarios. De la misma manera Delgado y Chicaiza (2022) enlistan las siguientes plataformas de gamificación:

**Tabla 3.**  
*Herramientas tecnológicas*

Tipo	Herramienta tecnológica	Descripción
Plataforma para gestión de juegos de rol y comportamiento	Classcraft	Gestiona un juego de rol. Los estudiantes pueden representar diversos personajes
	Classdojo	Gestiona el comportamiento. Los estudiantes reciben retroalimentación en tiempo real.
	Play Brighter	Crea entornos de aprendizaje On-line. El docente puede crear misiones y retos personificados
	Edmodo	Es una red Social. Permite la comunicación entre docentes y estudiantes.
Plataforma de diseño de material didáctico	Brainscape	Busca, crear y compartir Fhascards.
	Pear Deck	Crea presentaciones y material de apoyo
	Quizlet	Crea y comparte fhascards, juegos y herramientas
	Geneally	Crea contenido interactivo, infografía y presentaciones.
Test interactivo	Kahoot	Crea cuestionarios de evaluación gamificados.
	Quizizz	Crea cuestionarios de evaluación gamificados.

Trivinet	Permite jugar al trivial en línea.
Socrative	Crea cuestionarios de evaluación gamificados.

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Delgado y Chicaiza (2022)

Las diversas aplicaciones digitales han transformando la manera en que se desarrolla el proceso educativo, permitiendo implementar estrategias modernas que hacen más dinámico y atractivo el aprendizaje. Estas soluciones digitales no solo facilitan la asimilación de los temas, sino que también impulsan el desarrollo de habilidades útiles para el entorno actual. A través de recursos interactivos y adaptativos, contribuyen a mejorar la participación, la imaginación y el razonamiento analítico en los alumnos.

La gamificación esta identificada como parte de las metodologías activas, ya que promueve la participación estudiantil, el pensamiento crítico, la resolución de conflictos, la toma de elecciones y el trabajo colaborativo. Al darles la oportunidad de experimentar el aprendizaje de una manera entretenida, las actividades lúdicas facilitan que los estudiantes asuman un papel activo en su propio proceso de aprendizaje, aumentando la autonomía, la motivación intrínseca y la mejora de habilidades comunicativas que posibilitan tener mayor retención de la información adquirida.

### **Metodologías activas**

Las metodologías activas son estrategias educativas que buscan incluir a los alumnos en el proceso educativo de manera colaborativa e interactiva. Para Villalobos (2022) “Son un conjunto de métodos didácticos que fomentan la participación y actividad de los estudiantes, donde estos participen en la

organización y en el desarrollo de su propio proceso de aprendizaje” (p. 47). De modo que las metodologías activas promueven un aprendizaje significativo de forma divertida.

A su vez, estas metodologías convierten el aula en un entorno activo y colaborativo, en el que los estudiantes toman el control de su propio aprendizaje mediante experiencias prácticas. Fomentan la independencia, la cooperación, la interacción y el pensamiento crítico entre el alumnado, creando un ambiente motivador que enriquece el proceso educativo y desarrolla competencias específicas que aseguran una formación integral.

Las metodologías activas son métodos educativos que utilizan tácticas y métodos dinámicos para promover el aprendizaje de forma eficaz y participativa. Por medio de estas, el profesor desempeña un papel de orientación y facilitador, mientras que los alumnos adoptan un papel principal, edificando su propio saber a través de la exploración, la interacción y la solución de problemas reales. Estas técnicas promueven el razonamiento crítico, la inventiva y el trabajo en equipo, impulsando un aprendizaje relevante y ajustado a las demandas del siglo XXI.

Las metodologías activas son enfoques que fomentan la implicación directa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, transformando de meros receptores de información en protagonistas de su propia formación. A través de estas metodologías, se busca que los estudiantes se involucren en actividades prácticas que estimulen el análisis crítico, la sinergia y la reflexión. Para Flor y Obaco (2024) “Estas metodologías impactan positivamente en el rendimiento académico al fomentar un enfoque más centrado en el estudiante, promover la

comprensión profunda y la aplicación práctica del conocimiento, así como desarrollar habilidades claves que van más allá del dominio del contenido” (p. 4175). Este tipo de metodología permite que el estudiante sea intérprete de su proceso educativo, también los prepara para enfrentar los desafíos prácticos en contexto reales.

El enfoque educativo centrado en el estudiante impulsa su involucramiento activo en el proceso de aprendizaje, donde los alumnos dejan de ser entes pasivos, y se convierten en una figura central del aprendizaje. Este enfoque educativo busca que los estudiantes se involucren en actividades prácticas, favoreciendo así la asimilación de conocimientos y desarrollando de destrezas esenciales para la vida.

Por otro lado, Pérez (2019) expresa como las metodologías activas influyen significativamente en el incremento de la motivación, el desempeño académico de los estudiantes, es por ello que la implementación de estas metodologías se convierte en un factor importante para fomentar la participación, la colaboración y mejorar el rendimiento escolar, en un entorno donde todos los estudiantes pueden aprender unos de otros por medio de diversos estilos de aprendizaje.

### **Características de la metodología activa**

Las metodologías activas se distinguen por su orientación hacia el desarrollo integral del estudiante, partiendo de sus motivaciones y preparándolos para afrontar situaciones cotidianas. Estas metodologías promueven un aprendizaje significativo a través de la implicación directa y la experiencia práctica. Al centrarse en los intereses y requerimientos de los individuos, fortalece la motivación y el

compromiso, lo que permite una asimilación más completa de los contenidos.

Según Gutiérrez (2021):

La metodología activa parte de los intereses del alumno y prepara para la vida diaria; esta presenta nueve características, así tenemos: (1) estar centrado en el estudiante; (2) respetar los intereses del estudiante; (3) introduce la vida en la escuela; (4) ser social; trabajo en grupo; (5) práctica de comunicación horizontal –racional; (6) rol del docente como mediador en el aprendizaje e interesado por los procesos de aprendizaje; (7) desarrollar disciplina: escuchar, respetar, asumir responsabilidades de los propios actos; (8) promover la acción, debe llevar a la reflexión sobre lo que se hace y cómo se hace; (9) difundir la participación cooperativa por medio de ideas, sentimientos con libertad y asumir responsabilidades. (p. 8543)

Estas metodologías parten de los intereses y necesidades de los estudiantes, lo que les permite estar más motivados, comprometidos con su proceso de formación. Sus características son esenciales para desarrollar las competencias claves para la vida, como la independencia, la cooperación, la capacidad para reflexionar sobre las propias acciones. Así mismo estas particularidades aseguran un ambiente educativo dinámico y participativo, donde el estudiante no solo adquiere conocimiento, sino que también interioriza valores y habilidades.

**Tabla 4.**  
*Características de metodología activa*

Autores	Características de metodología activa
Suniaga (2019)	• El aprendizaje gira en torno al estudiante.

- 
- Aprendizaje constructivo.
  - Trabajo en equipo.
  - Visión compleja de la realidad.
  - Educación más sensible y humana.
  - Integración de las Tecnologías de Información y Comunicación.
  - Pensamiento Crítico.
- León et ál (2020)
- Una enseñanza centrada en el alumnado, que considera sus conocimientos previos para transformarlos en otros nuevos.
  - La importancia de la experiencia que se genera como producto de la observación y actuación en un contexto determinado, lo cual favorece el aprendizaje por descubrimiento.
  - La participación activa del estudiante en la creación de sus nuevos conocimientos y el papel del docente como facilitador.

---

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Suniaga (2019) y León et ál (2020)

### **Principales metodologías activas**

Para que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades fundamentales que les permitan desenvolverse en el siglo XXI, es necesario cambiar el modelo de enseñanza tradicional a metodología activas, donde el alumno es el centro del aprendizaje y el docente actúa como guía- facilitador del mismo. Es

importante conocer cada de ellas, con el fin de aplicarlos correctamente en el aula. Existen diversas metodologías activas como lo menciona Fernández y Villegas (2024):

Aprendizaje basado en proyectos: Es una metodología activa centrada en el estudiante que se basa en principios constructivistas. Aprendizaje cooperativo: Es un método de enseñanza que involucra a los estudiantes trabajando juntos en grupos pequeños para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. Clase invertida (Flipped Classroom): Es un enfoque pedagógico que propone invertir los dos momentos clave de la educación tradicional. El aula invertida plantea que los estudiantes accedan a los contenidos teóricos fuera del aula y utilicen el tiempo de clase para actividades prácticas, discusiones y aplicación de los conocimientos. Gamificación: uso de elementos de juego en un entorno educativo, con el objetivo de lograr una mayor implicación en la consecución de objetivos. Aprendizaje basado en problemas: Es una metodología centrada en el estudiante que utiliza problemas como punto de partida para adquirir e integrar nuevos conocimientos. (pp. 3-4)

Con base a lo expuesto, existe la necesidad de transformar el modelo de enseñanza tradicional hacia metodologías activas, que preparen a los estudiantes a ser entes activos en la sociedad, con pensamiento crítico, creativo y reflexivo, capaces de solucionar problemas y tomar decisiones. Al utilizar enfoques interactivos se busca organizar un espacio donde el alumno se sienta motivado, sea participe de su aprendizaje. Estas metodologías fomentan la construcción activa del conocimiento.

En el ámbito educativo actual, las metodologías activas han cobrado una gran importancia debido a su enfoque centrado en el estudiante y su capacidad para promover un aprendizaje participativo. En consecuencia, se han adoptado diversas estrategias que buscan transformar la enseñanza y el aprendizaje, como lo señala Abarca (2024) “La clase magistral participativa, el aprendizaje basado en el pensamiento, el aula invertida, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje basado en gamificación, el aprendizaje servicio solidario y el aprendizaje basado en equipo” (p. 5). Al utilizar diversas metodologías activas, se fomenta un medio dinámico y flexible que estimula la participación de los alumnos. Además, que permite adquirir conocimientos de acuerdo a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Desde este punto de vista, las metodologías contribuyen a crear un ambiente flexible, motivador que promueve la participación activa de los alumnos y transforma el proceso de enseñanza. Al aplicar estas metodologías en el aula, se fomenta un aprendizaje dinámico e interactivo, donde el estudiante se siente más comprometido e incentivado en aprender de manera significativa.

### **Variable dependiente**

#### **Animación a la lectura**

La lectura es un medio indispensable para el desarrollo intelectual y emocional, ya que amplía los conocimientos, estimula la creatividad y el pensamiento crítico. Constituye uno de los pilares fundamentales del proceso educativo, siendo esenciales para la adquisición y construcción del aprendizaje. A través de ella, se accede a diferentes culturas, ideas y perspectivas que enriquece la comprensión del mundo. Además, potencia habilidades lingüísticas fundamentales

como la escritura, la comunicación y la interpretación de textos. Para Ramos et ál (2022) quien plantea que “Animar a la lectura desde la escuela no es una tarea fácil, para conseguirlo se debe seguir una metodología lúdica, que motive al alumnado desde un primer momento, puesto que se pretende lean por iniciativa propia” (p. 23). La lectura es, por tanto, un medio clave para fomentar no solo el aprendizaje formal, sino también el placer de descubrir nuevas realizades y expresar ideas autónomas.

La animación a la lectura comprende diversas acciones pedagógicas destinadas a fomentar el gusto por leer en las personas. Estas actividades promueven la curiosidad por descubrir el contenido de los textos, transformando la lectura en una experiencia agradable, por tanto, según Maila y Bedón (2022) define a la animación a la lectura como:

El conjunto de recursos y estrategias utilizados para el acercamiento entre el niño y el libro, de forma que resulte lúdica y placentera la experiencia de leer. Por ende, la animación a la lectura debe surgir desde diferentes espacios que sean acordes a la edad del niño, ya que estos serán los encargados de generar experiencias enriquecedoras que motiven este acercamiento entre el libro y el infante desde edades tempranas en el hábito lector (p. 109). La animación a la lectura debe ser vista como un juego, ser trabajada acorde a las edades de los niños, fomentando la curiosidad hacia cada uno de los textos y propiciando el descubrimiento que existe en la literatura. El principal mediador en la animación a la lectura es el docente debido a que promueve una estrecha relación entre los niños y el texto, adicionalmente

propone textos literarios según el nivel de comprensión, gustos e interés. (p. 112)

Al referirse a la animación a la lectura implica el uso de varias estrategias y recursos diseñados para acercar a los niños a los libros, haciendo a la lectura una experiencia divertida y gratificante. Este proceso es necesario que se adapte a la edad y etapa del lector, con la finalidad de generar vivencias que despierten su interés y establezca un vínculo positivo con el hábito de leer desde tempranas edades. El docente es el guía, dado que selecciona textos adecuados al nivel de comprensión e intereses del estudiante.

### **Importancia de animación a la lectura**

La animación a la lectura es esencial porque ayuda a los niños acercarse a los textos de manera natural y significativa, promoviendo el desarrollo de habilidad lingüísticas, sociales y emocionales. La lectura es vital en la enseñanza integral de los alumnos, favorece en su desarrollo académico y personal. Para Yela (2022) “La animación lectora es importante porque despierta el gusto, deseo, placer por la lectura, ayuda a mejorar su vocabulario, pierde el miedo a expresarse y mejora su capacidad para comprender el contexto de lo que está leyendo” (pp. 14-15). Efectivamente la lectura es fundamental para despertar en los niños el amor por los libros y el aprendizaje.

Es importante incentivar al hábito de lectura, debido que permite a los niños a relacionarse con los textos de manera espontánea, refuerza sus habilidades comunicativas interpersonales y afectivas. Este hábito es clave en su desarrollo académico, personal porque, despierta el interés, expande el vocabulario, mejora la

expresión oral, facilita la comprensión de contenidos y mejora su rendimiento académico.

La importancia que posee la lectura en el desarrollo del estudiante radica en su capacidad para ampliar horizontes, estimular la imaginación, mejorar el estado de ánimo, fortalecer la mente y resolver problemas cotidianos. Según El Ministerio de Educación (2014) plantea a la lectura “como fuente de recreación y aprendizaje incuestionable. Mediante el contacto con los libros, los niños desarrollan el lenguaje, el pensamiento y la imaginación; comprenden valores y actitudes humanas, y tienen un primer contacto lúdico e interesante con el lenguaje escrito” (p. 22). En otras palabras al sumergirse los niños en los libros no solo amplían su conocimiento y vocabulario, sino que también desarrollan destrezas cognitivas.

La animación a la lectura desempeña un rol fundamental en el desarrollo de los estudiantes, porque busca acercar a los libros mediante actividades lúdicas e interactivas, esto fortalece sus habilidades cognitivas, interpersonales y afectivas. Al interactuar con los textos, los niños mejoran su vocabulario, desarrollan el pensamiento crítico y fortalecen sus habilidades para resolver problemas.

### **Objetivos de animación a la lectura**

La animación a la lectura tiene como propósito incentivar el gusto por los libros, generando placer y no por obligación, de este modo se detallan los objetivos que busca lograr la animación lectora, según Peñaloza (2024):

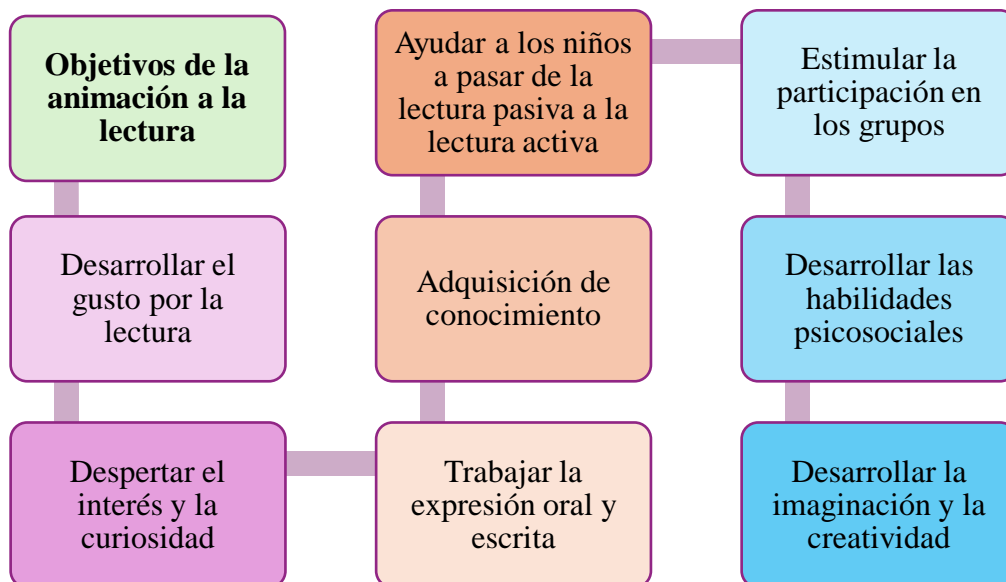
Estimular la creatividad y la construcción de significados. Generar un ambiente propicio y divertido para desarrollar las actividades de lectura.

Concientizar que el acto de leer conlleva a extraer información y

entretenimiento. Mejorar la comprensión lectora y los tiempos y nivel de lectura. Motivar su parte inventiva y recreativa por medio de lecturas de interés colectivo. Desarrollar estrategias lúdicas para la construcción del conocimiento. Instruir a cuidar los libros y material bibliográfico de las bibliotecas. Incrementar las habilidades psicolingüísticas y el vocabulario. Promover las habilidades de pensamiento crítico. Enfatizar en la escucha activa y retentiva de mensajes escritos u orales. Todos estos objetivos propuestos son medibles, debido a que el único fin de la animación a la lectura es contribuir a que los estudiantes mejoren sus procesos de razonamiento y se conviertan en ciudadanos con perspectivas e ideas propias que garanticen espacios debatibles y de respeto. (p. 18)

Por consiguiente, se pretende alcanzar los objetivos planteados con el fin de formar estudiantes integrales, capaces de desenvolverse con autonomía, confianza y pensamiento crítico en diferentes contextos. Al trabajar en un entorno propicio se promueve un aprendizaje efectivo y crea entes activos para la sociedad. A continuación, se podrá apreciar la figura 6 de los objetivos de la animación a la lectura.

**Figura 5.**  
*Objetivos de animación a la lectura.*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Datos de la investigación

### **Estrategias de animación a la lectura**

La animación a la lectura es un proceso esencial que busca incentivar el interés y el hábito de leer diversos textos, mediante estrategias creativas, se pretende mejorar la comprensión lectora, ampliar los conocimientos, ser creativos y enriquecer el vocabulario. Para que la animación a la lectura sea efectiva Ramos et ál., (2022) expresa que es preciso implementar estrategias lúdicas que creen ambientes de seguridad en los que los niños puedan desplegar su imaginación y creatividad, al mismo tiempo que adquieren conocimientos de forma entretenida. A continuación, se exponen las estrategias más destacadas para fomentar la lectura, recogida por Zambrano et ál (2024):

Elección de los libros. Cuando los niños tienen la libertad de elegir sus libros, su motivación y compromiso hacia la lectura aumenta. Biblioteca de aula. La proximidad de los libros y su disponibilidad inmediata estimulan a los niños a leer con mayor frecuencia. Lectura guiada. Donde el docente

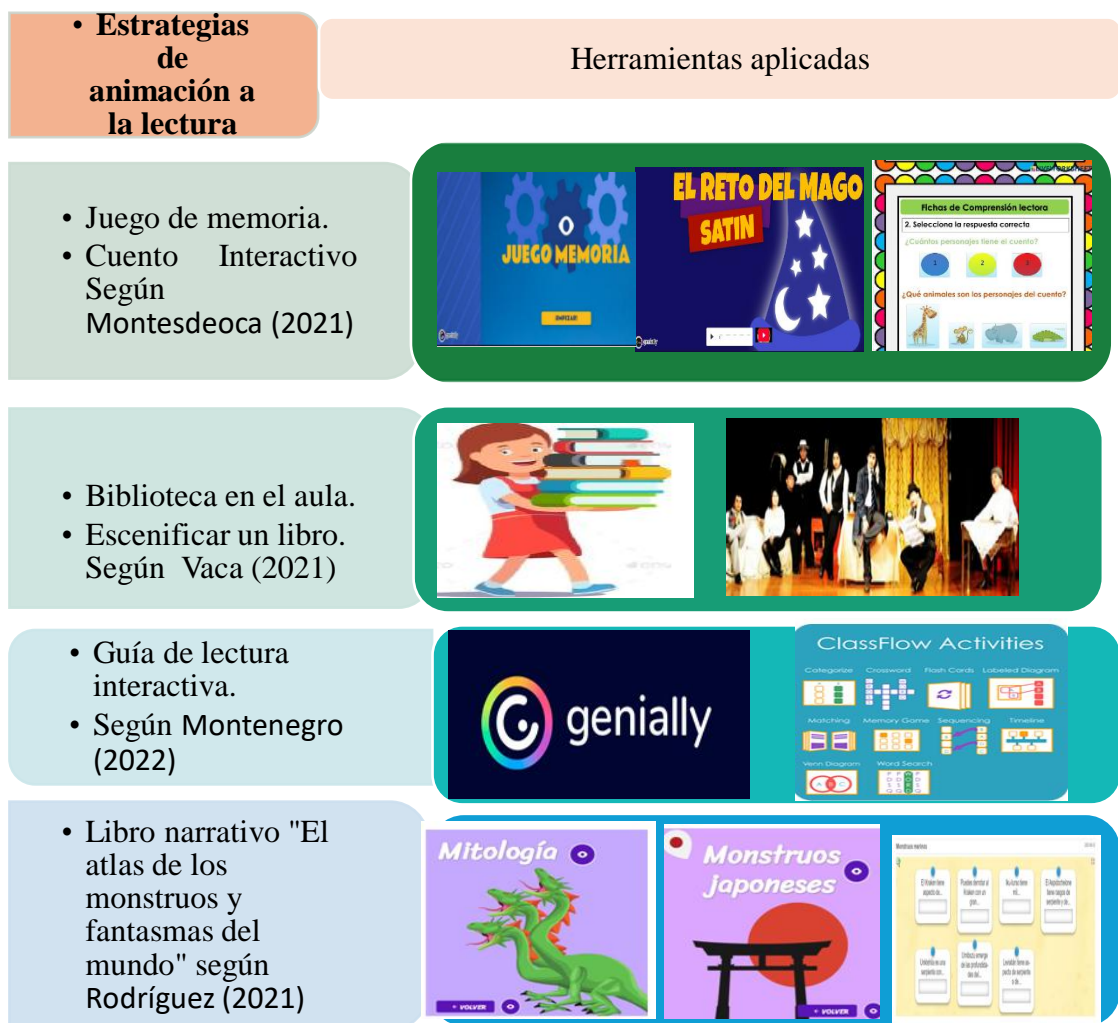
acompaña activamente a los estudiantes durante el proceso lector, es una estrategia eficaz para mejorar la comprensión lectora. Lectura en voz alta. Es una estrategia efectiva, este tipo de lectura cuando se realiza de manera interactiva no solo ayuda a mejorar la fluidez, sino que también fomenta la discusión crítica. Espacios de lectura. En esta actividad el docente debe planificar y apartar tiempos exclusivos para la lectura de los niños. Juegos basados en la lectura. Integrar el juego como parte de las actividades lectoras hace que los estudiantes perciban la lectura como algo divertido y estimulante. (pp. 10625-10626)

La motivación a la lectura es fundamental para despertar en los niños el interés y promover un hábito lector mediante métodos dinámicos y cautivadores. Este procedimiento tiene como objetivo no solo potenciar el entendimiento y expandir los saberes, sino también animar a la creatividad y enriquecer el léxico, para conseguirlo, es esencial establecer actividades recreativas que creen un entorno seguro en el que los estudiantes puedan desarrollar su imaginación de forma libre mientras aprenden de manera divertida.

Aplicar estrategias de lectura es fundamental para elevar el interés en los discentes, mejorar la fluidez, comprender textos y adquirir conocimientos. Para Montesdeoca (2021) “Entre las diversas estrategias de animación a la lectura se encuentra la memoria, recuerdos, asociación de palabras, rimas, crear historias, narrar cuentos, adivinanzas, jugar con fábulas, personajes, las secuencias, los nombres y pronombres dentro de muchas e inacabables alternativas” (pp. 23-24). El crecimiento es fundamental para el éxito tanto académico como personal de los individuos.

En este sentido, el autor menciona algunas tácticas de lectura que, ayudan a fortalecer la memoria, la imaginación y el desarrollo de habilidades cognitivas. En un mundo cada vez más digitalizado e interconectado, la lectura es fundamental porque permite a las personas moverse y comprender una extensa variedad de información, el mismo que ayuda a desarrollar el pensamiento crítico. A continuación, se puede apreciar la figura 6 con las estrategias y herramientas de lectura según algunos autores.

**Figura 6.**  
*Estrategias y herramientas para animación a la lectura*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Montesdeoca (2021), Vaca (2021), Montenegro (2022) y Rodríguez (2021)

Las estrategias presentadas anteriormente por cada uno de los autores son esenciales para la animación a la lectura, al utilizar herramientas tecnológicas como: geneally, canvas, liveworksheets, classflow, classdojo hacen que esta actividad sea dinámica y entretenida. Los juegos de memoria, los cuentos estimulan la imaginación, concentración en la actividad, mientras que la biblioteca en el aula, la escenificación de libros promueve el acceso a la lectura y la expresión oral. Por otro lado, la guía de lectura interactiva facilita la comprensión de textos, así como el libro narrativo "El atlas de los monstruos y fantasmas del mundo" que incentiva a seguir leyendo. Todas estas estrategias son importantes porque fomentan el amor por la lectura, desarrollan hábitos lectores y promueven a un aprendizaje a largo plazo.

### **Animación a la lectura según el Ministerio de Educación**

La lectura es primordial para el aprendizaje y desarrollo de habilidades, es un acto que se practica día a día de manera formal e informal. En los últimos años se han realizado estudios y se ha comprobado que en Ecuador no se fomenta esta actividad, por lo que existe falencias en competencias relacionadas a la lectura y por ende en los aprendizajes del alumnado. Es por ello que, el Ministerio de Educación (2023) plantea:

El nuevo Plan de estudios para Educación General Básica en los subniveles de elemental, media y superior, la designación de un periodo pedagógico destinado a "Animación a la lectura", como consta en el Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-. Durante este periodo, la institución educativa y los docentes deberán planificar actividades que promuevan el interés de los estudiantes hacia la lectura, no solo como una herramienta

para adquirir conocimientos en cualquier ámbito de conocimiento, sino también como una forma de autoexploración, una actividad para ser disfrutada en sí misma. Considerando la importancia de la lectura para el proceso educativo a lo largo de la vida, la presente guía ofrece una aproximación complementaria a las actividades en el marco curricular para generar estrategias de acercamiento a la riqueza de la cultura lectora y su potencial transformador. (pp. 8-9)

Ciertamente, la lectura es una habilidad que nos permite conocer, aprender, crear e imaginar. El ministerio de educación ha definido en su planificación curricular un espacio exclusivamente para fomentar la animación a la lectura. Durante este período los profesores deben desarrollar estrategias innovadoras que motiven a los alumnos a disfrutar de la lectura y sientan amor por los libros. Esta iniciativa está orientada a fomentar la lectura dentro de las instituciones educativas con el fin de garantizar su efectividad.

El fin de implementar la animación a la lectura en la malla curricular es con el fin de facilitar los aprendizajes y potenciar el desarrollo de hábitos lectores en las aulas de clase. Además, se pretende que los estudiantes al finalizar el ciclo sean capaces de desarrollar criterios para seleccionar, analizar y reflexionar críticamente sobre diversos textos. Asimismo, se busca fortalecer los vínculos afectivos con los libros y el disfrute de los mismos.

### **Teorías del aprendizaje**

El constructivismo es una teoría de aprendizaje en el que el alumnado forma su propio aprendizaje a través de vivencias y reflexiones. Tal como lo señala

Benítez (2023) “Es un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende” (p. 65). Es un proceso de conocimiento y creación de significado.

Ciertamente, el constructivismo es un enfoque educativo, donde el aprendiz desarrolla las habilidades y conocimiento, mediante la interacción con la experiencia que posee. Es un modelo en el que la enseñanza se entiende y se implementa como una actividad dinámica y colaborativa, en la que el estudiante juega un papel activo, permitiendo que el conocimiento sea creado por el propio alumno.

La teoría sociocultural resalta la importancia social y el entorno cultural en el desarrollo cognitivo. De acuerdo con Vygotsky (1979) “El aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar sólo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante” (pp. 138-139). Ciertamente esta teoría ayuda a comprender cómo la interacción social y el entorno son fundamentales para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje.

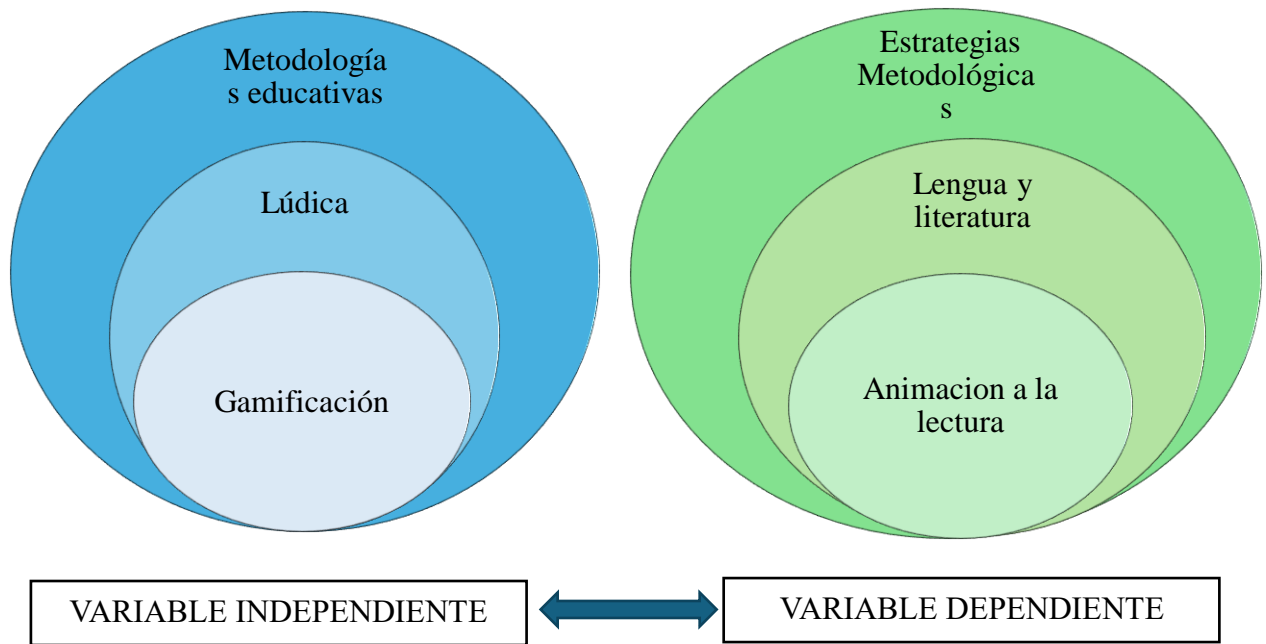
Como afirma el autor, la teoría sociocultural explica como los alumnos aprenden a través de la interacción social en el medio en el que se rodean y colaboran con el aprendizaje de los demás. En este contexto, los estudiantes desarrollan conocimiento intercambiando ideas y su participación activa en el aprendizaje. A partir de esta premisa, la gamificación para animación a la lectura se transforma en una experiencia social y motivadora. Al incorporar mecánicas de

juegos, como desafíos, recompensas, puntos y cooperación, se potencia la cooperación, el pensamiento crítico y el placer por la lectura, logrando así que el alumnado se comprometa de forma más profunda en su proceso formativo.

La teoría del conectivismo es una forma de entender cómo las personas aprenden en la era digital. Para Siemens (2004) “Es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y autoorganización. El conectivismo provee una mirada a las habilidades de aprendizaje y las tareas necesarias para que los aprendices florezcan en una era digital” (p. 6). Es decir, se enfoca en la utilización de la tecnología como un componente principal para facilitar el aprendizaje.

Según el autor, el conectivismo favorece el aprendizaje a través de las tecnologías, permitiendo compartir conocimientos de manera efectiva. Bajo la perspectiva de la gamificación para animación a la lectura tiene el potencial de aprovechar las redes sociales, las tecnologías digitales para ofrecer experiencias de lectura más atractivas y enriquecedoras. Mediante el uso de juegos educativos, los estudiantes tienen la oportunidad de enfrentarse a desafíos de lectura que incluyen recompensas y retroalimentación. Esto no solo fomenta una participación activa, sino que también favorece el intercambio de conocimientos entre sus compañeros.

**Figura 7.**  
*Organizador lógico de las variables*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Datos de la investigación.

## CAPÍTULO II

### DISEÑO METODOLÓGICO

#### Enfoque y diseño de la investigación

El paradigma a utilizar es el positivismo, ya que busca conocer la realidad, a través de métodos científicos y rigurosos. Para Pinell (2024) “Se caracteriza por ser sistemático, medible y comparable, buscando de esta manera identificar los fenómenos objeto de estudio” (p. 65). Este paradigma sostiene que la realidad es externa, objetiva, medida y analizada de manera precisa. El positivismo se vincula con gamificación para animación a la lectura, porque facilita la medición objetiva de su impacto con los estudiantes mediante encuestas y análisis estadístico. A través de un enfoque cuantitativo, se busca identificar relaciones casuales entre gamificación para animación a la lectura, proporcionando datos verificables, así como aplicables a otros contextos educativos.

En el marco de esta investigación se empleará el enfoque cuantitativo, para analizar la influencia de la gamificación en la animación a la lectura de los educandos. El enfoque cuantitativo se basa en cuantificar la recopilación y análisis de datos, de acuerdo a los postulados teóricos de Mora (2023) lo define como “Herramientas para medir y analizar datos, encontrar relaciones entre las variables independientes y dependientes para explorarlas en detalle. Esto ayuda a los estudiosos a evaluar los resultados de la investigación de manera más objetiva” (p. 31). En este sentido, el enfoque cuantitativo se basa en métodos que permiten

examinar datos de manera ordenada, profundizando la interacción entre las variables y contribuyen a una evaluación objetiva de los hallazgos obtenidos.

Con relación a lo anterior, el trabajo se desarrolla mediante un estudio de campo, recolectando datos y evidencias relacionadas con la gamificación como una estrategia para la animación a la lectura, el propósito es medir la influencia de esta estrategia en la motivación de los estudiantes. Al recolectar y analizar datos numéricos, se pretende identificar cambios que permitan evaluar la efectividad de los elementos lúdicos en el proceso de la lectura.

La investigación realizada en este proyecto es de tipo no experimental, ya que se enfoca en observar y analizar fenómenos tal como se presentan en su entorno real, sin alterar las variables. Según Arias y Covinos (2021) “En este diseño no hay estímulos o condiciones experimentales a las que se sometan las variables de estudio, los sujetos son evaluados en su contexto natural sin alterar ninguna situación; así mismo, no se manipulan las variables de estudio” (p. 78). Es decir, el investigador se limita a observar los fenómenos tal cual se dan sin modificar las condiciones de los estudiantes y el aula.

Partiendo de la premisa del autor sobre la observación de fenómenos en su contexto natural, esta investigación tiene como finalidad analizar la influencia de la gamificación, como estrategia dinámica, en la animación a la lectura dentro del entorno escolar, al no manipular las variables, se busca comprender los procesos que ocurren de forma espontánea en la interacción de estudiantes con actividades gamificadas.

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

La investigación se realizará en la Unidad Educativa “Once de Noviembre” localizada en la provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, parroquia Ignacio Flores, la institución es de tipo fiscal, tiene dos jornadas: matutina y vespertina, su oferta académica es inicial, preparatoria, elemental, media y superior. La institución está encaminada en promover el desarrollo integral de los educandos, tanto académico, personal, social, así como cultural, formando ciudadanos líderes, creativos, innovadores, críticos, responsables, comprometidos con su entorno, fomentando valores como el respeto, la equidad, la justicia y la convivencia pacífica. Además, la institución cuenta con un equipo de docentes capacitados, los mismos que están orientados a ofrecer una educación de calidad y calidez.

La población se refiere al grupo total de individuos que tienen características similares y relevantes. Desde la posición de Vizcaíno et ál. (2023) “La población se refiere al conjunto completo de individuos, elementos o fenómenos que comparten una característica común y son objeto de estudio” (p. 9746). De acuerdo con el autor, la población es un grupo de personas que tienen atributos comunes y son seleccionados para ser analizados, por consiguiente, en el estudio, la población estará conformada por los estudiantes del subnivel media de la jornada vespertina de la U.E “Once de Noviembre”, Ver tabla 5.

**Tabla 5.**  
*Población*

Descripción	Número	Porcentaje
Estudiantes	145	100%
Docentes	5	100%
Total		150

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Unidad Educativa Once de Noviembre.

El muestreo en una técnica que selecciona una porción específica de una población para su estudio con el propósito de obtener datos significativos y hacer

inferencias sobre la población, de acuerdo con Hadi et ál (2023) “Es una técnica utilizada en investigación para seleccionar un grupo de individuos o elementos de una población con el objetivo de obtener información sobre la misma” (p. 73) . Dentro de este marco, el muestreo es un proceso que se utiliza para escoger un fragmento de la población y analizarlo para tener datos significativos.

De acuerdo con el autor, el muestreo es una técnica utilizada en investigación para seleccionar una muestra representativa de la población con el fin de analizarla. Su objetivo principal es recopilar información relevante y hacer inferencia sobre el grupo en su conjunto. Esta técnica no solo optimiza el uso de recursos y tiempo, también permite examinar datos significativos sin necesidad de evaluar a todos los individuos.

En esta investigación se utiliza un muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que la selección de los estudiantes depende del criterio del investigador, tal como lo señala Hernández (2020) “La muestra se elige de acuerdo con la conveniencia de investigador, le permite elegir de manera arbitraria cuántos participantes puede haber en el estudio” (p. 2). En efecto es un enfoque investigativo que se basa en el conocimiento y credibilidad del experto.

Ciertamente, este método permite la elección intencionada de los participantes, considerando su accesibilidad y disponibilidad. Al prescindir de una selección aleatoria, se confía en el juicio del experto para decidir quiénes forman parte del estudio, esta estrategia ayuda al desarrollo de la investigación, enfocándose en estudiantes que cumplen con ciertos criterios predefinidos y obteniendo información relevante de manera eficiente.

La muestra es una pequeña parte que se va estudiar, tal como lo señala Vizcaíno et ál (2023) “Es un subconjunto representativo de la población. La selección adecuada y la correcta caracterización de la muestra son esenciales para obtener resultados que puedan extrapolarse de manera válida al universo total.” (p. 9746). Al respecto conviene decir que la muestra es una parte de la población que será analizada para conocer los resultados de toda la población.

Para seleccionar la muestra se tomaron en cuenta diversos criterios de inclusión y se consideró a los estudiantes matriculados con alto nivel académico, seguidamente se priorizó a los que demostraron un claro gusto por la lectura, luego a los que tenían de 10 a 11 años y por último a los que participaban en actividades extracurriculares referentes a la lectura. Asimismo, se consideró la exclusión a otros estudiantes de la investigación tomando en cuenta criterios específicos como: bajo interés por la lectura, estudiantes que faltaron a clases en las últimas fechas, falta de autorización para participar en la investigación, alumnos que presentan problemas en el aprendizaje y finalmente los que tenían bajo rendimiento académico en lengua y literatura. En este sentido, la muestra será aplicada al grupo de sexto grado constituido por 42 estudiantes, con edades comprendidos entre 10 a 11 años y dos profesores. Ver tabla 6.

**Tabla 6.**  
Muestra

Descripción	Número	Porcentaje
Estudiantes	42	100%
Docentes	2	100%
Total		44

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Unidad Educativa Once de Noviembre.

## **Proceso de recolección de los datos**

Con el propósito de recolectar información, se procedió a solicitar por escrito la autorización a la Sra. Vicerrectora para la ejecución del estudio en la institución y la participación de los estudiantes en el mismo (anexo 1). La autoridad aceptó y se aplicó el protocolo de consentimiento informado para los representantes legales (anexo 2), con el fin de que estuvieran enterados sobre el proceso y las implicaciones de la participación de sus representados en la investigación. Una vez obtenido el consentimiento por parte de los padres se llevó a cabo la aplicación del instrumento a los alumnos de sexto año de la jornada vespertina (anexo 3), así mismo a los docentes que imparten clase en ese año de básica (anexo 4).

Para llevar a cabo el estudio integral sobre la gamificación para la animación a la lectura, se emplearán tanto el método inductivo como el deductivo. El método inductivo consiste en partir de un hecho particular hasta llegar al general. Como lo afirma Ameneyro (2024) “Parte de la observación de casos particulares que se recopilan de manera sistemática, a través del reconocimiento de patrones, explican las interdependencias entre clases de eventos fácticos, con las que formula la regla que cumplen y construyen el marco teórico” (p. 271). Es decir, se trata de un proceso de construcción de saberes que se fundamenta en la observación sistemática de casos particulares.

Como afirma el autor, el método inductivo es un proceso de edificación de conocimiento que se basa en observar y recopilar casos particulares para generar teorías más amplias. Este método se asocia con la investigación en la formación de conocimientos a través de la observación, así como el análisis de casos específicos. A partir de estos casos, se identifican patrones y se generan conclusiones generales

acerca de la efectividad de la gamificación en la animación a la lectura, lo que a su vez ayudará a construir un marco teórico fundamentado en la experiencia y la evidencia empírica.

El método deductivo se basa en premisas que va desde lo general a lo particular. Desde el punto de vista de Mora (2023) “Es un método utilizado para conseguir conclusiones lógicas basadas en un conjunto de premisas, leyes o principios, que van de lo general a lo particular” (p. 28). Es decir, se comienza con una idea amplia y se va perfeccionando hasta llegar a un resultado específico.

En otras palabras, este método se inicia con una idea amplia y se va definiendo hasta llegar a un resultado concreto, permitiendo establecer conclusiones específicas a partir de principios generales. El método deductivo se relaciona con gamificación para animación a la lectura en la fundamentación teórica considerando que, parte de principios generales de gamificación y su impacto en la educación, sustentándose en teorías, así como en estudios previos. A partir de estos conceptos, se aplica en un contexto específico, donde se examina su efecto en la motivación y las prácticas lectoras del alumnado.

La técnica que se utilizó es la encuesta que se trata de un método que ayuda a la recopilación de datos y permite obtener información directa del grupo. Según Fera et ál (2020) plantea que es un “Método empírica que utiliza un instrumento o formulario impreso o digital, destinado a obtener respuestas sobre el problema en estudio, y que los sujetos que aportan la información, llenan por sí mismos” (p. 72). En efecto, la encuesta es una técnica que se utiliza para obtener datos de manera precisa, mediante la aplicación de un instrumento. En el contexto de este estudio,

se empleó la encuesta a los niños de sexto año, con el propósito de recopilar datos sobre las percepciones, experiencias y niveles de motivación en relación con la utilización de estrategias de gamificación para animación a la lectura.

El instrumento de recolección de información que se llevó a cabo, es el cuestionario que es una herramienta con una serie de preguntas que ayuda obtener información, como lo señala Cisneros et ál (2022) “Consiste en una serie de preguntas organizadas, estructuradas y específicas, que permiten medir o evaluar una o varias de las variables definidas en el estudio” (p. 1178). Efectivamente el cuestionario es una herramienta de recolección de información mediante ítems.

En este contexto de investigación, se aplicará el cuestionario estructurado que contiene preguntas cerradas para obtener información precisa del tema en estudio, las alternativas están en base a la escala de Likert con 5 opciones de respuesta ( Totalmente en desacuerdo =1, En desacuerdo = 2, Neutral = 3, De acuerdo = 4 y Totalmente de acuerdo = 5) está diseñado para estudiantes de sexto año y contará con 15 preguntas estructuradas, las primeras 8 preguntas estarán relacionadas a la variable independiente que es la gamificación y las otras 7 preguntas sobre animación a la lectura que es la variable dependiente.

La validación es un criterio que sirve para determinar si los resultados de un estudio son fiables, tal como lo señala Corral (2022) “La validez de una investigación descansa en el grado en que refleja la realidad, en lo fidedigno de la información aportada por los datos recabados” (p. 563). Evidentemente la validez depende de la precisión con la que el estudio capta y refleja la realidad que se pretende estudiar, esto significa que los datos deben ser consistentes, relevantes y objetivos. En la investigación, es importante asegurar que los instrumentos

empleados sobre la gamificación para animación a la lectura sean válidos, entendidos por los participantes, de manera que los datos recopilados sean confiables, confidenciales, lo que fomentará la sinceridad y honestidad en sus respuestas, mejorando la validez de los resultados.

En esta sección se destacó la relevancia de contar con instrumentos válidos y precisos para la recopilación de datos. Los mismos que fueron validados por juicios de expertos en el campo de la gamificación para animación a la lectura (anexo 5, 6 y 7). Estos expertos, cuentan con amplia experiencia tanto en la teoría como en la práctica, garantizando que las herramientas aplicadas sean apropiadas y capaces de medir de manera efectiva la influencia de la gamificación para la animación a la lectura de los alumnos de sexto año jornada vespertina, de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

La confiabilidad es una herramienta que asegura que los resultados recolectados sean confiables y no haya variaciones significativas. Para Mata (2020) “La confiabilidad de un instrumento responde a la estabilidad de los datos obtenidos y la anulación de riesgos de variación entre los distintos casos y momentos de aplicación” (p. 2). Por consiguiente, la confiabilidad asegura la estabilidad, homogeneidad de los resultados obtenidos y evita diferencias significativas al aplicarlos.

Para garantizar la confiabilidad de la investigación sobre la gamificación para la animación a la lectura, es esencial utilizar instrumentos bien diseñados, que certifiquen que los resultados sean válidos, es por ello que se empleó el método Alfa de Cronbach, para Rodríguez y Reguant (2020) “Es una fórmula general para

estimar la fiabilidad de un instrumento en el que la respuesta a los ítems es dicotómica o tiene más de dos valores” (pág. 6). Dicho de otro modo, este método evalúa si el instrumento utilizado es confiable.

El método mencionado por el autor es utilizado para evaluar la fiabilidad de un cuestionario, lo cual se refiere a la consistencia con la que dicho cuestionario mide lo que se pretende evaluar. En el estudio se aplicó el coeficiente de alfa de Cronbach con el fin de valorar la confiabilidad del instrumento aplicado a estudiantes y docentes, que tiene como objetivo medir de manera precisa la influencia de las estrategias de gamificación en la animación a la lectura. La fórmula del alfa de Cronbach es la siguiente:

$$a = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Para conocer si un instrumento es confiable se debe aplicar la tabla de fiabilidad del coeficiente de Cronbach, la misma que muestra cuando más alto sea el coeficiente (06.0 a 1.00), más confiable será el instrumento, si el resultado es menor a 0.59 indica que el instrumento de medición tiene problemas de fiabilidad, por lo que es necesario revisar y mejorar el instrumento, ya que no es recomendable utilizar el instrumento con baja fiabilidad en una investigación. Ver tabla 7.

**Tabla 7.**  
*Rango de fiabilidad del coeficiente de Cronbach*

Rango del coeficiente	Valoración de la fiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja

0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,00	Confiabilidad perfecta

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Zamora (2024)

Para el análisis del coeficiente alfa de Conbrach se utilizó el programa estadístico SPSS, en el cual muestra una fiabilidad de 0.873, lo que indica que el instrumento utilizado es confiable y esta interrelacionado de manera coherente, lo que posibilita una medición adecuada de la influencia de la gamificación para la animación a la lectura en niños de sexto grado. Asimismo, asegura que los datos recopilados sean fiables y puedan ser utilizados para la interpretación y análisis de los resultados. Ver la apreciación en la tabla 8.

**Tabla 8.**

*Estadística de fiabilidad*

Alfa de Conbrach	Nº de elementos
0.873	15

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Datos de la encuesta

Seguidamente, se puede apreciar la tabla 9 sobre la operacionalización de variables en gamificación y animación a la lectura, la cual es una herramienta fundamental para investigar la influencia de estas estrategias en el aprendizaje de los alumnos. Esta tabla descompone las variables en dimensiones e indicadores concretos, medibles, facilitando el proceso de evaluación y proporcionando parámetros concretos para interpretar los resultados obtenidos.

**Tabla 9.***Operacionalización de las variables*

**Objetivo General:** Analizar el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada Vespertina.

Variable	Objetivo específico	Dimensión	Indicador	Ítems	Metodología
Gamificación	*Identificar las estrategias de gamificación para el desarrollo de habilidades de animación a la lectura. *Describir las estrategias de gamificación para el desarrollo de la animación a la lectura en los estudiantes de sexto año.	Metodológica Pedagógica Estrategias	Lúdica Interactiva Participativa Dinámica	1,2 3,4 5 6,7,8	Enfoque: Cuantitativo Diseño: No experimental Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Población: 145 Muestra: 42
Animación a la lectura	*Proponer la gamificación para la animación a la lectura a los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada Vespertina.	Cognitiva Emocional Acciones pedagógicas	Creativo Social Motivación Curiosidad	9,10,11 12 13,14 15	

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

## **Análisis de los resultados**

El análisis de resultados es un resumen objetivo de la recopilación de datos obtenidos mediante el instrumento de evaluación. Tal como lo plantea Mora (2023) “Es proporcionar sentido a la información obtenida, procesándola y organizándola para explicar, predecir e interpretar el fenómeno en estudio y dar respuesta al problema planteado” (p. 116). En otras palabras, el análisis de resultados es un proceso que ayuda a convertir los datos en información útil y significativa, permitiéndonos comprender mejor la investigación. Por lo tanto, al procesar y organizar la información, se puede explicar si la gamificación realmente fomenta el interés por la lectura, el tiempo que dedican a la actividad, los niveles de comprensión alcanzados por los estudiantes y la capacidad para relacionar los contenidos leídos.

En este apartado, se procedió a la aplicación del instrumento de recolección de información como es el cuestionario a los estudiantes y docentes, en este caso es el pre test, dicho enfoque facilitó obtener la información directa sobre las percepciones y vivencias de los alumnos, lo que es esencial para entender su contexto educativo. Posteriormente se realizó la organización y revisión de los datos obtenidos, para luego proceder a la tabulación de tablas y gráficos mediante el programa SPSS. Una vez organizado los datos fueron, llevados a cabo un análisis descriptivo para calcular frecuencias y porcentajes. Seguidamente, se detallan los hallazgos derivados de la aplicación del cuestionario al alumnado:

**Pregunta 1.** ¿El juego de roles facilita la comprensión de los textos y mejora el interés por la lectura?

**Tabla 10.**

*Juego de roles facilita comprensión de textos*

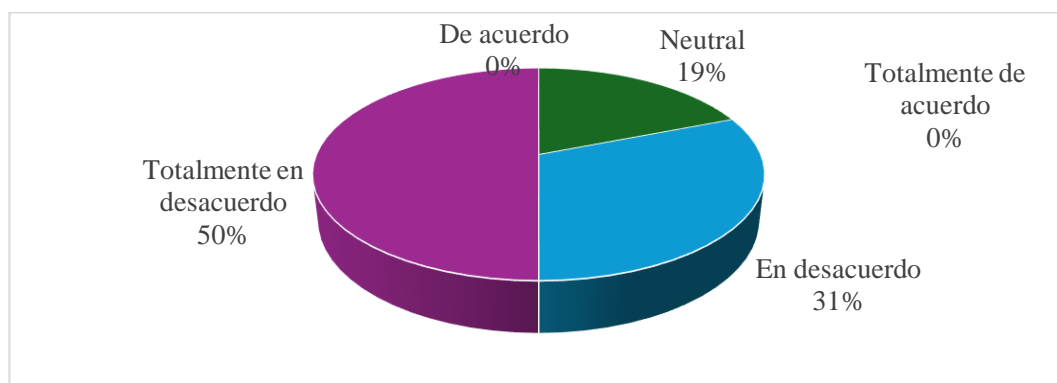
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Neutral	8	19%
En desacuerdo	13	31%
Totalmente en desacuerdo	21	50%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 8.**

*Juego de roles facilita comprensión de textos*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

La gráfica estadística revela una marcada tendencia negativa: el 50% de los encuestados se muestra "Totalmente en desacuerdo" y un 31% "En desacuerdo", lo que indica una percepción generalizada de que los juegos de roles no facilitan la comprensión lectora ni mejoran el interés por la lectura. Asimismo, el 19% se mantiene neutral, posiblemente debido a la falta de experiencia previa con esta estrategia, mientras que ningún estudiante expresó estar de acuerdo con su efectividad.

## Interpretación

De la muestra consultada, se observa que un 81% combinando los que están totalmente en desacuerdo y los que están en desacuerdo, perciben el juego de roles como una estrategia que no les ayuda en la comprensión de textos, lo cual puede deberse a su falta de familiaridad con esta actividad. Para Zambrano et ál (2024) “El juego de roles es una actividad lúdica y pedagógica que involucra la representación de situaciones o personajes por parte de los participantes, quienes asumen roles específicos” (p. 296). Esto permite inferir que los estudiantes no conocen como funciona esta estrategia. El 19% se mantuvo neutral, lo que indica que, aunque no lo consideran negativo, tampoco lo perciben como beneficioso.

**Pregunta 2.** ¿Participar en actividades lúdicas basadas en el juego de roles le ayuda a desarrollar el hábito lector?

**Tabla 11.**

*Participación en actividades lúdicas*

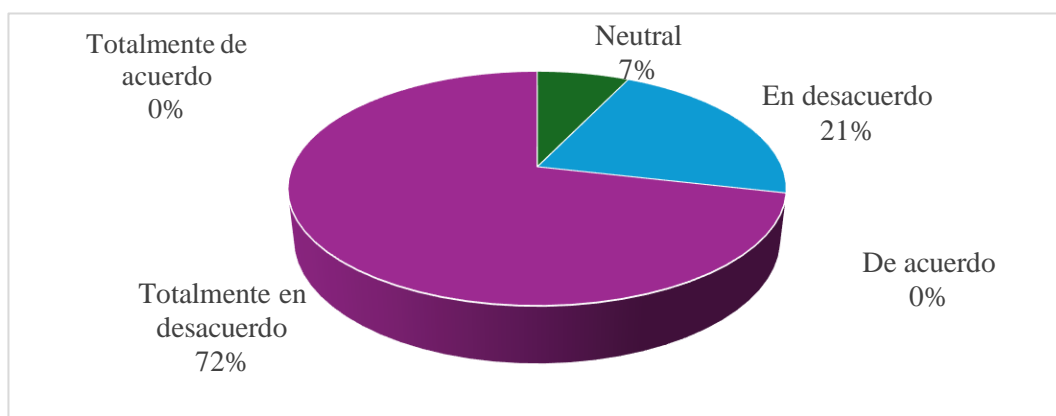
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Neutral	3	7%
En desacuerdo	9	21%
Totalmente en desacuerdo	30	72%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 9.**

*Participación en actividades lúdicas*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

La mayoría de los participantes, un 72%, no creen que participar en actividades lúdicas basadas en juegos de roles contribuya al desarrollo del hábito lector. De manera similar, el 21% de los participantes expresan su desacuerdo. Por otro lado, el 7% adopta una postura neutral. En contraste, no hay participantes que estén de acuerdo o totalmente de acuerdo con lo manifestado.

### **Interpretación**

Un contundente 72% de los encuestados manifiestan una opinión desfavorable, pues consideran que las actividades recreativas centradas en juegos de roles no aportan al fomento del hábito lector. Para Domínguez et ál (2019) “El hábito de lectura es esencial, ya que fortalece el pensamiento lógico para aprender a lo largo de la vida, fomenta un interés continuo por el conocimiento, enriquece la mente, expande el vocabulario y mejora las interacciones personales” (p. 95). Esto permite percibir que los estudiantes tienen una visión predominantemente negativa hacia el uso de juegos de roles como herramienta para fomentar el hábito lector. En contraste el 7% se muestra neutral sobre el impacto de los juegos de roles en el

desarrollo de la práctica de lectura, posiblemente debido a la falta de experiencia o a la percepción de que su efectividad depende del contexto.

**Pregunta 3.** ¿Se siente más comprometido con la lectura cuando se emplean estrategias interactivas como la batalla de preguntas?

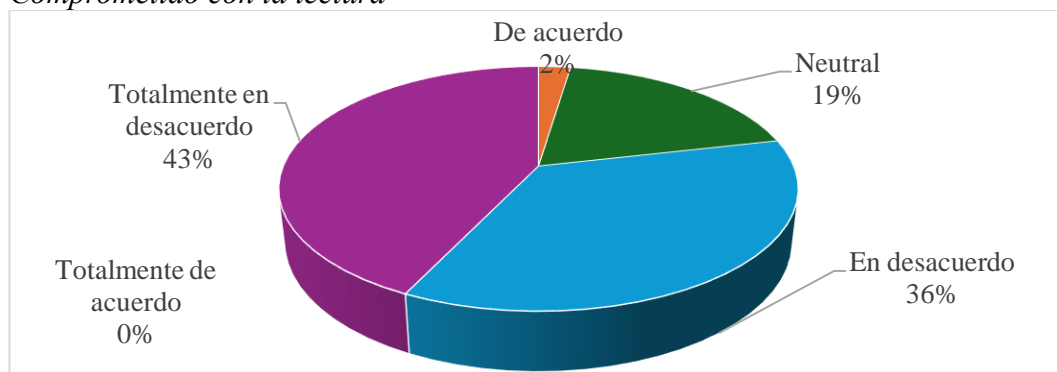
**Tabla 12.**  
*Comprometido con la lectura*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	2%
Neutral	8	19%
En desacuerdo	15	36%
Totalmente en desacuerdo	18	43%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 10.**  
*Comprometido con la lectura*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

En función de la información recabada, se puede deducir que la mayor parte de los estudiantes el 79% manifiesta su desacuerdo con la afirmación de que las batallas de preguntas incrementan su compromiso con la lectura. Dentro de este

porcentaje, un 43% expresa estar totalmente en desacuerdo, mientras que el 36% indica simplemente estar en desacuerdo. Por otro lado, un 19% de los estudiantes adopta una postura neutral, sin inclinarse ni a favor ni en contra de la afirmación, mientras que un reducido 2% señala estar de acuerdo con dicha idea. Este panorama revela que las batallas de preguntas, al parecer, no logran captar el interés esperado para fomentar el hábito lector en la mayoría de los participantes.

### **Interpretación**

El claro desacuerdo expresado por el 79% de los estudiantes evidencian que la mayoría no percibe las batallas de preguntas como un medio efectivo para aumentar su interés por la lectura. Este resultado sugiere que dicha estrategia podría no estar alineada con sus preferencias o que la interacción ofrecida no resulta suficientemente motivadora. Por otro lado, Benoit (2020) mencionan que “El uso de la pregunta es sustancial porque propicia la reflexión, el planteamiento de problemas o hipótesis. Favorece, además, la expresión oral y/o escrita, la comunicación entre estudiantes, su atención y la creación de un ambiente favorable de aprendizaje” (p. 100). El 19% que se posiciona de manera neutral podría estar reflejando una falta de experiencia con esta metodología o considerar que su efectividad depende de factores externos.

**Pregunta 4.** ¿La interacción generada en las batallas de preguntas promueve la lectura?

**Tabla 13.**  
*Batallas de preguntas promueve la lectura*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%

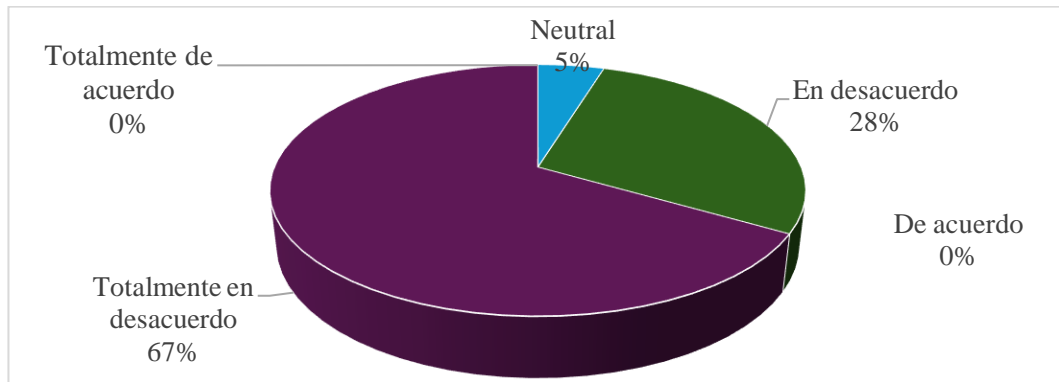
Neutral	2	5%
En desacuerdo	12	28%
Totalmente en desacuerdo	28	67%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 11.**

*Batallas de preguntas promueve la lectura*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

A partir de los datos recopilados, el 95% de los encuestados opina que las batallas de preguntas no contribuyen a promover la práctica lectora. En detalle, el 67% se declara totalmente en desacuerdo, mientras que el 28% manifiesta estar en desacuerdo. Por otro lado, apenas un 5% adopta una postura neutral, lo que sugiere que esta estrategia no logra generar el impacto deseado en la mayoría de los participantes. La falta de interés o la desconexión entre las batallas de preguntas y las necesidades de los estudiantes podrían explicar este resultado. Este análisis invita a considerar la necesidad de innovar en las estrategias para estimular la afición por la lectura.

## Interpretación

El 95% de los encuestados percibe que las batallas de preguntas no son efectivas para fomentar la lectura, probablemente debido a una aplicación inadecuada por parte de los docentes, quienes suelen priorizar la competencia y la memorización sobre un análisis profundo o el disfrute lector. Esto también podría vincularse al desconocimiento de que las preguntas cumplen una función esencial al enfocar la atención en los aspectos clave del texto, promoviendo un enfoque transaccional que refuerza la conexión entre autor, obra y lector, constituyéndose en un instrumento fundamental en el entorno educativo, según Magne y Galván (2025). La limitada neutralidad del 5% confirma la tendencia hacia una opinión negativa sobre esta metodología.

**Pregunta 5.** ¿Las competencias sanas en el aula le motivan a participar activamente en las actividades de animación a la lectura?

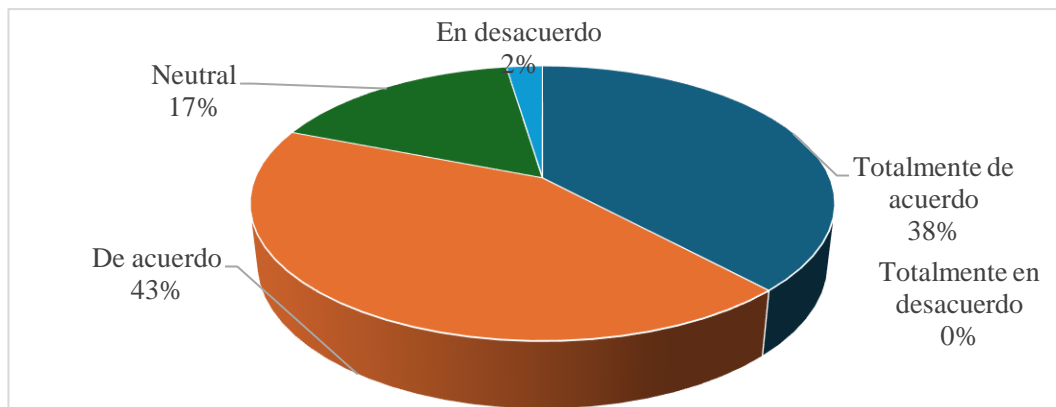
**Tabla 14.**  
*Competencias sanas motiva participar*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	16	38%
De acuerdo	18	43%
Neutral	7	17%
En desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 12.**  
*Competencias sanas motiva participar*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

los datos reflejados en la tabla y el gráfico, el 81% de los estudiantes reconoce que las competencias sanas resultan motivadoras, distribuyéndose este porcentaje en un 43% que está de acuerdo y un 38% que está totalmente de acuerdo. Mientras tanto, el 17% mantiene una posición neutral, sin expresar una inclinación clara, mientras que solo un 2% refleja que algunos no perciben esta estrategia como apropiada o favorable dentro del ámbito educativo.

### **Interpretación**

El 81% de los estudiantes, manifiestan sentirse motivados a participar en actividades de lectura cuando se incorporan dinámicas basadas en la competencia sana y la colaboración. Este entorno promueve el interés por la lectura y estimula el aprendizaje activo resultando fundamental para su desarrollo académico, además de fortalecer un espíritu competitivo saludable. En este sentido, Torres (2022) señala que "La competitividad se incorpora en el proceso de aprendizaje, no con la intención de fomentar la adversidad ni de menospreciar al oponente, sino como un

incentivo para promover un aprendizaje significativo.” (p. 3). Por otro lado, el 17% que se posiciona de manera neutral podría indicar que su motivación depende de factores, como las características individuales de los estudiantes o las condiciones específicas en que se implementa la estrategia.

**Pregunta 6.** ¿Cuándo la lectura se presenta a través de una historia o contexto narrativo, se siente más motivado a participar?

**Tabla 15.**

*Lectura a través de historias*

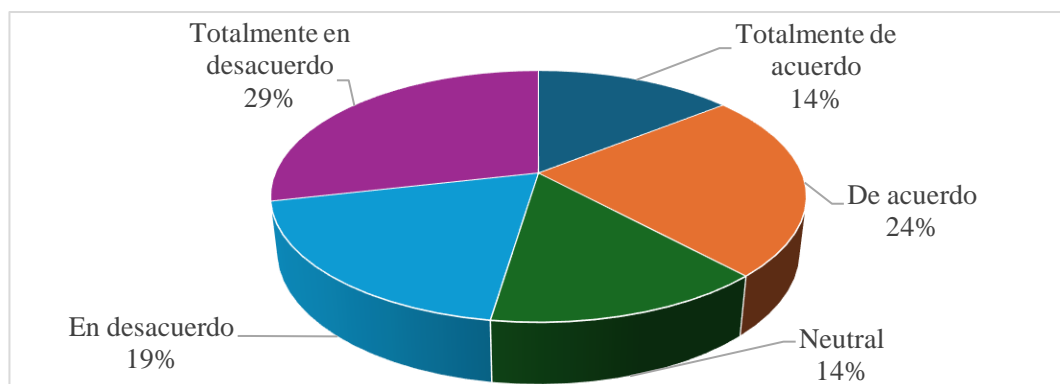
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	6	14%
De acuerdo	10	24%
Neutral	6	14%
En desacuerdo	8	19%
Totalmente en desacuerdo	12	29%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 13.**

*Lectura a través de historias*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

## **Análisis**

Según las respuestas recopiladas, las opiniones de los encuestados muestran una notable división. Un 48% expresa su desacuerdo con la idea de que la lectura a través de historias incrementa la motivación, distribuyéndose este porcentaje en un 29% que está totalmente en desacuerdo y un 19% que simplemente se declara en desacuerdo. Por otro lado, un 38% manifiesta estar de acuerdo con la afirmación, lo que evidencia una significativa proporción de apoyo a esta estrategia, mientras que el 14% adopta una postura neutral, sin inclinarse hacia ninguna de las posiciones.

## **Interpretación**

Aunque muchos estudiantes disfrutaban de la lectura en un contexto narrativo, los resultados muestran que un 48% no están de acuerdo en que la narrativa, incentive a participar. Esto podría deberse a que cada alumno posee un ritmo de aprendizaje diferente o a que las historias utilizadas no siempre logran la motivación. Para Santamaría y Vega (2022) “La motivación es el motor fundamental que debe poseer todo docente, para el aprendizaje de la lectura donde el estudiante aprende movido por impulsos personales y por la satisfacción de saber, dominar o hacer algo” (p. 493). Por otro lado, el 38% indica que se siente más motivado a leer cuando la actividad implica el uso de una historia.

**Pregunta 7.** ¿Las actividades de lectura que incluyen una historia o un hilo narrativo fomentan la creatividad y comprensión del texto?

**Tabla 16.**

*Lectura de Historias fomentan creatividad y comprensión*

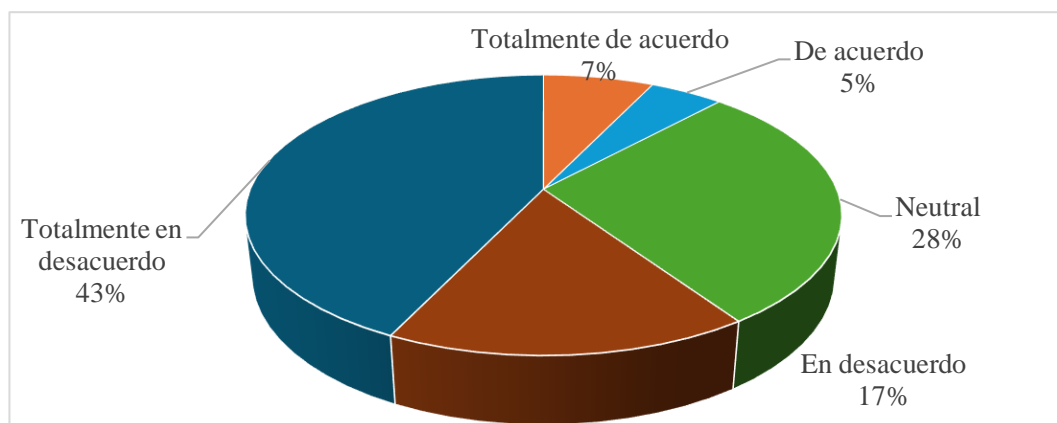
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	3	7%
De acuerdo	2	5%
Neutral	12	29%
En desacuerdo	7	17%
Totalmente en desacuerdo	18	43%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 14.**

*Lectura de Historias fomentan creatividad y comprensión*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

La mayoría de los estudiantes, es decir el 60% no percibe que las actividades con narrativas fomenten su creatividad y comprensión. De este grupo, el 43% está totalmente en desacuerdo, mientras que el 17% en desacuerdo. Esto evidencia que, para una gran mayoría, la narrativa no es suficiente para cultivar estas habilidades. Por otro lado, un 28% se mantiene neutral, lo que podría reflejar indiferencia o falta

de experiencias significativas con este tipo de actividades. Solo un 12% considera que las narrativas sí fomentan la creatividad y comprensión.

### **Interpretación**

Para la mayoría, la inclusión de narrativas en las actividades de lectura no es suficiente para estimular la creatividad ni mejorar la comprensión. Esto indica que la forma en que se desarrollan estas actividades puede no estar aprovechando el potencial de la narrativa para estimular las capacidades interpretativas y creativas. Según Iruri y Villafuerte (2022) “La narrativa se convierte en un proceso de enseñanza-aprendizaje, el mismo que se da mediante imágenes, figuras, símbolos, historias que revelan experiencias internas y evocan emociones en los lectores; ayudando a mejorar la expresión oral, lectura y escritura de los estudiantes.” (p. 3). Además, el 28% que adopta una postura neutral indica que algunos estudiantes no han experimentado actividades narrativas diseñadas de manera efectiva.

**Pregunta 8.** ¿Las actividades de lectura basadas en “Las pistas del conocimiento” hacen que el aprendizaje sea más dinámico y entretenido?

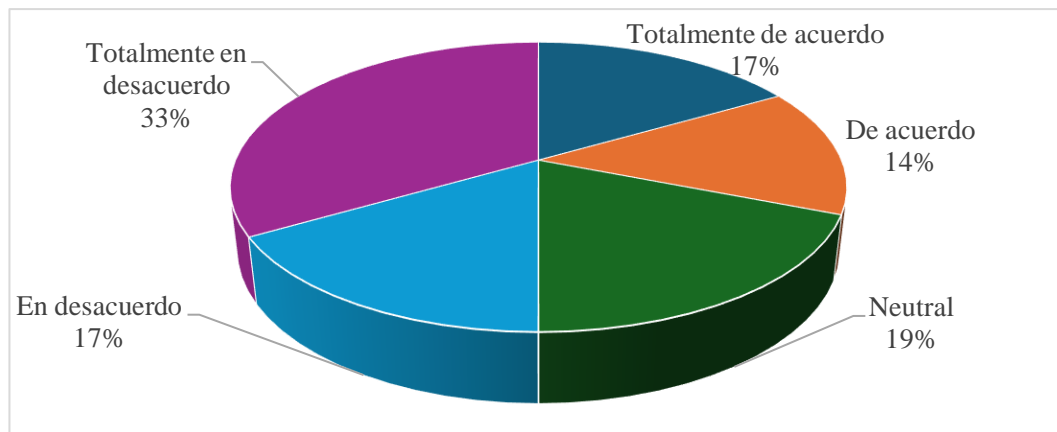
**Tabla 17.**  
*Aprendizaje dinámico y entretenido*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	7	17%
De acuerdo	6	14%
Neutral	8	19%
En desacuerdo	7	17%
Totalmente en desacuerdo	14	33%
<b>Total</b>	<b>42</b>	<b>100%</b>

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 15.**  
*Aprendizaje dinámico y entretenido*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

Con base en los resultados obtenidos, se observa que la mayoría no percibe que “Las pistas del conocimiento” contribuyan significativamente a un aprendizaje dinámico y entretenido, con un 50% en desacuerdo, total o parcial. En contraste, un 31% de los encuestados opina positivamente sobre esta afirmación, mientras que un 19% mantiene una postura neutral, lo que refleja diversidad en las perspectivas y oportunidades para explorar mejoras.

### **Interpretación**

La efectividad de las pistas del conocimiento ha generado opiniones diversas entre los participantes. Mientras el (33%) consideran que esta estrategia hace que el aprendizaje sea más dinámico y motivador otros no perciben un cambio significativo en su experiencia educativa (50%). Esta diferencia podría deberse a la forma en que las actividades se implementan o a la necesidad de ajustar las metodologías activas para responder mejor a los intereses y necesidades

individuales de los estudiantes. En este contexto, Rivera (2024) expresa que “Las metodologías activas contribuye al incremento de la comprensión lectora que conlleva al desarrollo de habilidades, capacidades y actitudes que coadyuvan al logro de aprendizajes significativos” (p. 3), asegurando que sean relevantes y estén alineadas con los objetivos de aprendizaje.

**Pregunta 9.** ¿La lectura en voz alta con actividades interactivas te ayuda a recordar mejor la información del texto?

**Tabla 18.**

*Lectura en voz alta*

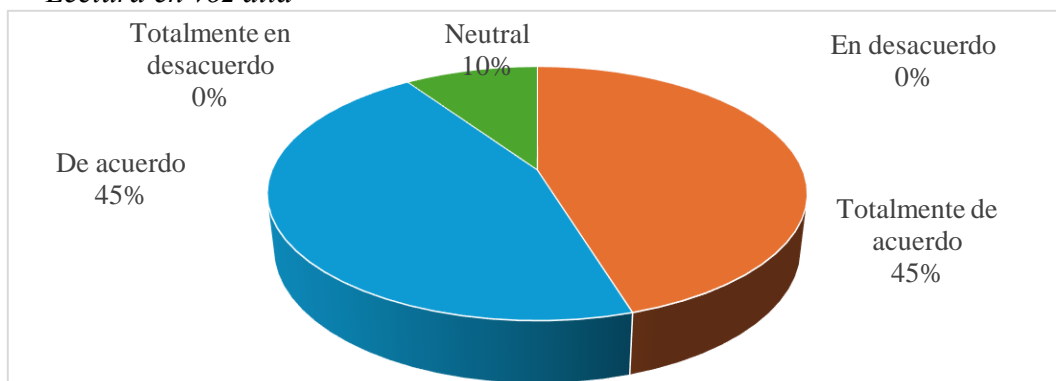
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	19	45%
De acuerdo	19	45%
Neutral	4	10%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 16.**

*Lectura en voz alta*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

## **Análisis**

Según los resultados de la encuesta, se determinó que el 90% de los estudiantes coincide en que la lectura en voz alta acompañada de actividades interactivas contribuye significativamente a mejorar la retención de información. De este grupo, el 45% indicó estar totalmente de acuerdo, mientras que otro 45% manifestó estar de acuerdo. No obstante, un 10% de los encuestados se mantiene neutral frente a esta estrategia. Estos resultados resaltan la importancia de seguir fortaleciendo y adaptando las metodologías activas para hacerlas más inclusivas y efectivas en el aula, optimizando así los procesos de aprendizaje y participación.

## **Interpretación**

La lectura en voz alta, en combinación con actividades interactivas, se percibe como una herramienta sumamente efectiva para reforzar la retención de información. Esta práctica no solo impulsa la comprensión y el recuerdo del contenido, sino que también transforma la lectura en una experiencia más activa y participativa. De acuerdo con Gavilanes et ál (2022) la lectura en voz alta, al activar diversos canales sensoriales y fomentar la interacción, optimiza la codificación y el almacenamiento de la información en la memoria a largo plazo. Sin embargo, el 10% de los estudiantes que mantiene una postura neutral podría deberse a su limitada participación en esta metodología, lo que evidencia la necesidad de involucrar a todos los estudiantes y mejorar la difusión de estas estrategias para garantizar su efectividad y alcance.

**Pregunta 10.** ¿Cree usted que la lectura en voz alta en grupo, acompañada de actividades lúdicas, le motiva a leer con más entusiasmo?

**Tabla 19.**

*Lectura en voz alta en grupo motiva a leer*

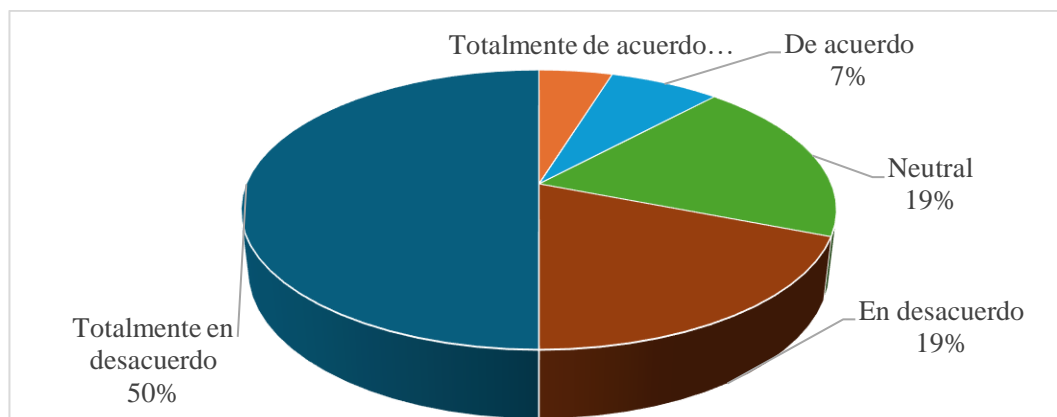
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	2	5%
De acuerdo	3	7%
Neutral	8	19%
En desacuerdo	8	19%
Totalmente en desacuerdo	21	50%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 17.**

*Lectura en voz alta en grupo motiva a leer*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

La mayoría de los encuestados, equivalente al 69%, no percibe que la lectura en voz alta en grupo aumente su motivación. De este grupo, el 50% está totalmente en desacuerdo y el 19% en desacuerdo, un 12% considera que esta estrategia fomenta su motivación, mientras que el 19% mantiene una postura neutral. Este panorama sugiere que esta actividad podría no estar cumpliendo con las expectativas de los estudiantes en términos de impacto motivacional. Es posible que

esto se deba a factores como la forma en que se implementa, la falta de dinamismo en la metodología o diferencias individuales en los estilos de aprendizaje.

### **Interpretación**

Según los resultados de la encuesta la lectura en voz alta en grupo no es considerada, por el 69% de los estudiantes como una estrategia que fomente de manera significativa su interés por leer. Esto podría deberse a que las dinámicas propuestas no resultan lo suficientemente atractivas. Para Gavilanes et ál (2022) “La lectura en voz alta en grupo lleva al encuentro, a compartir, mejorar las relaciones grupales; crear vínculos de amistad y fraternidad, al socializar las opiniones y puntos de vista” (p. 80). Esta práctica fortalece la empatía entre pares. Por otro lado, el 19% que se muestra neutral indica una falta de experiencias con esta metodología, lo que pone de manifiesto la importancia de rediseñar las actividades para hacerlas más inclusivas, relevantes y conectadas con las necesidades de los estudiantes.

**Pregunta 11.** ¿Le resulta más entretenido y motivador participar en la lectura cuando se incluyen actividades lúdicas como desafíos o competencias?

**Tabla 20.**

*Las actividades Lúdicas con desafíos son entretenidas*

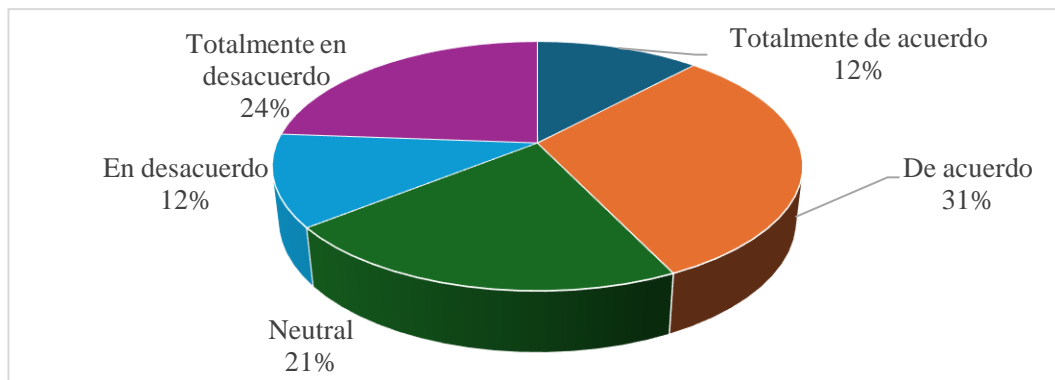
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	5	12%
De acuerdo	13	31%
Neutral	9	21%
En desacuerdo	5	12%
Totalmente en desacuerdo	10	24%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 18.**

*Las actividades Lúdicas con desafíos son entretenidas*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

Según los datos evidenciados, el 43 % de los encuestados coincide en que incorporar actividades lúdicas, como desafíos o competencias, convierte la lectura en una experiencia más amena y estimulante. Por otro lado, el 21% adoptó una postura neutral, mientras que el 36% expresó su desacuerdo total y parcial. Estos resultados sugieren que, aunque existe una percepción positiva, también hay un porcentaje de estudiantes que no experimenta el mismo nivel de motivación o entusiasmo con este tipo de actividades.

### **Interpretación**

Se puede evidenciar que el 43% consideran que la inclusión de actividades lúdicas, como desafíos y competencias, aumenta el entretenimiento y la motivación en la lectura. Sin embargo, el 36% se mantiene en que estas estrategias no logran captar su interés, ni se sienten motivados, esto puede depender de factores como el diseño del juego o conexión con los intereses y necesidades del alumnado. Para

Candela y Benavides (2020) “Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades” (p. 78). Mediante estas prácticas, se despierta no solo la curiosidad innata de los niños, sino también se promueve el desarrollo de habilidades, sociales y cognitivas en un ambiente positivo.

**Pregunta 12.** ¿Le gustaría que las actividades de animación a la lectura incluyeran juegos en los que puedas escoger los libros que vas a leer?

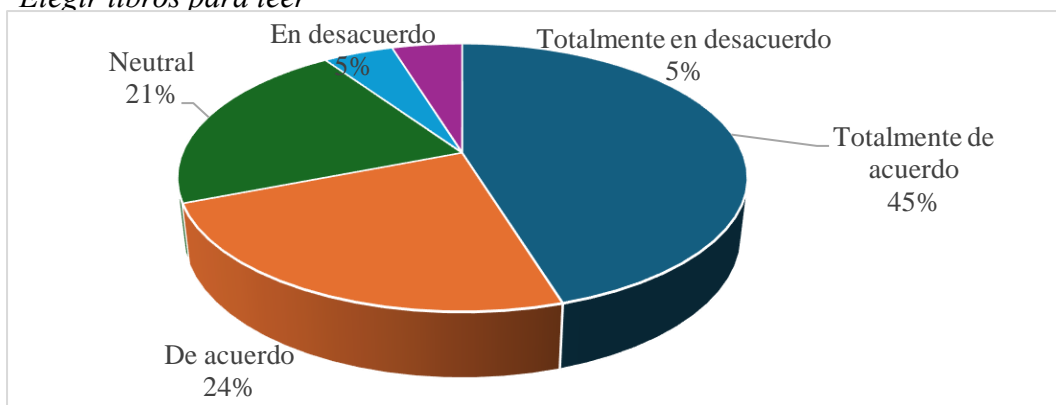
**Tabla 21.**  
*Elegir libros para leer*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	19	45%
De acuerdo	10	24%
Neutral	9	21%
En desacuerdo	2	5%
Totalmente en desacuerdo	2	5%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 19.**  
*Elegir libros para leer*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

## **Análisis**

Según los resultados de la tabla, el 69% de los encuestados expresa su interés en que las actividades de animación a la lectura incluyan juegos donde puedan elegir los libros que van a leer. De este grupo, el 24% está de acuerdo y el 45% totalmente de acuerdo. Por otro lado, un 21% se mantiene neutral, lo que podría reflejar indiferencia o falta de experiencia con este tipo de dinámicas. Finalmente, el 10% está total o parcialmente en desacuerdo, posiblemente porque prefieren otro tipo de estrategias o porque no consideran que la selección libre de libros influya en su motivación lectora.

## **Interpretación**

Un poco más de la mitad de los estudiantes, específicamente el 69%, valora la posibilidad de elegir los libros en actividades de animación a la lectura, lo que sugiere que la autonomía juega un papel clave en su motivación. La autonomía en la elección de lectura puede aumentar el interés y el compromiso de los estudiantes, pero es importante ofrecer una guía y apoyo para asegurar que las elecciones sean adecuadas, Villoria y Mendoza (2023). En cambio, el 21 % expresan de manera neutral, prefiriendo las clases tradicionales.

**Pregunta 13.** ¿La lectura guiada con actividades gamificadas, como desafíos o recompensas, hace que la lectura sea más interesante?

**Tabla 22.**

*Lectura guiada con gamificación*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	2	5%
De acuerdo	0	0%
Neutral	10	24%

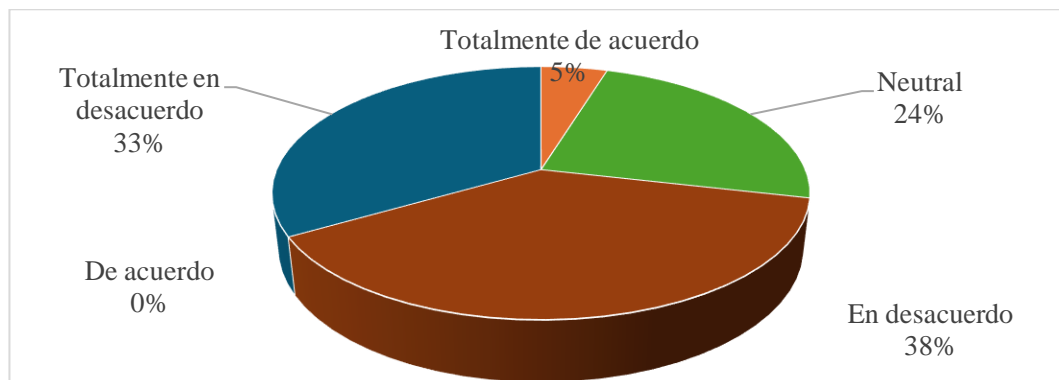
En desacuerdo	16	38%
Totalmente en desacuerdo	14	33%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 20.**

*Lectura guiada con gamificación*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Análisis**

Los datos revelan el 71% está en desacuerdo total o parcial con la afirmación, lo que podría reflejar una preferencia por estrategias más tradicionales. Mientras que el 24% se muestra neutral, es decir que no tienen una opinión clara y consideran que la gamificación no influye en su interés por la lectura de manera positiva o negativa. No obstante, el 5% de los encuestados considera que la lectura guiada, acompañada de actividades gamificadas, hace que la experiencia sea más interesante.

**Interpretación**

El gráfico estadístico evidencia que la mayoría de los encuestados, el 71% consideran que la lectura guiada, incluso con actividades gamificadas, no logra

hacer la lectura interesante, esto puede deberse a que estas dinámicas, no están alineadas a los intereses de los estudiantes. Para Salina y Cevallos (2024) “La utilización de estrategias gamificadas en el aula como recurso didáctico desde una perspectiva multimodal, contribuye al fortalecimiento de los procesos de lectura, comprensión, aprendizaje, motivación e interés en los estudiantes” (p. 116). No obstante, este enfoque no siempre es efectivo para todos los individuos, dado que el 24% de los participantes se muestran neutrales porque no perciben una diferencia significativa en comparación con los métodos tradicionales.

**Pregunta 14.** ¿El docente utiliza actividades lúdicas en lecturas guiadas que le ayudan a disfrutar de la lectura?

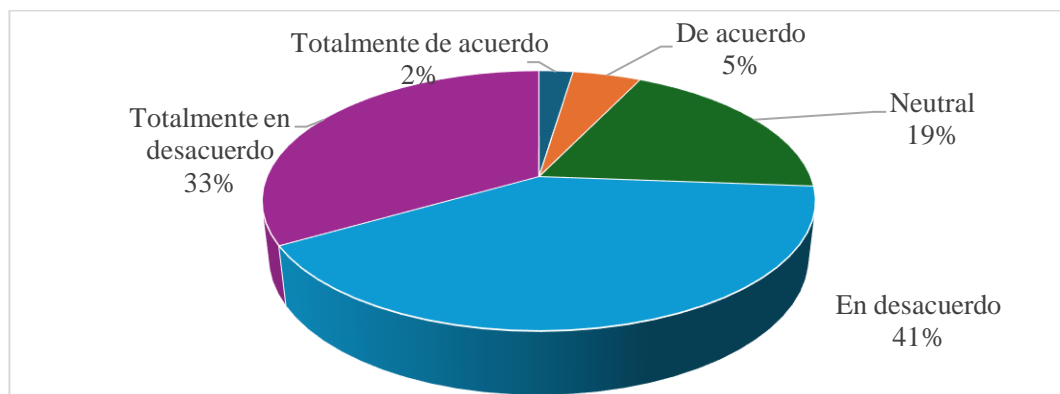
**Tabla 23.**  
*Lecturas guiadas ayudan disfrutar de lecturas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	2%
De acuerdo	2	5%
Neutral	8	19%
En desacuerdo	17	41%
Totalmente en desacuerdo	14	33%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 21.**  
*Lecturas guiadas ayudan disfrutar de lecturas*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

El gráfico pone de manifiesto que una gran mayoría de los encuestados, específicamente un 74%, que incluye tanto a aquellos que están en desacuerdo como a los que están totalmente en desacuerdo, no percibe que los docentes implementen actividades lúdicas que fomenten el disfrute de la lectura guiada. Apenas un 7% se muestra de acuerdo o totalmente de acuerdo, lo que indica que esta práctica es considerada poco habitual. Por otro lado, un 19% adopta una postura neutral, lo que sugiere que no han tenido suficientes experiencias con actividades lúdicas como para formarse una opinión clara.

### **Interpretación**

El 74% expresa un desacuerdo total y parcial respecto a la idea de que las actividades lúdicas aplicadas a la lectura guiada contribuyan a disfrutar de este proceso. Pegalajar (2021) “Es crucial que los educadores comprendan cómo los estudiantes perciben la gamificación, ya que esta percepción influye directamente en la efectividad de la estrategia” (p. 178). Este dato pone de relieve la existencia de una percepción crítica hacia la efectividad de estas estrategias para generar una experiencia más amena y placentera en el ámbito lector. Por otro lado, el 19% que se muestra neutral refleja una ambigüedad, sugiriendo que estos alumnos pueden no haber tenido experiencias significativas que les permitan evaluar el efecto de dichas actividades.

**Pregunta 15.** ¿Cree que los juegos de lectura organizados por el docente despiertan la curiosidad para explorar nuevos textos?

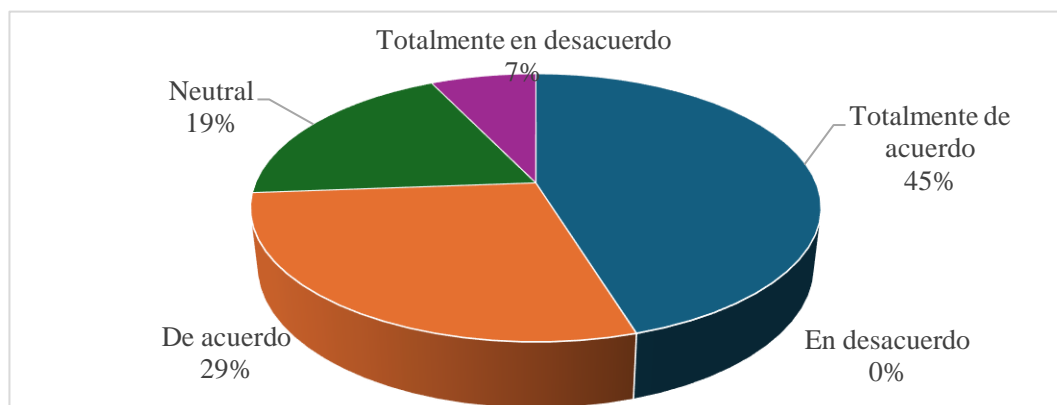
**Tabla 24.**  
*Juegos de lectura despierta la curiosidad*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	19	45%
De acuerdo	12	29%
Neutral	8	19%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	3	7%
Total	42	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 22.**  
*Juegos de lectura despierta la curiosidad*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

Los juegos de lectura impulsados por el docente despiertan la curiosidad en la mayoría de los estudiantes, ya que el 56% de ellos muestra algún grado de interés, un 27% se sitúa en una postura neutral, lo que podría reflejar la necesidad de un enfoque más atractivo. Además, el 17% que expresa desacuerdo destaca la importancia de diversificar las estrategias pedagógicas para adaptarse a las distintas preferencias y estilos de aprendizaje. Esto es esencial para garantizar que cada alumno pueda conectar de manera significativa con la experiencia de la lectura.

## Interpretación

El 56% de los estudiantes que muestra interés en los juegos de lectura guiados por el profesor evidencia un deseo intrínseco de dinamismo y participación activa en su aprendizaje. Según Velazco y Rolón (2024) “La participación activa de los estudiantes es una herramienta potente para desarrollar la autonomía, mejorar el razonamiento, internalizar valores, ayudar en la adquisición de habilidades comunicativas” (p. 2576). Sin embargo, un 17% manifiesta desacuerdo, lo que demuestra un desinterés hacia este tipo de actividades. Es posible que estos estudiantes se inclinen más hacia métodos de enseñanza más tradicionales.

A continuación, se exponen los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario a docentes:

**Pregunta 1.** ¿En su planificación de estrategias de gamificación, para el desarrollo de habilidades de animación a la lectura, utiliza el juego de rol?

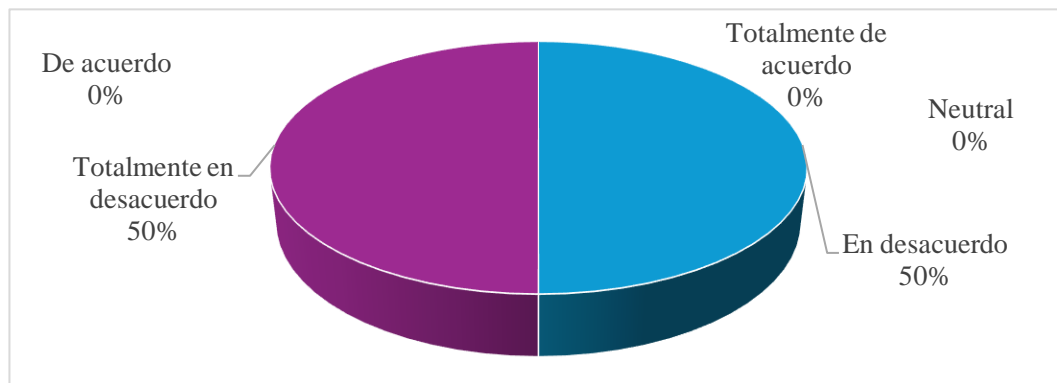
**Tabla 25.**  
Estrategias de gamificación como juegos de rol

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	1	50%
Totalmente en desacuerdo	1	50%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 23.**  
*Estrategias de gamificación como juegos de rol*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

Según los resultados de este ítem, se observa que el 50% de los docentes afirma estar totalmente en desacuerdo y el otro 50% indica estar en desacuerdo con respecto al uso de estrategias gamificadas, como el juego de roles, para el desarrollo de habilidades de animación a la lectura. Estos datos reflejan una falta de adopción o aplicación de técnicas innovadoras y participativas en las prácticas pedagógicas actuales.

### **Interpretación**

Se puede apreciar una ausencia significativa en la aplicación de estrategias gamificadas para el desarrollo de habilidades de animación a la lectura como los juegos de roles. El hecho de que el 50% de los docentes esté "totalmente en desacuerdo" y el otro 50% "en desacuerdo" con el uso de estas estrategias pone en evidencia una desconexión entre las metodologías contemporáneas recomendadas para el aula. Por un lado, esta resistencia o falta de adopción podría derivarse de un desconocimiento sobre las estrategias gamificadas. Para Simba et ál (2019) las estrategias de gamificación consisten en transformar las clases monótonas en

experiencias de aprendizaje significativas, convirtiendo los contenidos teóricos tradicionales en dinámicas educativas atractivas que despierten el interés de los estudiantes y fomenten su compromiso.

**Pregunta 2.** ¿Cree usted que las estrategias de gamificación, incluyendo el juego de roles, son efectivas para aumentar el interés, la motivación y la participación activa de los estudiantes en actividades de animación a la lectura?

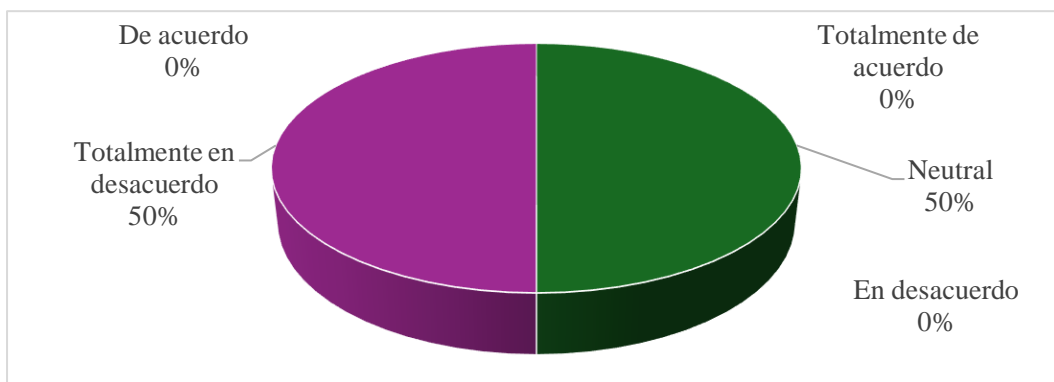
**Tabla 26.**  
*Juegos de roles es efectivo para participación activa*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Neutral	1	50%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	50%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 24.**  
*Juegos de roles es efectivo para participación activa*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

## **Análisis**

La encuesta muestra opiniones divididas sobre la eficacia de las estrategias de gamificación, incluyendo el uso de juegos de roles, para fomentar el interés, la motivación y la participación activa de los estudiantes en actividades relacionadas con la animación a la lectura. El 50% de los encuestados mantiene una postura neutral y el otro 50% manifiesta un completo desacuerdo con esta estrategia de gamificación.

## **Interpretación**

Los porcentajes expuestos revelan una evidente división y cierto nivel de incertidumbre entre los encuestados respecto a la eficacia de las estrategias de gamificación, en particular los juegos de roles, para fomentar la lectura. El hecho de que el 50% se mantenga neutral indica que una parte considerable de los participantes carece de una postura clara o definida al respecto. Mora y Camacho (2019), mencionan que esta metodología permite a los estudiantes interpretar diferentes personajes, lo que transforma su manera de aprender. En contraste, el 50% que manifiesta desacuerdo refleja un rechazo hacia los juegos de roles como recurso para incentivar el hábito lector. Esto sugiere una percepción desfavorable, posiblemente influenciada por prejuicios que asocian lo lúdico con un juego o inapropiado para cumplir objetivos educativos.

**Pregunta 3.** ¿Considera usted que las batallas de preguntas son una estrategia efectiva de gamificación para fomentar el desarrollo de habilidades de animación a la lectura?

**Tabla 27.**

*Batallas de preguntas fomentan habilidades de lectura*

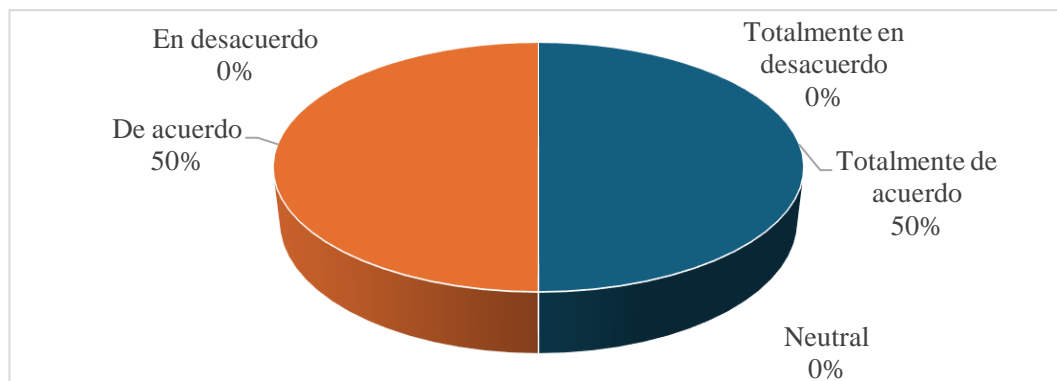
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	1	50%
De acuerdo	1	50%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 25.**

*Batallas de preguntas fomentan habilidades de lectura*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

Con base en los instrumentos aplicados, se evidencia que el 50% de los encuestados está totalmente de acuerdo y el otro 50% de acuerdo en que las batallas de preguntas representan herramientas altamente efectivas y valiosas. Estas dinámicas no solo fomentan el desarrollo de habilidades lectoras, sino que también contribuyen significativamente al enriquecimiento del vocabulario y al fortalecimiento de otras competencias relacionadas con la lectura, como la comprensión crítica, la agilidad mental y la capacidad de razonamiento.

## Interpretación

En consonancia a la evidencia estadística porcentual, 50% están totalmente de acuerdo y el 50% están de acuerdo, esto quiere decir que la mayoría de los docentes consideran que las batallas de preguntas son estrategias efectivas de gamificación para fomentar habilidades de animación a la lectura, como lo menciona Rosero y Medina (2021) son actividades interactivas y recreativas que promueven tanto el aprendizaje como la implicación activa de los estudiantes en el proceso educativo.

**Pregunta 4.** ¿Cree usted que la actividad interactiva generada en las batallas de preguntas mejora la comprensión de los textos por parte de los estudiantes?

**Tabla 28.**

*Actividades interactivas mejora la comprensión de textos*

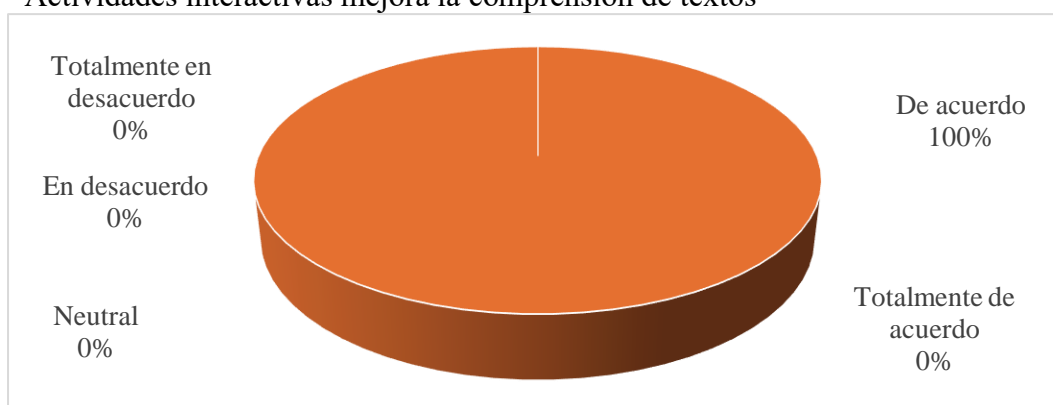
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	2	100%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 26.**

*Actividades interactivas mejora la comprensión de textos*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre".

### **Análisis**

Como lo expresa la gráfica el 100% de los encuestados están de acuerdo en que las actividades interactivas mejoran la comprensión de textos. Este resultado sugiere una percepción positiva sobre la efectividad de esta estrategia. La ausencia de posturas neutrales o en desacuerdo indica un consenso entre los participantes en cuanto a los beneficios de las actividades interactivas para fortalecer la comprensión lectora, lo que respalda su uso como una herramienta pedagógica eficaz en el aula.

### **Interpretación**

El 100% de docentes concuerda en que las actividades interactivas, como las batallas de preguntas, son estrategias efectivas para fortalecer la comprensión de textos en los estudiantes. Estas dinámicas no solo favorecen un aprendizaje más profundo y significativo, sino que también potencian habilidades esenciales como el análisis, la reflexión y la capacidad de establecer conexiones entre conceptos. Según Fuertes et ál (2023) “Las actividades interactivas son efectivas y facilitan la comprensión del aprendizaje debido a la interacción estudiante con el contenido” (p. 277). Esto permite un aprendizaje significativo.

**Pregunta 5.** ¿Considera que la gamificación a través de competencias sanas genera un ambiente positivo y participativo en las actividades de animación a la lectura?

### **Tabla 29.**

*Competencias sanas genera ambientes positivos*

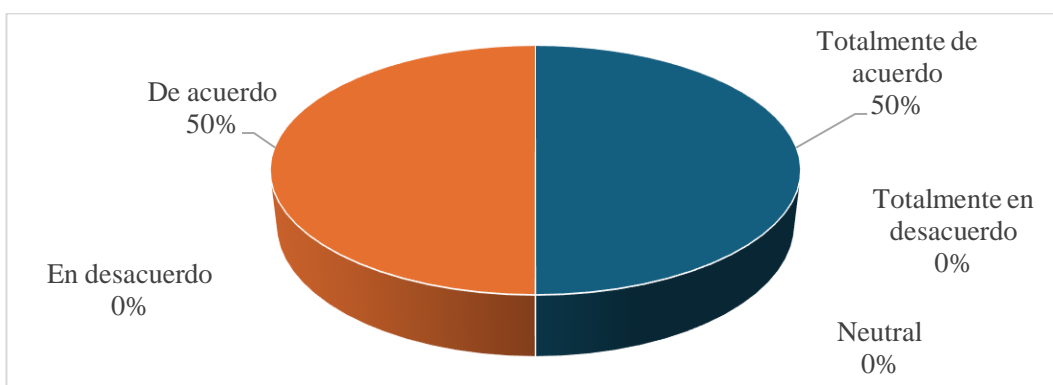
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	1	50%
De acuerdo	1	50%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 27.**

Competencias sanas genera ambientes positivos



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

El 50% de los docentes manifiesta estar totalmente de acuerdo en que la gamificación promueve competencias saludables, creando un ambiente positivo y favoreciendo la participación en las actividades de animación a la lectura. De igual forma, el otro 50% también está de acuerdo con esta afirmación, mientras que no se registra ningún desacuerdo entre los encuestados. Estos resultados evidencian un consenso unánime sobre la eficacia de la gamificación como estrategia para fomentar dinámicas constructivas y motivadoras en el ámbito educativo.

## Interpretación

El 50% de los encuestados afirma estar totalmente de acuerdo en que esta estrategia resulta altamente efectiva, destacando los cambios positivos en la actitud y el compromiso de los estudiantes. Estos resultados reflejan un consenso absoluto entre los docentes acerca de la eficacia de la gamificación para fomentar competencias saludables y un entorno positivo en la animación a la lectura. Según Espinosa (2024), las competencias saludables integran el disfrute de la práctica con la valoración de la igualdad, centrándose en el análisis del comportamiento humano y las estrategias de resolución de problemas. De manera similar, el otro 50% de los encuestados expresa su acuerdo con la efectividad de esta estrategia.

**Pregunta 6.** ¿La gamificación basada en la narrativa ayuda a los alumnos a comprender mejor los textos y a desarrollar su imaginación?

**Tabla 30.**

*La gamificación con narrativa desarrolla la imaginación*

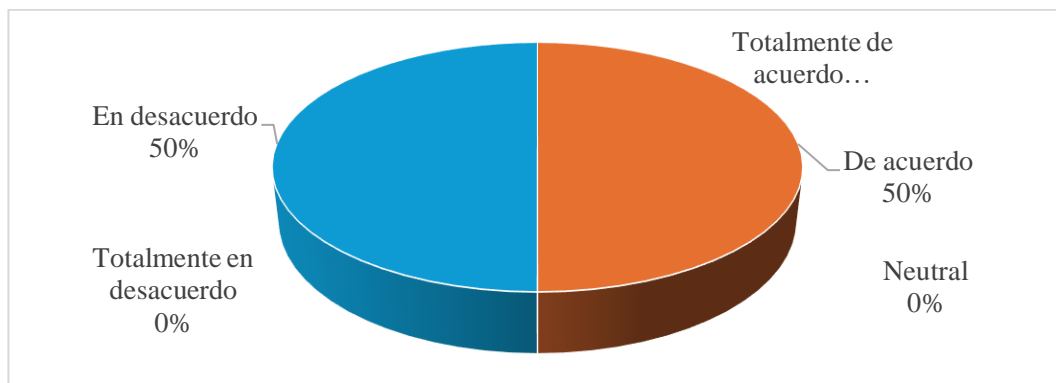
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	50%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	1	50%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 28.**

*La gamificación con narrativa desarrolla la imaginación*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

Según la gráfica estadística el 50% está de acuerdo en que la gamificación con narrativa tiene un impacto positivo en la imaginación. Mientras que la otra mitad, el 50% de los encuestados, quienes no creen que la gamificación con narrativa desarrolle la imaginación, esto puede deberse a diversas razones, como experiencias negativas o la percepción de que otras metodologías son más efectivas.

### **Interpretación.**

En contrataste al gráfico estadístico el 50% de docentes reconocen que las estrategias lúdicas basadas en historias pueden estimular la creatividad y la capacidad para generar nuevos escenarios mentales. Según Reinoso et ál (2024) “las estrategias lúdicas transforman el proceso de aprendizaje, haciendo que sea más interactivo, motivador y efectivo” (p. 6396). Esto permite inferir que estimulan habilidades cognitivas como la creatividad, la motivación y el compromiso de los estudiantes, al convertir el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa. Por el contrario, el 50% de docentes consideran que las narrativas opinan que las narrativas no tienen un impacto significativo en la mejora de la comprensión lectora.

**Pregunta 7.** ¿Cree usted que la creación de personajes e historias dentro de la gamificación motiva a los estudiantes a desarrollar el hábito de la lectura?

**Tabla 31.**

*Las historias gamificadas desarrolla hábito de lectura*

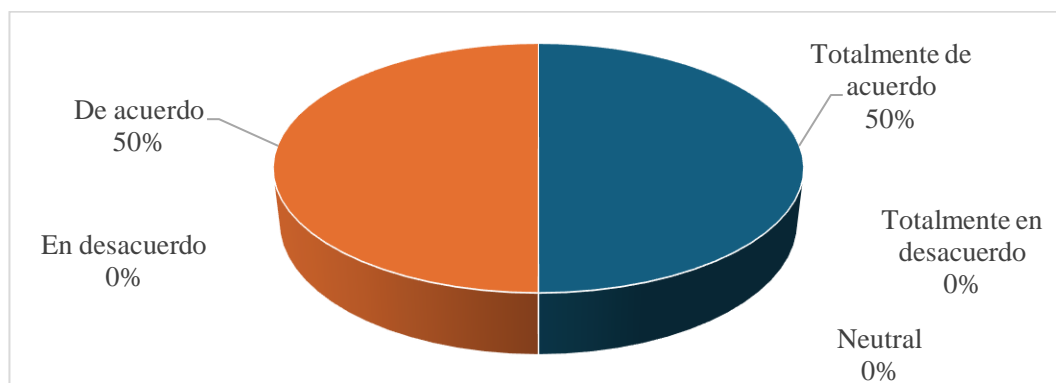
Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	50%
De acuerdo	1	50%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 29.**

*Las historias gamificadas desarrolla hábito de lectura*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

De los resultados obtenidos se puede distinguir que el 50% de los profesores están totalmente de acuerdo en que la creación de personajes e historias dentro de la gamificación motiva a los estudiantes a desarrollar el hábito de la lectura. Por otra parte, el 50% restante de los docentes también manifiesta estar de acuerdo con

la afirmación mencionada, lo que refuerza el consenso general sobre los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo.

### **Interpretación**

Los datos muestran un impacto positivo de la gamificación en el fomento del hábito lector. La totalidad de los docentes encuestados (100%) manifestaron estar de acuerdo, ya sea de manera total o parcial, con la afirmación de que la creación de personajes e historias dentro de la gamificación motiva a los estudiantes a leer con mayor frecuencia. Este hallazgo preliminar indica que la incorporación de elementos narrativos y la personalización de la experiencia, inherentes a la gamificación, podrían ser estrategias prometedoras para estimular el interés por la lectura en los estudiantes.

**Pregunta 8.** ¿Cree usted que la estrategia de pistas del conocimiento dinamiza las actividades de animación a la lectura al convertirlas en un reto interactivo para los estudiantes?

**Tabla 32.**

*Estrategias de pistas dinamiza las actividades de animación a la lectura*

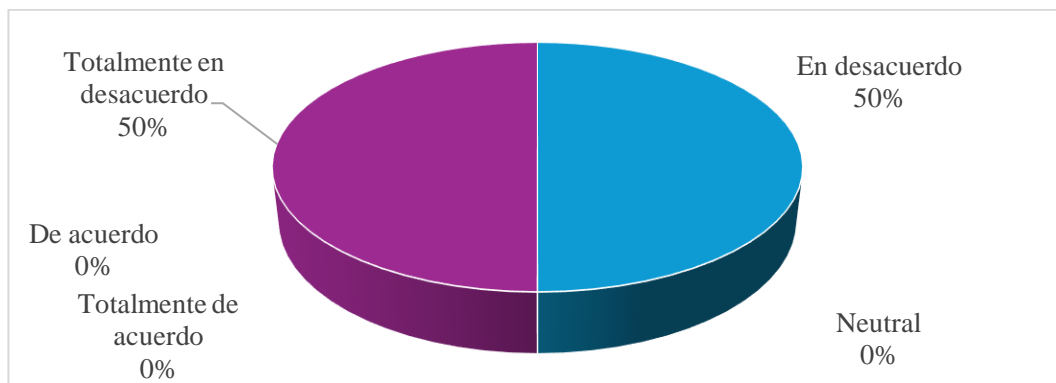
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	1	50%
Totalmente en desacuerdo	1	50%
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 30.**

*Estrategias de pistas dinamiza las actividades de animación a la lectura*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

Se observa una notable divergencia de opiniones respecto a la efectividad de las estrategias de pistas para impulsar las actividades de animación a la lectura. Los resultados indican que el 50% de los encuestados no está de acuerdo con esta afirmación, mientras que el otro 50% expresa un desacuerdo total. Esta situación sugiere una percepción mayormente negativa sobre la utilidad de las estrategias en este contexto.

### **Interpretación**

La percepción de los docentes sobre el uso de la estrategia de pistas para promover la animación a la lectura resulta notablemente negativa. De acuerdo con los datos obtenidos, el 100% de los educadores se posicionan en desacuerdo y en total desacuerdo, argumentando que dicha metodología no logra transformar la lectura en un desafío interactivo para sus estudiantes. Sin embargo, ignoran que esta técnica es efectiva para incentivar al hábito lector. Según Santamaría y López (2024) "Las pistas están para ayudar a los jugadores a aprender y mejorar sus habilidades de resolución de problemas guiándolos, en lugar de proporcionar las

respuestas directamente. Además, las pistas también pueden evitar que los estudiantes se sientan frustrados mientras juegan” (p. 17).

**Pregunta 9.** ¿Cree usted que la lectura en voz alta, acompañada de dinámicas lúdicas, mejora la comprensión lectora de los estudiantes?

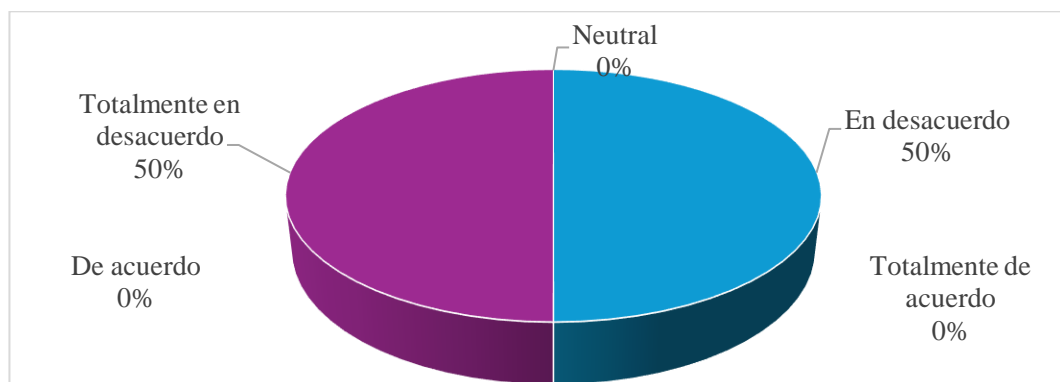
**Tabla 33.**  
*Lectura en voz alta mejora la comprensión lectora*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	1	50%
Totalmente en desacuerdo	1	50%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 31.**  
*Lectura en voz alta mejora la comprensión lectora*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### Análisis

La gráfica revela una percepción desfavorable entre los encuestados con respecto a la afirmación de que la lectura en voz alta, acompañada de dinámicas

lúdicas, mejora la comprensión lectora de los estudiantes. El 50% de los participantes manifestó estar en desacuerdo y el 50% restante se mostró totalmente en desacuerdo, lo que indica una falta de consenso sobre los beneficios de esta práctica para la comprensión lectora.

### **Interpretación**

Los datos muestran un marcado negativismo hacia la lectura en voz alta combinada con dinámicas lúdicas. El 100% de los encuestados, no perciben mejoras en la comprensión lectora a través de esta práctica. Este fenómeno podría relacionarse con dinámicas poco atractivas o mal estructuradas entre la actividad y el desarrollo de habilidades de comprensión y la falta de capacitación adecuada para los docentes en la implementación de estas estrategias activas. Según Chica (2023) “Las estrategias activas ayudan a alcanzar objetivos genéricos de educación tales como: la motivación o el interés por el aprendizaje” (p. 77). En este contexto es importante rediseñar las prácticas pedagógicas, con el fin de despertar el interés en los estudiantes.

**Pregunta 10.** ¿Considera usted que el uso de dinámicas gamificadas en la lectura en voz alta ayuda a captar la atención de los estudiantes por más tiempo?

**Tabla 34.**

*Uso de dinámicas gamificadas en voz alta capta la atención*

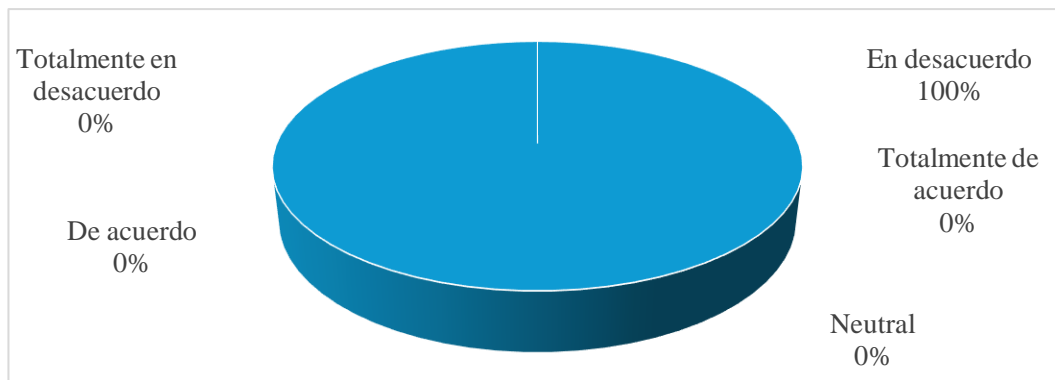
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	2	100%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 32.**

*Uso de dinámicas gamificadas en voz alta capta la atención*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

Los resultados revelan un rechazo total hacia la idea de que el uso de dinámicas gamificadas en voz alta logra captar la atención, ya que el 100% de los encuestados manifiestan un desacuerdo. La total ausencia de respuestas positivas o neutrales sugiere que los participantes no consideran efectivas estas dinámicas para atraer su interés. Este resultado da a conocer la falta de experiencia sobre cómo implementar dinámicas gamificadas de manera efectiva en la lectura en voz alta.

### **Interpretación**

Se puede evidenciar que el 100% de los docentes consideran que la estrategia empleada carece de elementos innovadores que logren captar la atención del alumnado. Además, consideran que, al no incluir formas nuevas o dinámicas, la estrategia no logra adaptarse a las necesidades o intereses actuales del alumnado, lo que limita su efectividad. Para Vitonera (2024) “Los elementos lúdicos no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también facilita una conexión más profunda entre el contenido académico y las vivencias individuales de los estudiantes” (p. 23). Es así que al integrar enfoques creativos no solo fomenta el

aprendizaje, sino que conecta la lectura con las experiencias personales, lo que enriquece el proceso educativo.

**Pregunta 11.** ¿Considera usted que la lectura en voz alta, combinada con actividades de juego, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas?

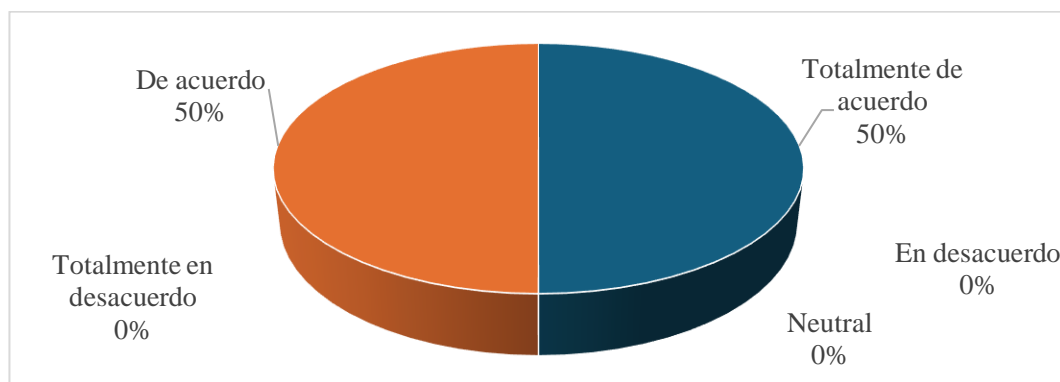
**Tabla 35.**  
*Lectura en voz alta desarrolla habilidades cognitivas*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	1	50%
De acuerdo	1	50%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 33.**  
*Lectura en voz alta desarrolla habilidades cognitivas*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### Análisis

La Figura 33 muestra un fuerte consenso positivo sobre la contribución de la lectura en voz alta combinada con actividades de juego al desarrollo de

habilidades cognitivas, evidenciado por un 50% de los encuestados que están totalmente de acuerdo y otro 50% que están de acuerdo. La ausencia total de respuestas negativas o neutrales sugiere que los participantes perciben esta estrategia como altamente efectiva para el desarrollo cognitivo. Este resultado indica que la combinación de lectura en voz alta y juegos crea un ambiente de aprendizaje estimulante y beneficioso.

### **Interpretación**

Los resultados indican que el 100% de los encuestados están de acuerdo, en que la lectura en voz alta, combinada con actividades de juego fortalecen el desarrollo de habilidades cognitivas. Tal como lo señala Mego y Saldaña (2021) “Las habilidades cognitivas son operaciones del intelecto por lo cual el sujeto es capaz de asimilar para ser utilizado en cualquier momento la información, contenido o habilidad para desarrollarlo en otro momento de la vida” (p. 192). La combinación de la lectura en voz alta con actividades lúdicas no solo fomenta el desarrollo intelectual, sino que también promueve la capacidad de los estudiantes para aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos en diversas etapas de su vida.

**Pregunta 12.** ¿Considera usted que la gamificación mediante la elección de textos favorece el desarrollo de emociones positivas hacia la lectura en los estudiantes?

**Tabla 36.**

*Elección de textos desarrolla emociones positivas en lectura*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	50%
Neutral	1	50%
En desacuerdo	0	0%

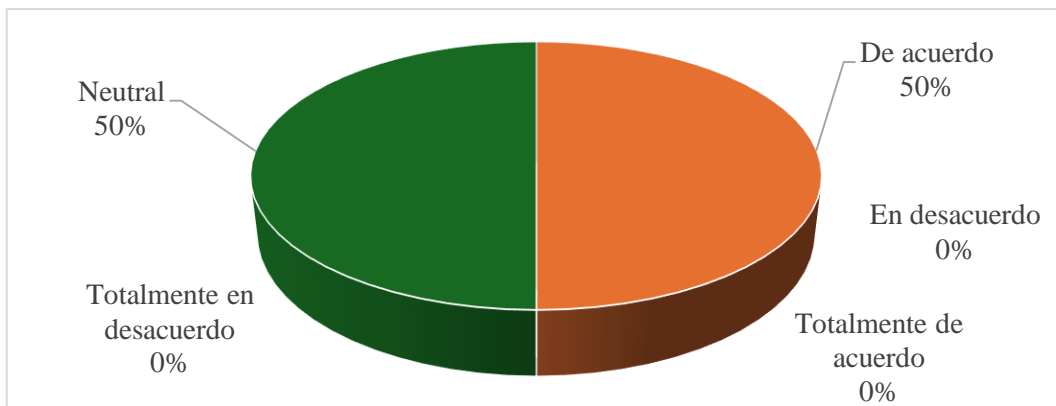
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 34.**

*Elección de textos desarrolla emociones positivas en lectura*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

La grafica estadística pone de manifiesto una división de opiniones respecto, a si la gamificación a través de la selección de textos promueve emociones positivas hacia la lectura entre los estudiantes. Según los datos, el 50% de los encuestados se muestra de acuerdo y otro 50% se sitúa en una posición neutral. La ausencia de respuestas negativas sugiere que la elección de textos no genera emociones desfavorables; sin embargo, la falta de un consenso claro indica que esta estrategia no es percibida como igualmente efectiva por todos.

### **Interpretación**

La percepción acerca de la efectividad de la gamificación en la lectura muestra una notable variabilidad entre los participantes. Por un lado, el 50% opina

que la elección de textos gamificados fomenta emociones positivas hacia la lectura. Según Chica et ál (2022) “La lectura en los niños desempeña un papel fundamental en su desarrollo cognitivo, emocional y social” (p. 3329). No Obstante, el otro 50% se mantiene en una postura neutral, lo que sugiere que esta estrategia no afecta de manera uniforme a todos los estudiantes.

**Pregunta 13.** ¿Cree usted que la lectura guiada dentro de una estrategia gamificada aumenta la motivación de los estudiantes hacia la lectura?

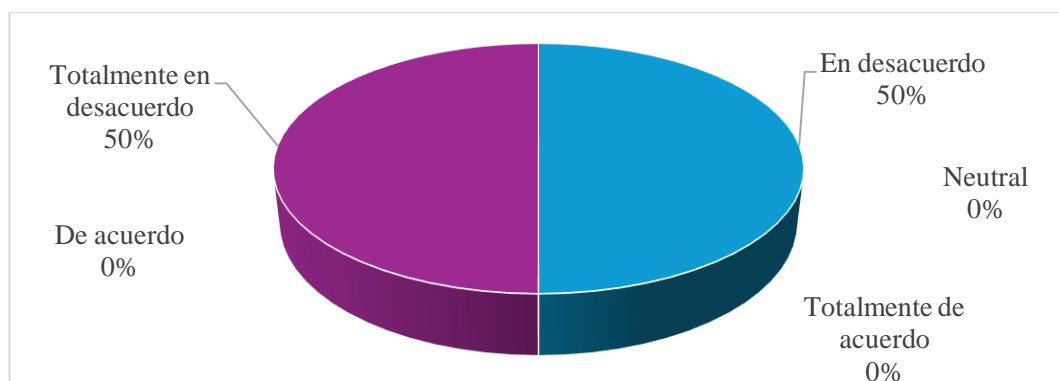
**Tabla 37.**  
*Lectura guiada mediante gamificación aumenta motivación*

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	0	0%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	1	50%
Totalmente en desacuerdo	1	50%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 35.**  
*Lectura guiada mediante gamificación aumenta motivación*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

## **Análisis**

La gráfica estadística revela una percepción negativa generalizada respecto a la efectividad de la lectura guiada en el marco de una estrategia gamificada para incrementar la motivación de los estudiantes hacia la lectura. Un 50% de los encuestados se manifiesta en desacuerdo, lo que indica que no consideran que esta combinación resulte eficaz en la motivación estudiantil. Por otra parte, el restante 50% se declara totalmente en desacuerdo, lo que refuerza aún más esta percepción desfavorable y sugiere una firme convicción de que la lectura guiada gamificada no contribuye a aumentar la motivación. Cabe destacar que ningún encuestado se posiciona en las categorías de totalmente de acuerdo, de acuerdo o neutral, lo que enfatiza la ausencia de respaldo hacia esta estrategia para fomentar la motivación en la lectura.

## **Interpretación**

En la gráfica se puede observar una percepción negativa, el 100% de los encuestados generalizada respecto a la efectividad de la lectura guiada como parte de una estrategia gamificada destinada a aumentar la motivación de los estudiantes hacia la lectura. Como afirma Troya et ál (2024) “La lectura guiada no solo incrementa la comprensión lectora, sino que también favorece la participación y motivación de los estudiantes” (p. 879). En este contexto, es fundamental replantear la aplicación de estrategias gamificadas, ajustándolas a las necesidades y características del alumnado para optimizar su impacto positivo en el aprendizaje.

**Pregunta 14.** ¿Considera usted que integrar elementos lúdicos en la lectura guiada favorece a un ambiente dinámico y estimulante para la lectura?

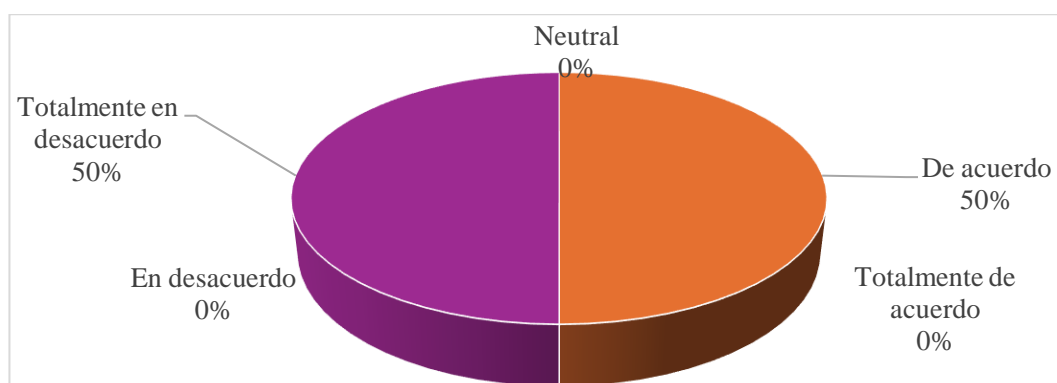
**Tabla 38.**  
*Elementos lúdicos estimula la lectura*

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	0	0%
De acuerdo	1	50%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	1	50%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 36.**  
*Elementos lúdicos estimula la lectura*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

La Figura 36 muestra una clara división de opiniones sobre si la integración de elementos lúdicos en la lectura guiada favorece un ambiente dinámico y estimulante, con un 50% de acuerdo y un 50% totalmente en desacuerdo. La ausencia de respuestas neutrales indica posturas definidas. Este resultado sugiere que la efectividad de los elementos lúdicos en la lectura guiada varía entre los encuestados. La falta de consenso total podría reflejar diferencias en las

preferencias de aprendizaje o en la implementación de las estrategias lúdicas. Dada la muestra reducida, los resultados deben interpretarse con cautela.

### **Interpretación**

Los resultados del cuestionario aplicado a docentes sobre la integración de elementos lúdico en la lectura guiada, el 50% están de acuerdo y el otro 50 % en total desacuerdo que este tipo de estrategias guiada favorece a un ambiente dinámico y estimulante para la lectura. Esta polarización podría ser el resultado de diversas diferencias en la formación de los docentes, así como en la percepción de la gamificación y en la adecuación de estas estrategias a las necesidades particulares de los estudiantes. Según la investigación realizada por Troya et ál (2024) “La lectura guiada es una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades de lectura en el ámbito educativo” (p. 883).

**Pregunta 15.** ¿Considera que la implementación de juegos de lectura promueve la curiosidad de los estudiantes al invitarles a resolver acertijos o enigmas vinculados con los textos?

**Tabla 39.**

*Juegos de lectura promueve la curiosidad*

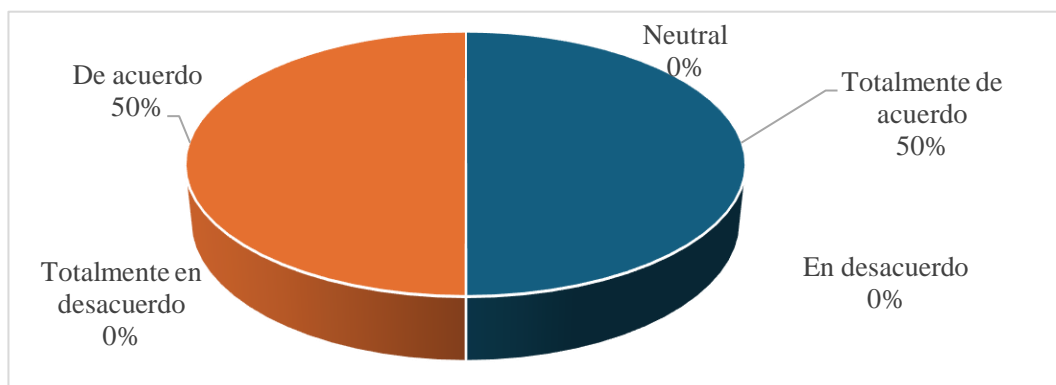
<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Totalmente de acuerdo	1	50%
De acuerdo	1	50%
Neutral	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	2	100%

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

**Figura 37.**

*Juegos de lectura promueve la curiosidad*



**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

### **Análisis**

Según la gráfica estadística el 50% de los docentes están totalmente de acuerdo en que la implementación de juegos de lectura promueve la curiosidad de los alumnos al invitarles a resolver acertijos o enigmas vinculados con los textos. Por otro lado, el 50% también están de acuerdo en que esta estrategia es efectiva. Asimismo, estiman que este enfoque pedagógico tiene el potencial de desempeñar un papel fundamental en el incentivo del interés por la lectura.

### **Interpretación**

Los resultados de la encuesta reflejan un acuerdo unánime: el 50% de los encuestados manifiesta estar completamente de acuerdo 50%, mientras que la otra mitad 50% coincide al mostrar conformidad en que el uso de juegos de lectura despierta el interés de los estudiantes al resolver desafíos y enigmas vinculados a los textos. Este hallazgo evidencia que los educadores consideran los juegos de lectura como una herramienta valiosa para fomentar tanto la curiosidad como el interés en la lectura. Para Díaz et ál (2024) “El juego como estrategia lúdica, utilizando la lectura tales como: cuentos, fábulas u otros pueden incentivar en los niños el deseo y la pasión por la lectura, desplegando la imaginación, las relaciones humanas, la comprensión y con ello el pensamiento crítico” (p. 137).

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA**

#### **Nombre**

La Cartografía de la Imaginación: Explorando el mundo literario a través de la gamificación.

#### **Definición del tipo producto**

Este producto se presenta como un proyecto de implementación de estrategias de gamificación para fomentar la animación a la lectura en estudiantes de sexto año de EGB. El objetivo principal es promover el interés, la comprensión y el disfrute de la lectura mediante el uso de herramientas gamificadas que se alineen con las preferencias del alumnado. Al integrar dinámicas de juego en el proceso educativo, se busca captar la atención de los participantes y motivarlos a participar activamente en actividades lectoras.

La metodología utilizada en el desarrollo del proyecto es el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). Este modelo, ampliamente reconocido en el ámbito del diseño instruccional, permite estructurar de forma eficiente las estrategias de aprendizaje, asegurando que el producto final sea pertinente y adaptado a las necesidades de cada uno de los estudiantes. A través de cada fase, se garantiza que las actividades sean atractivas, dinámicas y alineadas con los objetivos de la planificación micro curricular.

La propuesta incluye actividades y materiales digitales que refuerzan la animación a la lectura. Se ha seleccionado la herramienta digital Escape room que presenta cinco lecturas con temas atractivos como: terror, juego y aventuras, diseñadas para captar el interés de los estudiantes, cada lectura está acompañada de retos que no solo promueven la reflexión y la comprensión de los textos, sino que también fomentan la colaboración individual y grupal. Este enfoque colaborativo refuerza el aprendizaje social y la interacción dentro del aula. Además, la propuesta integra estrategias de gamificación que incentivan la motivación a través de recompensas, lo que fortalece el compromiso con la lectura. De este modo, se busca que los estudiantes experimenten el aprendizaje de forma más dinámica y significativa.

Desde una perspectiva pedagógica, esta iniciativa tiene como finalidad incentivar la animación a la lectura en el nivel medio, incorporando dinámicas gamificadas que despierten el interés y la motivación del estudiantado. Mediante actividades lúdicas y juegos interactivos, se pretende crear un entorno de aprendizaje atractivo, donde los estudiantes disfruten del proceso lector mientras desarrollan habilidades cognitivas y emocionales, (Windyana, 2024).

En este sentido, es importante mencionar que esta propuesta se fundamenta en principios del constructivismo, permitiendo que los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje, explorando y construyendo conocimiento a través de la interacción con recursos digitales y estrategias innovadoras. Las herramientas digitales seleccionadas proporcionan una base sólida para la implementación de estrategias de gamificación que no solo fomenten el interés por

la lectura, sino que también desarrolla habilidades cognitivas y sociales en los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más dinámico.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar estrategias de gamificación para la animación a la lectura, que mejore el interés, la comprensión y disfrute de la lectura en los estudiantes de sexto año de EGB de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” de la jornada vespertina.

### **Objetivos Específicos**

- Elaborar misiones gamificaciones en Escape room que integren lecturas interactivas, adaptadas a las preferencias de los estudiantes, que mejore la comprensión y aumente el interés por los textos.
- Crear retos colaborativos dentro de Escape room que favorezcan el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades críticas, utilizando la gamificación para que la lectura sea más atractiva y motivadora.
- Implementar un sistema de recompensas en ClassDojo que promueva la participación activa y reconozca los logros tanto individuales como grupales, incentivando a los estudiantes a involucrarse de manera significativa en las actividades lectoras.

### **Estructura de la propuesta**

La propuesta se desarrolló utilizando la metodología ADDIE, un modelo estructurado que abarca las fases de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Este enfoque permite crear estrategias de aprendizaje eficientes y adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes, asegurando que el proyecto sea pertinente y funcional en cada etapa de su implementación.

## **1. Análisis**

En esta fase, se identificó la realidad de los estudiantes y docentes en cuanto a las barreras y oportunidades en la aplicación de estrategias de gamificación para la animación de la lectura. Los resultados indicaron una baja motivación estudiantil hacia la lectura, ya que la mayoría no considera que los juegos de roles, las batallas de preguntas o la gamificación con desafíos y recompensas sean efectivos para fomentar el hábito lector.

Sin embargo, valoran la lectura en voz alta cuando está acompañada de actividades interactivas y prefieren tener autonomía en la elección de los libros. Por otro lado, los docentes perciben de manera positiva las actividades interactivas para mejorar la comprensión lectora, pero solo la mitad incorpora el juego en sus estrategias gamificadas. Además, reconocen la importancia de generar un ambiente positivo para la animación a la lectura, aunque la implementación de la gamificación no es generalizada. Esto indica la necesidad de capacitaciones para optimizar el uso de metodologías lúdicas, asegurando su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **2. Diseño**

El diseño de la propuesta se fundamentó en la planificación microcurricular de 6to grado EGB (ver Tabla 41), el cual establece los aprendizajes esperados y las destrezas que los estudiantes deben desarrollar. A partir de estos lineamientos, se estructuraron actividades gamificadas que potencian la comprensión lectora, la reflexión y la colaboración, asegurando que se alinea con los objetivos educativos y responda a las necesidades del grupo estudiantil.

**Tabla 40**  
*Planificación microcurricular de 6to EGB*

Objetivo de aprendizaje	Destrezas con criterios de desempeño	Indicadores de evaluación
O.LL.3.11. Seleccionar y disfrutar textos literarios para realizar interpretaciones personales y construir significados compartidos con otros lectores.	Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás. Ref. LL.3.2.1.	Escucha discursos orales (conversaciones, diálogos, narraciones, discusiones, entre- vistas, exposiciones, presentaciones), parafrasea su contenido y participa de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás. (I.LL.3.2.1.)
	Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales a partir del contenido de un texto. Ref. LL.3.3.2.	Realiza inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas, valora los contenidos y aspectos de forma a partir de criterios preestablecidos al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.2.)
	Autorregular la comprensión de textos mediante el uso de estrategias cognitivas de comprensión: parafrasear, releer, formular preguntas, leer selectivamente, consultar fuentes adicionales. Ref. LL.3.3.4.	

**Elaborado:** Pumasunta (2025)


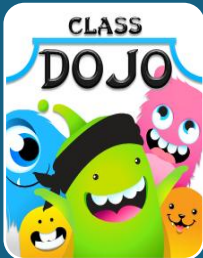
**Fuente:** Obtenido a partir de la planificación micro curricular de 6to EGB

Una vez definidos los objetivos de la planificación micro curricular, se procedió a seleccionar las herramientas digitales más adecuadas para la implementación de estrategias de gamificación. El proceso implicó una evaluación cuidadosa y detallada de las herramientas digitales según su potencial para fomentar

la participación activa y crear un ambiente de aprendizaje atractivo. Como resultado, se eligieron las herramientas detalladas en la Figura 38.

**Figura 38.**

*Herramientas digitales a utilizar*

	<p><b>Escape room</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Juego en equipo que permite resolver una serie de pruebas y encontrar objetos con un objetivo común, resolver enigmas, entre otros.</li><li>• Se utilizó para la elaboración de las cinco lecturas con sus actividades interactivas.</li><li>• <a href="https://genially.com/es/plantillas/juegos/escape-room/">https://genially.com/es/plantillas/juegos/escape-room/</a></li></ul>
	<p><b>Classdojo</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Es una aplicación que busca compartir los momentos de aprendizaje de los niños mediante mensajes, insignias y los padres de familia se mantienen informados constantemente</li><li>• Se utilizó para asignar las insignias y premios que van adquiriendo en cada una de las lecturas</li><li>• <a href="https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true">https://www.classdojo.com/es-es/?redirect=true</a></li></ul>

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Información obtenida de las páginas oficiales de las herramientas digitales

En este caso, se implementó la plataforma de Escape room, la cual resulto ser una herramienta innovadora que facilitó el desarrollo de juegos interactivos de lectura, incluyendo misiones y retos basadas en temáticas variadas y atractivas como aventuras, juego y terror, con el propósito de incentivar el interés, fortalecer habilidades cognitivas, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Las actividades desarrolladas fueron:

- **Actividad 1:** Aventura de terror: La casa de las sombras
- **Actividad 2:** Las aventuras de Alex y Steve en Minecraft
- **Actividad 3:** La Isla Perdida

- **Actividad 4:** La Gran Carrera de los Dinosaurios
- **Actividad 5:** El Misterio de la Clave Perdida

Para el sistema de recompensas, se empleó la plataforma Classdojo, que permite asignar puntos tanto de manera individual como grupal según el desempeño en cada lectura. Cada actividad completada otorga una insignia relacionada con la temática, al finalizar las cinco lecturas, se sumarán los puntos obtenidos para determinar el total acumulado, el estudiante con mayor puntaje recibirá un reconocimiento como “Lector veloz”, destacando su participación y constancia, mientras que el grupo con la puntuación más alta serán homenajeados como “Monstritos lectores” en la cartelera del aula, promoviendo así la lectura colaborativa y el trabajo en equipo.

### **3. Desarrollo**

La propuesta incluye cinco actividades de lectura, cada una acompañada de un texto y diversos retos que los estudiantes deben superar. Estas dinámicas les permiten sumergirse en experiencias de relatos de aventura, juego y terror, las cuales pueden desarrollarse de forma grupal o individual con el propósito de fomentar habilidades sociales, evaluar la comprensión lectora y animar a la lectura mediante el uso de actividades lúdicas. Además, estas actividades otorgan puntos y, al finalizar cada actividad, es posible asignar insignias a través de la aplicación ClassDojo.

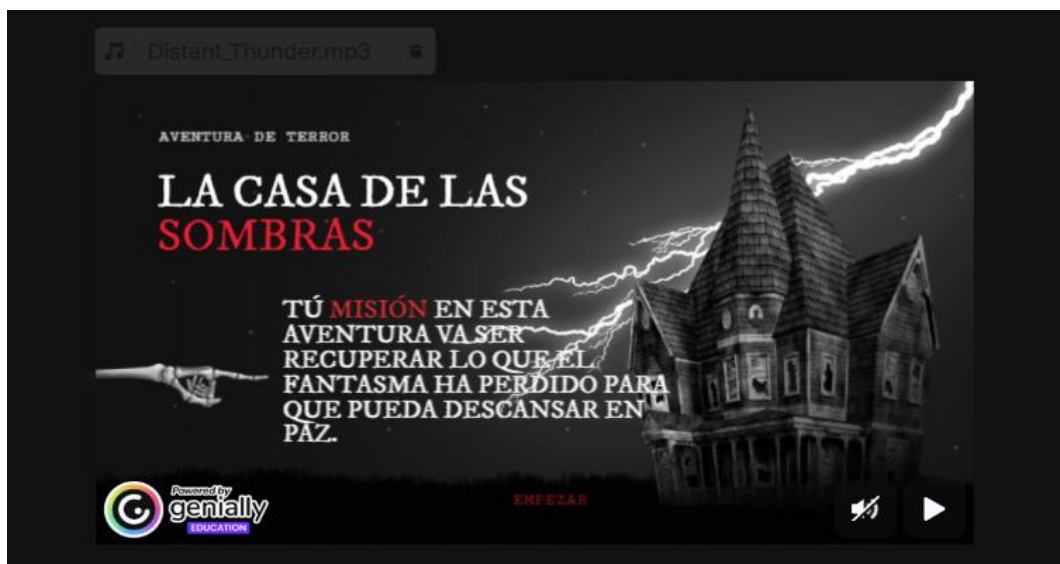
#### **Actividad 1: Aventura de terror: La casa de las sombras**

Esta actividad combina la lectura con el trabajo en equipo y la gamificación para fomentar la comprensión lectora de manera dinámica y envolvente. Los

estudiantes leerán un relato de suspenso sobre un grupo de amigos que se aventura en una casa abandonada y enfrentan un misterio paranormal. A medida que avanzan en la historia, deberán responder preguntas que evalúan la comprensión del texto. Cada respuesta correcta les permitirá seguir avanzando en la trama y resolver el caso, con el objetivo final de encontrar los recuerdos del fantasma. La actividad puede desarrollarse en equipos, promoviendo el debate y el pensamiento crítico, mientras los participantes suman puntos y recompensas a través de la herramienta digital ClassDojo. Al equipo ganador se le asigna la insignia: +1 punto por Trabajo en equipo. La actividad se encuentra en el siguiente enlace: <https://view.genially.com/67dccd9212233c9020f0d0f6/interactive-content-la-casa-de-las-sombras>

**Figura 39.**

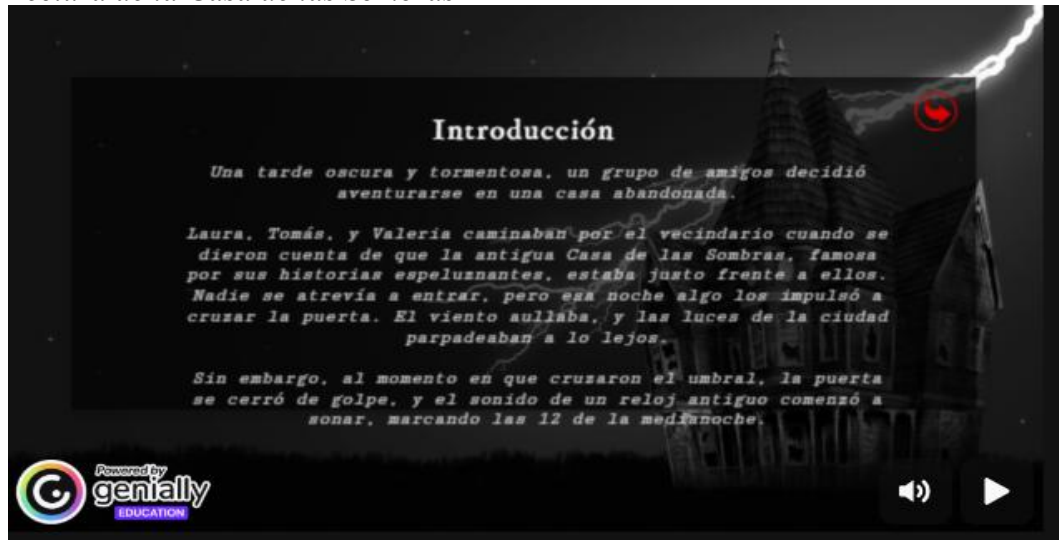
*Presentación de la lectura*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

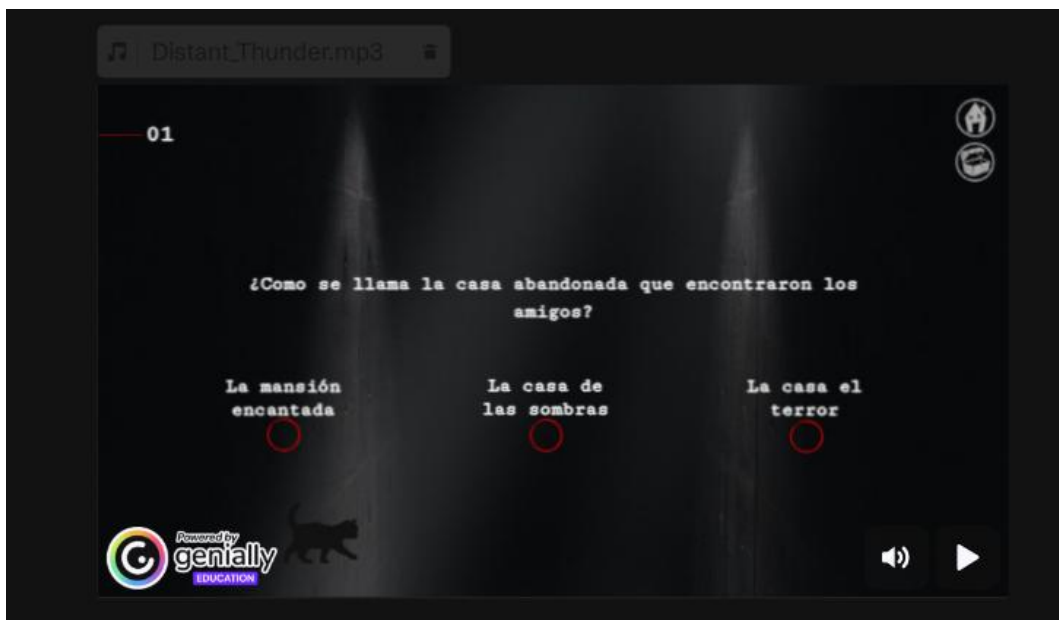
**Fuente:** *Genially*

**Figura 40**  
*Lectura de la Casa de las Sombras*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** *Genially*

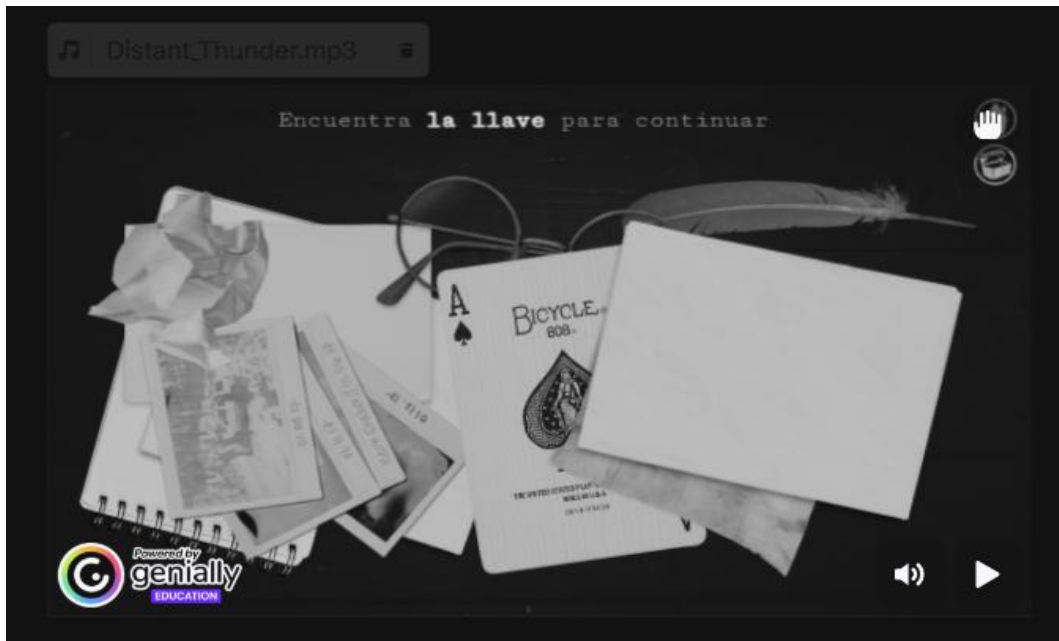
**Figura 41**  
*Pregunta de comprensión de la lectura de la Casa de las Sombras*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** *Genially*

**Figura 42**

*Reto para avanzar a la siguiente fase de la Casa de las Sombras*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Genially

**Figura 43.**

*Insignia Trabajo en equipo*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Plataforma ClassDojo

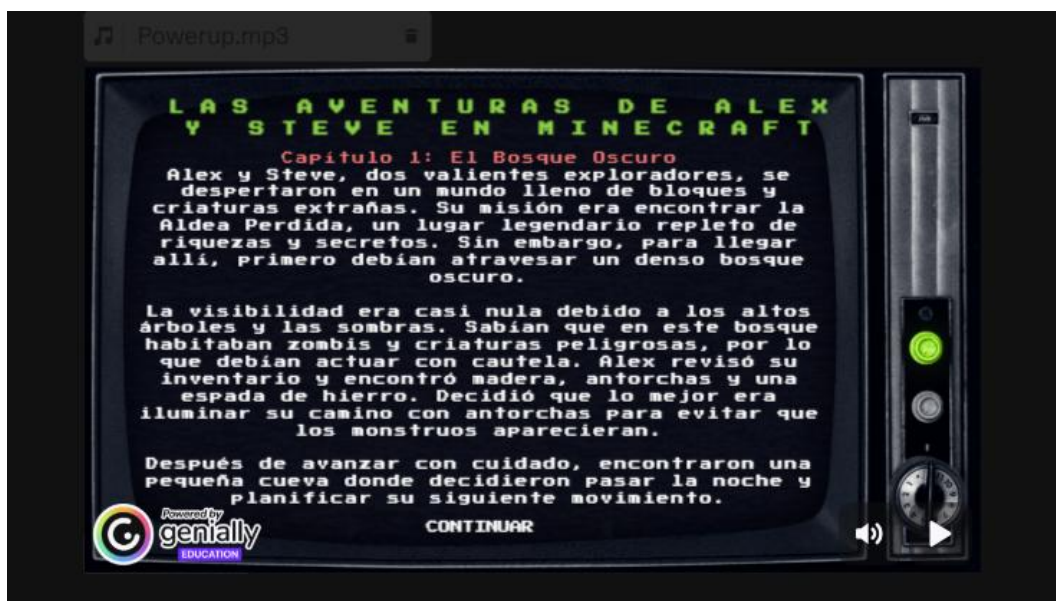
## Actividad 2: Las aventuras de Alex y Steve en Minecraft

La actividad está estructurada en capítulos donde los estudiantes deben cumplir retos específicos para avanzar. En el primer capítulo, deben atravesar un bosque oscuro usando antorchas. En el segundo, deben convertir lava en obsidiana para cruzar un río. En el tercer, deben evitar a un Enderman cavando un túnel, en el cuarto, deben resolver un enigma en un templo para obtener el tesoro de la Aldea Perdida. Cada capítulo tiene preguntas de comprensión que deben responder correctamente para continuar, de lo contrario, pierden la oportunidad de avanzar. El estudiante que culmine de forma exitosa el juego y en menor tiempo tendrá una insignia de + 2 puntos por Explorador valiente. La actividad se encuentra en el siguiente enlace:

<https://view.genially.com/67de1437659fe04cdc6c317c/interactive-content-breakout-videojuego>

### Figura 44

*Presentación del videojuego*



Elaborado por: Pumasunta (2025)

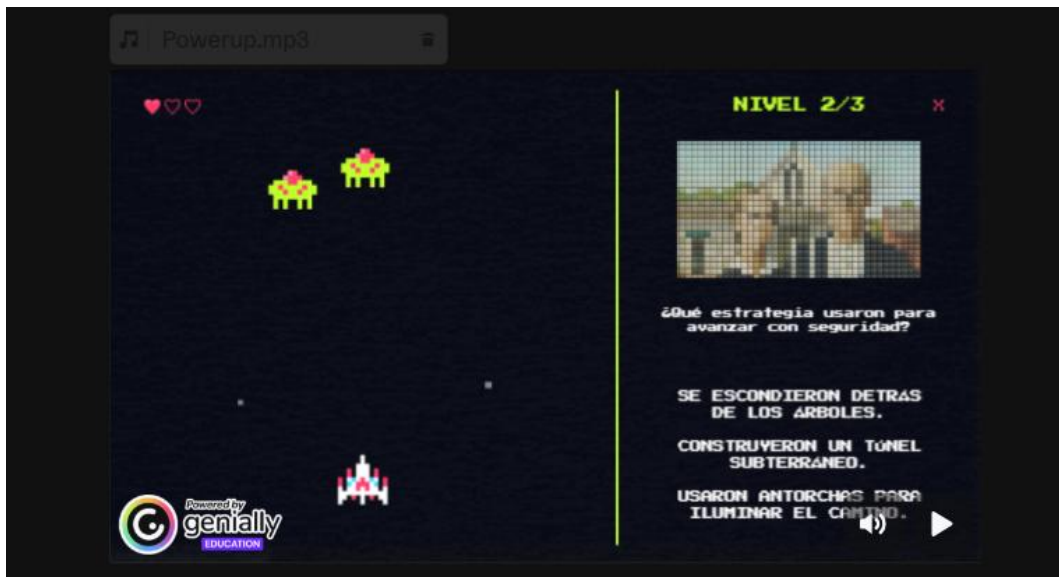
Fuente: *Genially*

**Figura 45**  
*Misiones a cumplir*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** *Genially*

**Figura 46**  
*Retos a cumplir*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** *Genially*

**Figura 47.**  
*Insignia Explorador Valiente*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** *Plataforma ClassDojo*

### **Actividad 3: La Isla Perdida**

Los exploradores Sofía, Diego y Mateo descubren una cueva misteriosa en la playa y, al tocar una concha dorada, son transportados a una isla desconocida. Para regresar a casa, deben encontrar la Llave Dorada, enfrentando una serie de retos. Primero, cruzan el río de los cocodrilos usando solo números pares. Luego, en la selva, descifran un mensaje en símbolos extraños para obtener un mapa de los monos. Más adelante responden basadas en imágenes y finalmente, deben superar al guardián de la cascada ordenando las escenas del cuento. Tras completar las misiones, logran escapar de la isla y regresar a casa. La insignia que ganan en este juego es + 1 punto por la Perseverancia.

La actividad se encuentra en el siguiente enlace:

<https://view.genially.com/67dcd2899b7a9dcfefef48335/interactive-content-cuento-la-isla-perdida>

**Figura 48**  
*Presentación cuento La Isla Perdida*



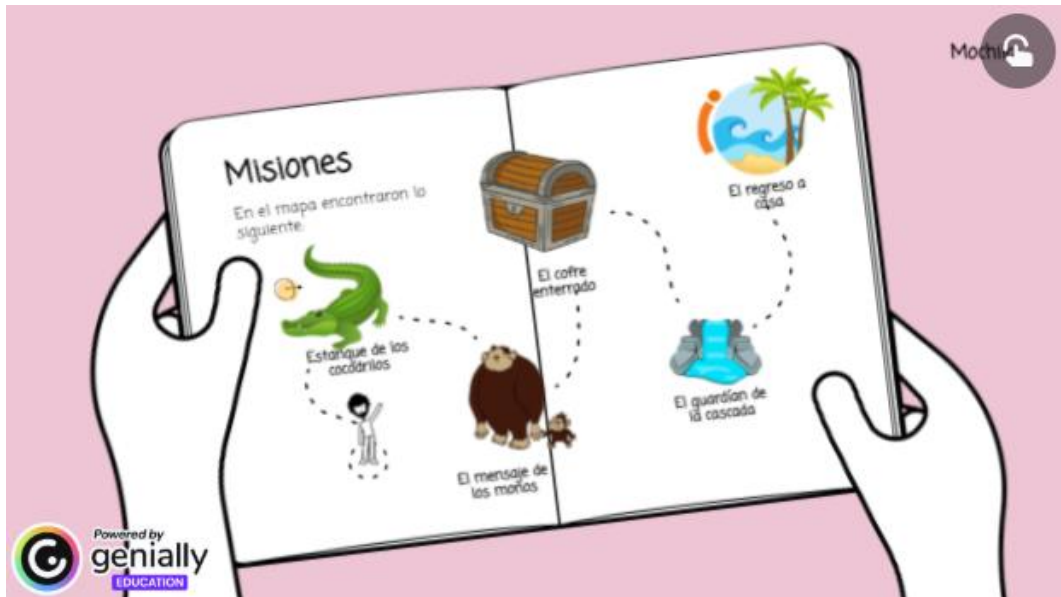
**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** Genially

**Figura 49**  
*Introducción del cuento La Isla Perdida*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** Genially

**Figura 50**  
*Misiones a cumplir en el cuento La Isla Perdida*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** Genially

**Figura 51.**  
*Insignia Perseverancia*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** Plataforma ClassDojo

#### Actividad 4: La Gran Carrera de los Dinosaurios

En un valle lleno de dinosaurios sorprendentes, el Tyrannosaurus rex propuso una carrera para ver quien era el más rápido. Aunque el Velociraptor llegó primero y el pequeño Compsognathus lo siguió de cerca, cada dinosaurio demostró una habilidad especial. El Diplodocus usó su largo cuello para ver la meta, y el Dilophosaurus prefirió observar en lugar de correr. Al final, comprendieron que lo más importante no era ganar, sino divertirse y aprender juntos. La insignia a ganar es + 1 punto por Trabajado duro.

La actividad se encuentra en el siguiente enlace:  
<https://view.genially.com/67df670a659fe04cdc47781d/interactive-content-la-gran-carrera-de-los-dinosaurios>

#### Figura 52

Presentación de *La Gran Carrera de los Dinosaurios*



Elaborado por: Pumasunta (2025)

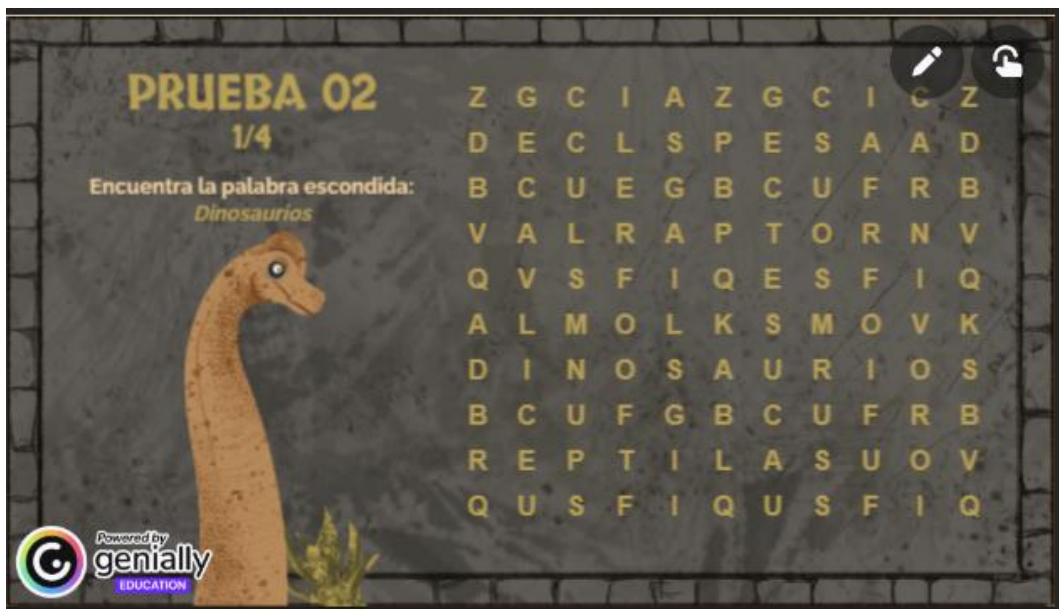
Fuente: *Genially*

**Figura 53**  
*Retos de La Gran Carrera de los Dinosaurios*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** Genially

**Figura 54**  
*Actividades de La Gran Carrera de los Dinosaurios*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** Genially

**Figura 55.**  
*Insignia Trabajo duro*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** *Plataforma ClassDojo*

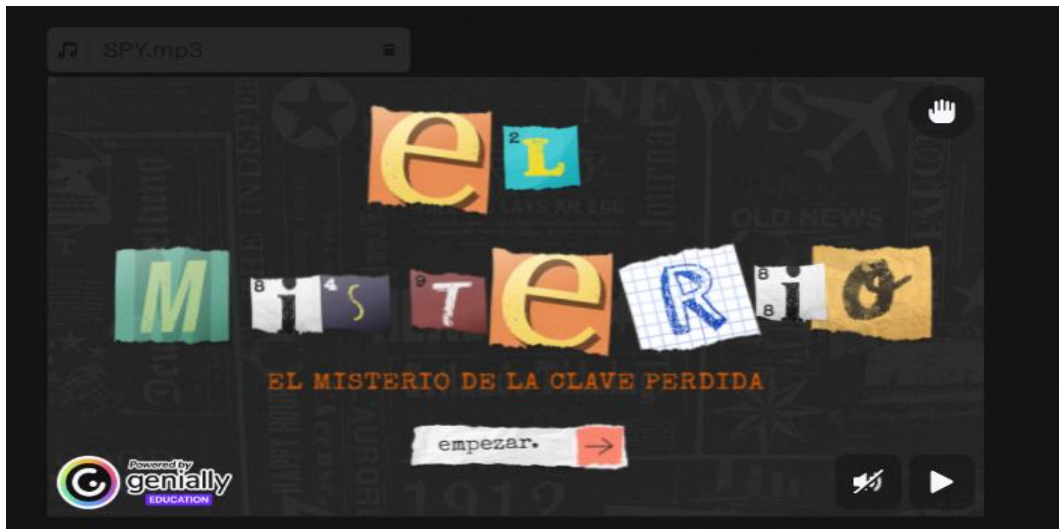
### **Actividad 5: El Misterio de la Clave Perdida**

En esta actividad, Sofía, Carlos y Matías encuentran un antiguo cofre con un candado en el ático de su casa. Para abrirlo, deben resolver acertijos y descubrir pistas ocultas en diferentes lugares. A medida que descifran números y mensajes en objetos del pasado, los participantes aprenden a usar el ingenio y el trabajo en equipo para completar el desafío. Al final, descubren que el verdadero tesoro no es solo lo que hay dentro del cofre, sino lo que aprenden en el camino. La insignia a ganar es + 1 punto Ayudando a otros. La lectura se encuentra en este enlace:

<https://view.genially.com/67d7225ccce1fcf4337506d8/interactive-content-el-misterio-de-la-clave-perdida>

**Figura 56**

*Presentación del cuento El Misterio de la Clave Perdida*

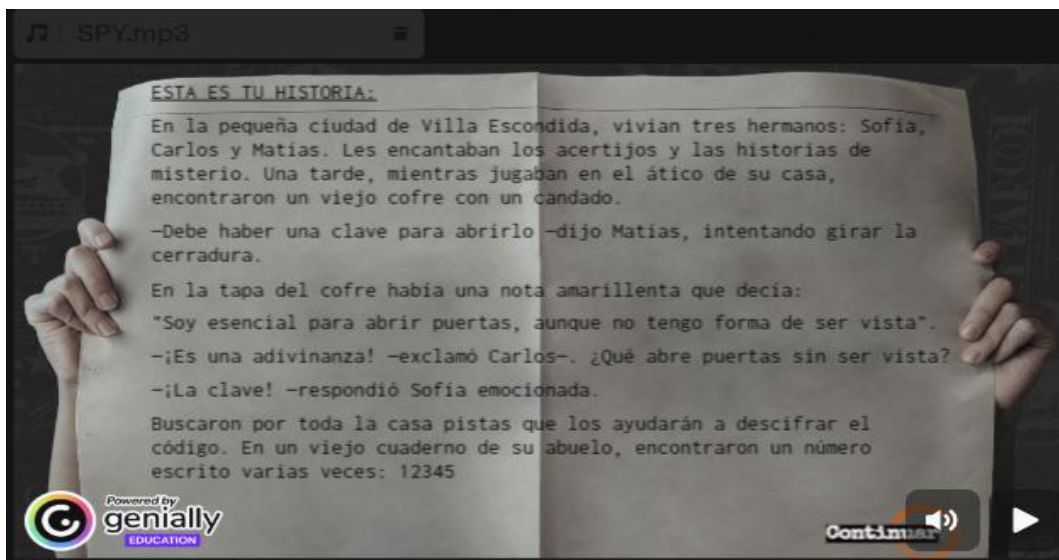


**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Genially

**Figura 57**

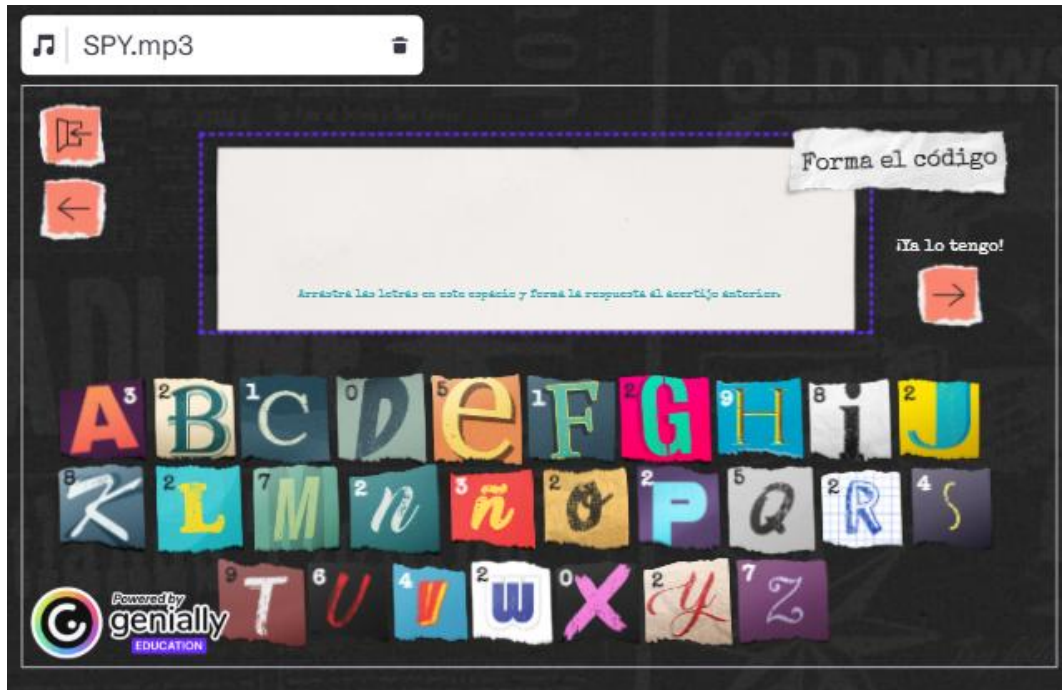
*Introducción del cuento El Misterio de la Clave Perdida*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Genially

**Figura 58**  
*Misiones del cuento El Misterio de la Clave Perdida*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** Genially

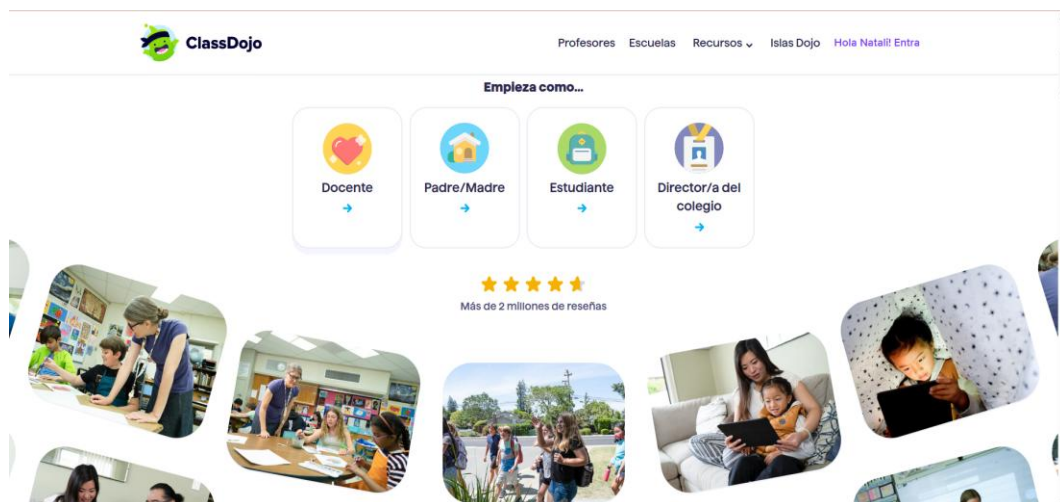
**Figura 59.**  
*Insignia Ayudando a otros*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** Plataforma ClassDojo

Con el objetivo de fomentar un aprendizaje más participativo, se empleó la plataforma Classdojo para asignar insignias y puntos a los estudiantes que completen las actividades lúdicas, tanto de forma individual como grupal. En primer lugar, se configuró la cuenta en la plataforma, seguidamente se diseñó la clase animación a la lectura y se registró a los estudiantes. Luego, se asignaron las insignias en función del desempeño y el cumplimiento de cada una de las actividades realizadas. Este enfoque busca motivar a los participantes y que sean ellos los protagonistas de su propio aprendizaje. Para que los estudiantes puedan ingresar y visualizar las insignias como los puntos acumulados deben ingresar al sitio web Classdojo, elegir la opción “estudiantes” y utilizar el código emitido por el docente.

**Figura 60**  
*Pantalla de inicio de Classdojo*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** *Plataforma ClassDojo*

**Figura 61**

*Pantalla de inicio de la clase animación a la lectura*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Plataforma ClassDojo

Con el propósito de atender las necesidades de los estudiantes en la selección de lecturas, se desarrolló una página web utilizando la plataforma Wixsite que les brinda la posibilidad de elegir los textos de acuerdo a sus intereses, promoviendo así la autonomía y el compromiso con el aprendizaje. La página ofrece acceso a varias lecturas. El enlace de la página es el siguiente:

<https://natypumasunta.wixsite.com/my-site>

**Figura 62**

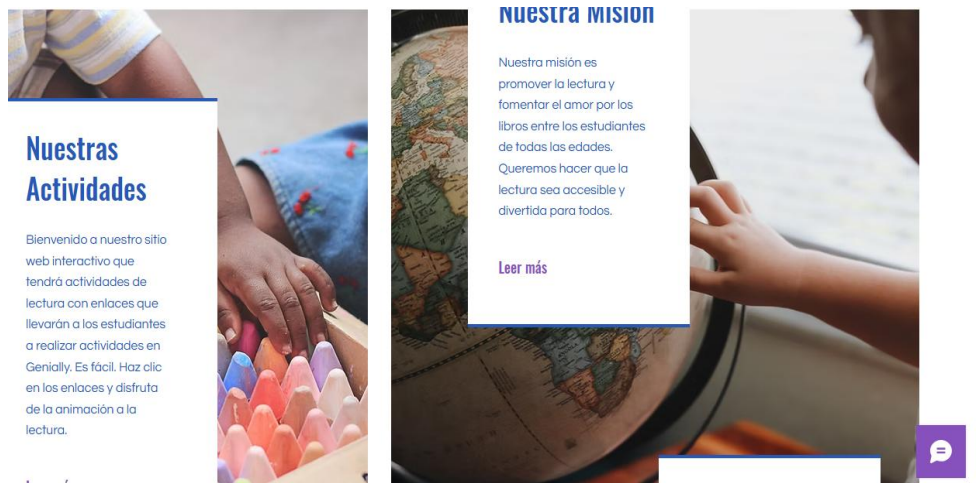
*Presentación de la página Web*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Plataforma Wixsite

**Figura 63**  
*Presentación de la página Web*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** *Plataforma Wixsite*

**Figura 64**  
*Compilación de las lecturas en la página Web*



**Elaborado por:** Pumasunta (2025)  
**Fuente:** *Plataforma Wixsite*

#### 4. Implementación

Las actividades se llevaron a cabo en el laboratorio de computación de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, durante las horas asignadas a la materia

de Animación a la Lectura. Se realizó una actividad semanal comenzando el 17 de febrero del 2025 con la lectura “La casa de las sombras”, seguidamente el 24 de febrero del 2025 por “La aventura de Alex y Steven en Minecraft”, el 03 de marzo del 2025 “La isla perdida”, 10 de marzo del 2025 con “La gran carrera de los dinosaurios” y finalmente el 17 de marzo de 2025 con “El misterio de la clave perdida”. En cada lectura los estudiantes participaron activamente tanto de manera individual como grupal, cada actividad tuvo un puntaje que se sumó para determinar al final del período al estudiante y al grupo con los mejores resultados.

Al finalizar la propuesta, el estudiante con la mayor cantidad de puntos recibió un reconocimiento como “Lector veloz” por su desempeño individual. Además, el grupo que acumuló el mayor puntaje fue homenajeado como “Mostritos Lectores” en la cartelera del aula por el trabajo en equipo realizado. De esta forma, se buscó incentivar el aprendizaje y la colaboración, motivando a los estudiantes a mejorar su rendimiento y disfrutar de la experiencia educativa. El uso de recompensas, como el reconocimientos y homenaje, contribuyó a fortalecer su compromiso con la lectura, alentándolos a participar activamente en las actividades propuestas.

### **Evaluación de la propuesta innovadora**

Tras la aplicación del pre test y el post test se recopilaron y analizaron los estadísticos más significativos con el objetivo de interpretar los resultados obtenidos. A continuación, se presenta la tabla 40 que resume la información aplicada a los alumnos, en ambos instrumentos. Esta tabla tiene como finalidad brindar una visión clara y detallada de los avances alcanzados por los estudiantes a lo largo del proceso enseñanza- aprendizaje, permitiendo identificar las variaciones

en el rendimiento académico antes y después de implementar la propuesta educativa.

**Tabla 41.**  
*Resultados del Pre test y post test*

Estudiantes	Pre-test	Post-test
E 1	3,73	7,06
E 2	4,00	8,80
E 3	6,53	9,20
E 4	4,00	7,33
E 5	7,33	9,33
E 6	6,40	8,93
E 7	4,00	8,27
E 8	4,53	8,00
E 9	3,73	6,53
E 10	6,27	8,93
E 11	3,73	6,80
E 12	4,93	8,80
E 13	7,60	8,13
E 14	4,93	8,40
E 15	4,93	7,20
E 16	7,47	8,00
E 17	6,93	8,53
E 18	7,47	9,87
E 19	6,27	8,67
E 20	4,67	9,20
E 21	4,40	9,07
E 22	3,87	8,67
E 23	4,00	8,80
E 24	6,40	9,20
E 25	4,13	8,27
E 26	3,87	7,73
E 27	6,13	8,80
E 28	6,93	9,33
E 29	3,73	8,67
E 30	3,87	8,80
E 31	5,73	9,20
E 32	6,13	8,80
E 33	7,20	8,93
E 34	5,87	8,40
E 35	4,93	6,40

E 36	3,73	6,53
E 37	5,33	9,20
E 38	4,13	7,73
E 39	4,80	8,93
E 40	4,80	6,53
E 41	5,07	8,27
E 42	6,00	7,33

**Elaborado:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** Cuestionario aplicado a estudiantes de sexto año jornada vespertina de la U.E "Once de Noviembre"

En el pretest, se puede identificar una calificación máxima de 7,60 y una mínima de 3,73, lo que puso de manifiesto la necesidad de implementar una propuesta orientada a promover la motivación hacia la lectura en estudiantes de sexto año. Por el contrario, el post test reveló una mejora notable, con una puntuación máxima de 9,87 y una mínima de 6,40. Estos resultados reflejan que la mayoría de los participantes mejoraron su proceso lector, tras la aplicación de la propuesta educativa, demostrando su efectividad para potenciar el aprendizaje y el interés por la lectura.

La propuesta fue evaluada mediante un diseño de pretest y post-test, lo que implicó la aplicación del cuestionario antes y después de la implementación de la propuesta. Para llevar a cabo esta fase, se utilizó el programa estadístico SPSS. Un paso esencial en este proceso fue realizar una prueba de normalidad para determinar la distribución de los datos. La prueba de normalidad se evidencia en la Tabla 42.

**Tabla 42.**  
*Prueba de Normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre-Test	0,147	42	0,024	0,903	42	0,002

Post-Test	0,173	42	0,003	0,907	42	0,002
-----------	-------	----	-------	-------	----	-------

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** *Datos obtenidos del programa estadístico SPSS*

Con base en los resultados obtenidos, se seleccionó la prueba estadística de Shapiro-Wilk debido a que el tamaño de la muestra es menor a 50. Los análisis demostraron que los datos no siguen una distribución normal, ya que el valor de significancia en el pre- test y post-test fue 0.002 en ambas. Por lo tanto, fue necesaria la aplicación de la prueba no paramétrica de Wilcoxon para la comparación de muestras relacionadas, permitiendo así aceptar o rechazar la hipótesis planteada. (Ver tabla 43 y 44).

**Tabla 43.**

*Resumen de contraste de hipótesis*

	Hipótesis nula	Prueba	Sig. <sup>a,b</sup>	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pre test y post test es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	<,001	Rechace la hipótesis nula.

a. El nivel de significación es de ,050.

b. Se muestra la significancia asintótica.

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** *Datos obtenidos del programa estadístico SPSS*

**Tabla 44.**

*Resumen de pruebas de rangos*

**Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas**

N total	42
Estadístico de prueba	903,000
Error estándar	79,957
Estadístico de prueba estandarizado	5,647
Sig. asintótica (prueba bilateral)	<,001

**Elaborado por:** Pumasunta (2025)

**Fuente:** *Datos obtenidos del programa estadístico SPSS*

La prueba de Wilcoxon se utilizó para comparar los resultados del pretest y post test, con el fin de evaluar la efectividad de la propuesta basada en gamificación para la animación a la lectura de los estudiantes de sexto grado. Los resultados revelan una diferencia estadísticamente significativa en el pre test y post test (Sig. < .001). Esto llevó al rechazo de la hipótesis nula (H0) y a la aceptación de la hipótesis alterna (H1), confirmando que la gamificación influye positivamente en la animación a la lectura de los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada vespertina, mejorando su motivación, participación y comprensión lectora.

La implementación de la herramienta digital Escape Room conjuntamente con ClassDojo es una propuesta educativa innovadora diseñada para motivar a la animación de la lectura y crear ambientes dinámicos de aprendizaje para los estudiantes, en virtud que es una forma de captar la atención y despertar el interés por la lectura. Por los resultados obtenidos se demostró la efectividad de la estrategia de gamificación implementada. Los estudiantes mostraron una participación activa en las actividades propuestas, mejorando tanto su motivación como su comprensión lectora.

### **Valoración de la propuesta**

La valoración de la propuesta en este estudio tuvo como objetivo obtener criterios de validez, pertinencia y viabilidad, así como identificar las áreas de mejora que contribuyeron a la animación de la lectura. Este proceso se llevó a cabo mediante un análisis del procedimiento implementado, los resultados alcanzados y el aporte que la propuesta brindó a la problemática relacionada con la animación a

la lectura a través de gamificación en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada vespertina.

La intervención se centró en examinar el uso de la gamificación y su influencia sobre la motivación y participación de los estudiantes en actividades lectoras. Para evaluar su eficiencia, se empleó un diseño de pre y post-test, mediante la implementación de cinco actividades de lectura estructuradas bajo los principios de gamificación. Estas actividades fueron aplicadas a los estudiantes y permitieron medir las variaciones en su actitud y desempeño hacia la lectura.

El método elegido para la valoración fue el Método 3: Validación a través de la aplicación práctica propuesto por el Manual de Estilo de Posgrado UTI, para comprobar si la intervención gamificada generó un cambio significativo en los estudiantes con respecto al diagnóstico inicial. Posteriormente a la implementación de las actividades, se recolectaron los datos correspondientes del pre y post-test, los cuales fueron analizados con el programa estadístico SPSS, y se determinó el impacto de la gamificación sobre la animación a la lectura.

El análisis de los resultados permitió observar si la propuesta fue efectiva para incrementar el interés y la implicación del alumnado en las tareas lectoras además identificar áreas susceptibles de mejora en la aplicación de la gamificación. A partir, de los hallazgos, se establecieron las conclusiones y fortalezas de la propuesta, como también se sugirieron ajustes para garantizar una implementación óptima en el futuro.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Se fundamentó teóricamente que la gamificación es una estrategia didáctica basada en la incorporación de dinámicas lúdicas en el entorno educativo, que ayuda a incrementar la motivación, la participación activa y el compromiso de los estudiantes, lo que favorece procesos de aprendizaje más significativos. De igual manera, la animación a la lectura se concibió como un conjunto de estrategias pedagógicas orientadas a despertar el interés por la lectura y fomentar el desarrollo del hábito lector, adaptándose a las características, necesidades e intereses del estudiantado.
- Se identificaron las estrategias de gamificación como el juego de roles, la batalla de preguntas, el concurso de conocimientos, las pistas del conocimiento, el juego de palabras y el concurso de deletreo, las cuales resultaron fundamentales para fortalecer el interés y la motivación hacia la lectura. Estas dinámicas no solo incentivaron una participación activa, sino que también facilitaron el desarrollo de habilidades lectoras.
- Se describieron las estrategias de gamificación implementadas para el desarrollo de la animación a la lectura en los estudiantes de sexto año, basadas en lecturas de aventura, juego y terror. Estas incluyeron actividades como el concurso de conocimientos, en el que los estudiantes respondieron preguntas relacionadas con las lecturas, evaluando su comprensión de forma interactiva y competitiva. Además, las pistas del conocimiento consistieron en resolver enigmas derivados de los textos, promoviendo el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la reflexión sobre el contenido.

- Se propuso la gamificación “La cartografía de la Imaginación: Explorando el mundo literario a través de la gamificación” para animar la lectura en los estudiantes de sexto año. La propuesta incluyó actividades interactivas basadas en lecturas de aventura, juego y terror, utilizando la plataforma Escape Room como recurso didáctico para fortalecer la comprensión y el análisis textual. Además, se empleó ClassDojo para asignar insignias y puntos, incentivando la participación activa del estudiantado. Esta metodología, fundamentada en el modelo ADDIE y el enfoque constructivista, contribuyó significativamente al aumento de la motivación lectora.
- Se evaluó la propuesta mediante la aplicación práctica de su implementación, utilizando un pre y post test para verificar si la intervención generó un cambio significativo en los estudiantes. Los resultados evidenciaron que la gamificación fue una estrategia efectiva para la animación a la lectura en los estudiantes de sexto año. La prueba de Wilcoxon evidenció una mejora significativa en la motivación, participación y comprensión lectora tras la implementación de la propuesta, lo que validó su pertinencia en el contexto educativo.
- Se analizó el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada Vespertina, y se determinó que esta estrategia influyó positivamente en el fomento del hábito lector, demostrando ser una herramienta eficaz en el proceso enseñanza aprendizaje.

## **Recomendaciones**

- Los docentes continúen incorporando estrategias de gamificación en el aula para fortalecer la motivación y participación de los estudiantes. Para ello, es fundamental seleccionar dinámicas que se alineen con las necesidades e intereses del estudiante, promoviendo así una animación a la lectura eficaz.
- Diversificar y adaptar las estrategias lúdicas, como el juego de roles, la batalla de preguntas y el concurso de conocimientos, a distintos niveles y contextos educativos. Esto permitirá potenciar el interés por la lectura y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes.
- Fortalecer el uso de metodologías basadas en la gamificación, incluyendo actividades que fomenten la competencia sana, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Estas estrategias pueden integrarse con diferentes géneros literarios para enriquecer la experiencia lectora.
- Optimizar el uso de herramientas digitales como Escape Room y ClassDojo mediante una planificación didáctica estructurada, asegurando que estas plataformas contribuyan de manera efectiva al fortalecimiento de la comprensión y el análisis textual.
- Seguir investigando y evaluando la aplicación de la gamificación en distintos niveles educativos, con el fin de consolidar su impacto en el fomento del hábito lector y en el desarrollo de la comprensión lectora en diversos contextos de enseñanza.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abarca, Z. A. (2024). Metodologías activas en Ecuador: Aproximación a la revisión de literatura de aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas y aula invertida. *MLS-Educational Research*, 9(1), 1-18. Retrieved from <https://www.mlsjournals.com/Educational-Research-Journal/article/view/2429/3051>
- Abd, M. H., Rizad Mustapa, I., & Salleh, D. (2019). Enhancing Students' Class Participation through Gamification: Creating Motivational Affordance, Psychological and Behavioral Outcomes. *Universal Journal of Educational Research*, 7(9), 25-35. Retrieved from <http://www.hrpub.org/download/20190830/UJERS4-19590730.pdf>
- Acedo, W., Rosas, A., & Villasmil, M. (2022). La gamificación como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la primera etapa. *Revista Electrónica de Estudios Telemáticos*, 21(2), 16-27. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8758033>
- AlAmri, F. (2023). The Influence of Gamification in Flipped Learning. *King Abdu Aziz University, Faculty of Educational Graduate studies, Department of educational*, 2-25. Retrieved from [http://www.aun.edu.eg/faculty\\_education/arabic](http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic)
- Ameneyro, A. H. (2024). Razonamiento Inductivo desde Diversos Paradigmas de Investigación. *Revista Ciencia & Sociedad*, 4(3), 267-281. Retrieved from <https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/159/107>
- Aranda, R. M., & Caldera, M. J. (2019). Gamificar en el aula como estrategia para fomentar estrategias socioemocionales. *Revista*, 1-200. Retrieved from [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57760108/educarnos31-libre.pdf?1542136457=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl\\_uso\\_de\\_las\\_redes\\_sociales\\_como\\_apoyo.pdf&Expires=1739644893&Signature=LpwPOSdnZE2vkmoQyNyDsvimPL~P1PyvF~d1Lzn5ieiJh8yxWK-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57760108/educarnos31-libre.pdf?1542136457=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl_uso_de_las_redes_sociales_como_apoyo.pdf&Expires=1739644893&Signature=LpwPOSdnZE2vkmoQyNyDsvimPL~P1PyvF~d1Lzn5ieiJh8yxWK-)
- Ardila, M. J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *magis, Revista Internacional de Investigación en*, 12(24), 71-84. Retrieved from <https://biblat.unam.mx/hevila/Magis/2019/vol12/no24/5.pdf>
- Arias, G. J., & Covinos, G. M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. (E. C. EIRL, Ed.) Perú. Retrieved from [https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias\\_S2.pdf](https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf)

- Arias, M. M., Gutiérrez González, C. M., & Rodríguez López, J. D. (2021). *La Gamificación: propuesta para favorecer la comprensión lectora en el estudiante del contexto rural*. Universidad Cooperativa de Colombia, Bogotá. Retrieved from <https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/9b7ab755-a3be-4163-8378-32249a0791f1>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Ley orgánica reformatoria de la ley orgánica de Educación Intercultural Registro Oficial No. 434, 19 de abril de 2021*. Asamblea Nacional de la República del Ecuador, Quito. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Balletero. (2021). Diseño y evaluación de actividades de aprendizaje basadas en "pistas del conocimiento". *Revista de la didáctica de las Ciencias Experimentales*, 55, 123-140.
- Ballesteros, C., & Tejada, J. (2019). Actividades lúdicas y aprendizaje significativo: un estudio de caso en educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 1, 78-92.
- Barca, A., & Tripaldi, M. (2024). The Value of Gamification as a tool for capturing student attention: a mixed method study. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 01-16. doi:<https://doi.org/10.31637/epsir-2024-1523>
- Barrera, M. L., Núñez, A. N., Suarez, P. S., & Meneses, G. N. (2024). Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2742 – 2751. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>
- Barrionuevo, M. H., Duque Sánchez, Paola Jacqueline, P. J., Cañar Ponce, Y. L., & Casa Chicaiza, M. A. (2024). Innovación Educativa: El Rol de la Gamificación en la Motivación y Rendimiento en Matemáticas Virtuales. *Revista De Investigación*. doi:<https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/nE3/325>
- Bastidas, G. L. (2024). Estrategias de gamificación en la educación: herramientas innovadoras para promover aprendizajes significativos y transformar procesos pedagógicos tradicionales. *Sapiens in Education*, 1(3), 21-36. Retrieved from [https://revistasapiensec.com/index.php/sapiens\\_in\\_education/article/view/26/61](https://revistasapiensec.com/index.php/sapiens_in_education/article/view/26/61)
- Benavides, N. L., Villamar Liberio, É. M., Piñera Concepción, Y. d., & Ortiz Aguila, W. (2024). Herramientas de gamificación para la comprensión lectora en los

- estudiantes del tercer año. *Revista Científica*, 10(4), 1055-1075. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4110/8449>
- Benítez, V. B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3*, 10(19), 65-66. Retrieved from <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453/9998>
- Benoit, R. C. (2020). La formulación de preguntas como estrategia didáctica para motivar la reflexión en el aula. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 11(2), 95-116. doi:<https://doi.org/10.18861/cied.2020.11.2.2994>
- Boillos, G. F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico; práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica*. Universidad de la Rioja, España. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>
- Bonilla, S. A., Tayo Comina , G. G., & Mallitasig Chiliquinga, M. A. (2024). Gamificación como método de enseñanza de matemáticas en estudiantes de básica media. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 1576-1587. doi:DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3107>
- Cabezas, P. M., & Heredia, Castillo Jairo Andres . (2024). La gamificación en el Classcraft para innovar la enseñanza y aprendizaje de la electrotecnia. *Revista Cientific*, 9, 57-77. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.25422987.2024.9.E.3.57-77>
- Cadme, G. F. (2022). Estrategias metodológicas para Aproximación diagnóstica de Educación Cultural y artística. *Revista Social Fronteriza*, 2(3). Retrieved from <https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/205/350>
- Calderón, A. M., Flores Mejía, G. S., Ruiz Pérez, A., & Castillo Olsson, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(5), 63-74. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8471673>
- Candela, B. Y., & Benavides, B. J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 78-86. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>

- Cantoni, R. N. (2009). Técnicas de muestreo y determinación del tamaño de la muestra en investigación cuantitativa. *Revista Argentina de Humanidades y Ciencias Sociales*, 7(2). Obtenido de [https://www.sai.com.ar/metodologia/rahycs/rahycs\\_v7\\_n2\\_06.htm](https://www.sai.com.ar/metodologia/rahycs/rahycs_v7_n2_06.htm)
- Chica, E. N. (2023). Estrategias activas y participativas como herramientas potenciadoras del proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(17), 71-85. doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1124>
- Chica, R. M., Valenzuela, S. S., Casimansa, P. F., & Alemán, F. A. (2022). La importancia de fomentar hábitos de lectura en estudiantes de segundo a séptimo grado para mejorar su comprensión lectora. *Revista Polo del Conocimiento*, 7(8), 3327-3343. Retrieved from <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5610/html>
- Cisneros, C. A., Guevara, G. A., Urdánigo, C. J., & Garcés, B. J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 1165-1185. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383508.pdf>
- Congreso Internacional de Educación. (2024). *La gamificación como estrategia de evaluación en los estudiantes de la Licenciatura en Administración de Empresas del CRM-BUAP*. Centro de investigación científica, México. Retrieved from <https://cie.uatx.mx/debates-en-evaluacion-y-curriculum/pdf2024/A244.pdf>
- Constitución del Ecuador. (2008). CONSTITUCION DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR 2008. Retrieved from [https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf)
- Corral, d. F. (2022). Validez y confiabilidad en instrumentos de investigación: una mirada teórica. *Revista Ciencias de la Educación*, 32(60), 562-586. Retrieved from <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/60/art06.pdf>
- Delgado Fernández, J. R., & Chicaiza Taquire, C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3485/5298>
- Díaz, A., & Perez, L. (2021). Juegos de lectura y curiosidad: Un estudio sobre motivación intrínseca y fomento de la lectura. *Revista de Psicología Educativa*, 29(1), 127-178.

- Díaz, R., Díaz, T. Á., Mejía, R. J., & Lucero, B. E. (2024). El juego y la lectura: Estrategias didácticas para desarrollar pensamiento crítico en la educación primaria. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 7(14), 133-153. Retrieved from <https://ve.scielo.org/pdf/ek/v7n14/2665-0282-ek-7-14-133.pdf>
- Domínguez, D. I., Rodríguez, D. L., Torres, Á. Y., & Ruiz, Á. M. (2019). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 3(1), 95-102. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/5523/552357190012.pdf>
- Espinosa, M. E. (2024). *Competencia sana, una oportunidad mirada desde el hockey recreativo*. Universidad Pedagógica Nacional Facultad De Educación Física Licenciatura En Educación Física . Retrieved from <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/19919/Competencia%20sana.pdf?sequence=1>
- Feria, A. H., Matilla, G. M., & Mantecón, L. S. (2020). La encuesta y la entrevista: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc@lia*, 11(3), 62-79. Retrieved from <https://www.studocu.com/ec/document/instituto-tecnologico-superior-cruz-roja-ecuatoriana/ambientes-hostiles/dialnet-la-entrevista-yla-encuesta-7692391/66490834>
- Fernández, d.-C. J., & Villegas, -P. R. (2024). Metodologías activas en educación superior: el caso de una universidad particular en México. *European Public & Social Innovation Review*, 1-15. doi:<https://doi.org/10.31637/epsir-2024-631>
- Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D., & Gómez, I. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista de Ciencias Sociales*(30), 388-409. Obtenido de <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698/4553>
- Flor, G. M., & Obaco Soto, E. E. (2024). Las Metodologías Activas y su Impacto en el Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2). doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10829](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10829)
- Fonseca, D., & Martín, S. (2019). Gamificación y aprendizaje: análisis crítico de sus beneficios y riesgos. *Revista de Educación a Distancia*, 60.
- Fuertes, A. M., Molas, C. N., Martínez, O., & Rubio, H. M. (2023). Videoconferencias interactivas en educación superior: una propuesta de mejora para el aprendizaje y la participación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1), 265-285. doi:DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.34012>

- García, C. F., Cara, M. J., Martínez, S. J., & Cara, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Gavilanes, M. M., Obando, G. Y., & Rivas, O. B. (2022). La lectura en voz alta, como propuesta para mejorar la lectura crítica en los estudiantes de grado séptimo. *Revista Criterios*, 29(1), 60-81. doi:<https://doi.org/10.31948/rev.criterios/29.1-art3>
- Gil, Q. J., & Prieto, J. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123. doi:<https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2020.168.59173>
- Giler-Giler, R., Macay-Cano, G. D., & Zamora-Anchundia, J. G. (2023). Animación a la lectura mediante cuentos infantiles. *Rosa Delfina Giler-Giler*, 8(3), 30-40. Retrieved from [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/1634/1499](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/1634/1499)
- Godoy, M. E. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 40(15), 25. Retrieved from <https://www.revistaespacios.com/a19v40n15/19401525.html>
- Gómez, L., & Rodrigo, F. (2019). La lectura a través de historias: Análisis de su impacto en la motivación y la comprensión lectora. *Revista electronica de Investigación Educativa*, 21-15.
- González, A. E., Almeida, G. M., Torres, C. A., & Traba, M. Y. (2020). La gamificación como herramienta educativa: el estudiante de contabilidad en el rol del gerente, del contador y del auditor. *Formación Universitaria*, 13(5), 155-164. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500155>
- González, M. O., Ramos, R. E., & Vásquez, S. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación matemática, un estudio exploratorio. *Revista de educación a distancia*, 21(68), 1-24. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red.485331>
- González, M., & Perez, A. (2022). La lectura en voz alta y su impacto en la retención de información: un estudio experimental. *Revista de Educación*, 78(92), 395.
- Gutiérrez, B. A. (2021). Metodología activa como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 8538. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i5.939](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.939)

- Gutiérrez, G. C., Caro, L. A., Álvarez Campos, H., & Montero Caicedo, L. L. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la lectura crítica en la educación superior. *Sofía- Sophia*, 20(2), 1-13. Retrieved from <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/view/1370/1869>
- Hadi, M. M., Martel, C. C., Huayta Meza, F. T., Rojas León, C. R., & Arias Gonzáles, J. L. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis*. Perú: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>
- Hernández, G. O. (2020). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico. *Revista Cubana de Medicina General Integral.*, 37(3), 1-3. Retrieved from <http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v37n3/1561-3038-mgi-37-03-e1442.pdf>
- Herrera, P. J. (2024). *Gamificación en el aprendizaje de matemática en estudiantes de básica media*. Universidad Indoamérica, Quito. Retrieved from <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/7413/1/HERRERA%20PRADO%20JOSE%20LUIS.pdf>
- Hinojosa, C. B. (2023). *Recursos educativos digitales basados en la gamificación para el desarrollo*. Universidad Indoamérica, Quito. Retrieved from <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/6312/1/HINOJOSA%20CORAL%20BRYAN%20FRANCISCO.pdf>
- Hurtado, R. V., & Lozano, M. I. (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*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Retrieved from <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/f0181e50-e359-418b-a530-f22650e06e67/content>
- Iruri, Q. S., & Villafuerte, Á. C. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 13(3), 233–244. doi:<https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.3.720>
- Jimenez, F., & Diaz, A. (2020). Interacción y promoción de la lectura: un análisis de las prácticas pedagógicas. *Revista Iberoamericana de la Educación*, 83(1), 123-140.
- Kalogiannakis, M., Stamatios, P., & Alkinoos, L. Z. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Educ. Sci.*, 11(22). Retrieved from <https://doi.org/10.3390/educsci11010022>

- Lanchimba, A. O. (2023). *Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica*. Universidad Politécnica Salesiana, Quito. Retrieved from <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24390/1/UPS-MSQ513.pdf>
- León, D. Ó., Arija, M. A., Martínez, M. L., & Santos, P. M. (2020). Las metodologías activas en Educación Física. Una aproximación al estado actual desde la percepción de los docentes en la Comunidad de Madrid. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*(38), 587-594.
- Li, M., Siyu, M., & Yuyang, S. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. *Front. Psychol.*, 1-17. Retrieved from <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/37876838/>
- Lomba, P. A., Jáber, M. J., & De la Cruz, S. R. (2021, Febrero 12). *Gamificación en el aula* (Universidad de las Palmas de Gran Canaria ed.). España: Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Retrieved from Educación 3.0: [https://elibro.net/es/ereader/utiec/199486?as\\_all=gamificacion&as\\_all\\_op=unaccent\\_icontains&as\\_title\\_type=ARTICLE,BOOK,JOURNAL&as\\_title\\_type\\_op=in&prev=as](https://elibro.net/es/ereader/utiec/199486?as_all=gamificacion&as_all_op=unaccent_icontains&as_title_type=ARTICLE,BOOK,JOURNAL&as_title_type_op=in&prev=as)
- Londoño, V. L., & Rojas, L. M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores, Universidad de La Sabana*, 23(3), 493-512. doi:<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- López, L. M. (2019). La importancia de la gamificación. *Revista digital de diseño gráfico*, 4(24), 49-57. Retrieved from <http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/view/1442/1046>
- Macías-Zambrano, C., & Zambrano-Romero, W. (2023). estrategia Didáctica para Uso de la Gamificación-Aprendizaje de Matemáticas en Alumnos de Cuarto Grado. *MQRInvestigar*, 7(3). doi:<https://orcid.org/0000-0002-0225-3955>
- Magne, I. F., & Galván, F. S. (2025). Estrategias didácticas para la lectura comprensiva en la investigación educativa. *Revista de Educación Warisata*, 7(19), 2-10. Retrieved from <https://revistawarisata.org/index.php/warisata/article/view/1529/3070>
- Maila, C., & Bedón, A. (2022). *Estrategias didácticas para la animación a la lectura: análisis de aplicación en las prácticas pre-profesionales*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Esmeraldas. doi:<https://doi.org/10.24133/vinculosospe.v7i2.2531>

- Mallitasig, S. J., & Freire, A. T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164-181. Retrieved from <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Martí Climent, A., & Garcia Vidal, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura, Universitat de València*, 109-120. Retrieved from <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/77660/4564456558686>
- Martínez Pérez, M. (2023). Differences between gamification, game-based learning and serious games for teaching English. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3*, 10(20), 63-64. Retrieved from <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10739/10459>
- Martínez, A. Y., & López López, M. (2020). La gamificación como herramienta en el diseño de aplicaciones móviles. *Academia Journals*, 30-35. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/350189168\\_La\\_gamificacion\\_como\\_herramienta\\_en\\_el\\_diseno\\_de\\_aplicaciones\\_moviles](https://www.researchgate.net/publication/350189168_La_gamificacion_como_herramienta_en_el_diseno_de_aplicaciones_moviles)
- Mata, S. L. (2020). Confiabilidad y validez en la investigación cuantitativa. *Investigalia*, 2. Retrieved from <https://investigaliacr.com/investigacion/confiabilidad-de-instrumentos-y-validez-de-resultados-en-la-investigacion-cuantitativa/>
- Mego, C. H., & Saldaña, A. J. (2021). Las habilidades cognitivas y desarrollo de competencias oral y comprensiva: una revisión bibliográfica. *Revista Conrado*, 17(78), 189-193. doi:<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n78/1990-8644-rc-17-78-189.pdf>
- Mendoza, J., & Manuel, O. (2019). Estrategias interactivas para el fomento de la lectura: una revisión Sistemática. *Revista de Investigación Educativa*, 37(2), 457-474.
- Merino, B. A., Idrovo, P. M., Recalde, D. E., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5901](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901)
- Mero, P. J., & Ubillús, S. S. (2022). La gamificación como estrategia para la estimulación del aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Revista Alcance*, 5(1), 1-15. Obtenido de <https://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/view/22/17>

- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2022, Junio 14). *Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales*. Retrieved from Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-ministerio-de-cultura-y-patrimonio-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales/>
- Ministerio de Educación. (2023). Lineamientos específicos para la implementación de la hora de "Animación a la lectura". 1-25. Retrieved from [https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2023/Sala%20de%20profes/Lineamientos\\_para\\_la\\_hora\\_pedagogica\\_de\\_Animacion\\_lectura.pdf](https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2023/Sala%20de%20profes/Lineamientos_para_la_hora_pedagogica_de_Animacion_lectura.pdf)
- Ministerio de Educación. (2014). Guía metodológica para la implementación del. *Ministerio de Educación*. Retrieved from 22. <https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implentacion-del-curriculo.pdf>
- Montenegro, M. B. (2022). *Gamificación una herramienta pedagógica para motivar la lectura en los niños y niñas de cuarto año de Educación General Básica*. Universidad Tecnológica Indoamérica, Quito. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4638/1/MONTENEGRO%20MARTINEZ%20BLANCA%20MERCEDES.pdf>
- Montes Miranda, A. J., Barrios Valderram, D., & Parra Palacios, , M. (2023). Gamificación, una estrategia didáctica para mejorarla lectura inferencial en una institución educativade Casanare, Colombia. *Revista Perspectivas*, 18(23). doi:<https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.8.23.2023.72-85>
- Montesdeoca, T. V. (2021). *Animación a la lectura en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del subnivel inicial 2 en la Unidad Educativa Picaihua*. Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2355/1/TRABAJO%20157%20-%20MEILE%208%2c%20MONTESDEOCA%20TELLO%20VER%c3%93NICA%20ALEXANDRA.pdf>
- Montiel, V. M. (2021). *Uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes del nivel de inicial II*. Universidad Tecnológica Indoamérica, Quito. Retrieved from

<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2773/1/MONTIEL%20VILLAFUERTE%20MAR%c3%8da%20CRISTINA.pdf>

- Mora, M. M., & Camacho, T. J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(1), 56-73. doi:<https://doi.org/10.32870/ap.v11n1.1433>
- Mora, R. J. (2023). *Principios Básicos de Metodología de Investigación Científica* (Eleam ed.). Manabí: Primera. Mayo de 2023. Publicación digital. Retrieved from <https://libros.uleam.edu.ec/producto/principios-basicos-de-metodologia-de-la-investigacion-cientifica-parte-i/>
- Ojeda, L. O., & Zaldívar-Acosta, M. S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 5-11. Retrieved from <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/332/897>
- Ojose, M. M. (2022). Estrategias metodológicas activas para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de secundaria de EBR. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6). doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4218](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4218)
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). (2016). *Aportes para la enseñanza de la lectura*. Retrieved from Unesco: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000244874>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito Educativo. *Revista Científica Qualitas*, 23. Obtenido de <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>
- Pegalajar, P. C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>
- Peñaloza, S. (2024). “Animación a la lectura en la producción de textos descriptivos de los estudiantes de Cuarto grado de la Unidad Educativa Atenas”. *Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de [https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/41504/1/2023-03-28\\_Revisio%cc%81n%20Tesis%20Pen%cc%83aloza%20Macarena-final\\_1850203538%20%282%29.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/41504/1/2023-03-28_Revisio%cc%81n%20Tesis%20Pen%cc%83aloza%20Macarena-final_1850203538%20%282%29.pdf)
- Peñaloza, D. S. (2024). *Animación a la lectura en la producción de textos descriptivos de los estudiantes de Cuarto grado de la Unidad Educativa*

*Atenas*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5fa9cc5b-1153-404c-851f-4a550b51fa02/content>

- Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. D. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. *Revista de Educación*, 249-274. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/Redu/article/view/99950/78829>
- Perez, A. M. (2021). La motivación intrínseca y el fomento de la lectura en el aula. *Revista de Psicología y Educación*, 16(2), 89-103.
- Pérez, P. A. (2019). *Tesis Doctoral Análisis del impacto de metodologías activas en la educación superior*. Barcelona. doi:<http://dx.doi.org/10.5821/dissertation-2117-172049>
- Pinell, T. J. (2024). Paradigmas epistemológicos de investigación y la relación con la generación y adopción de Tecnologías agrícolas. *Revista Multi-Ensayos*, 10(20), 62-69. Retrieved from <https://camjol.info/index.php/multiensayos/article/view/18680/22554>
- Prieto, A. J. (2020). Una revisión Sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. Retrieved from [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142149/Sin\\_titulo.pdf?sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142149/Sin_titulo.pdf?sequence=1)
- Prieto, A. J., Gómez, E. T., & Hung, S. E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1). Retrieved from <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v26n1/1409-4258-ree-26-01-251.pdf>
- Ramos, N. P., Cáceres Reche, M., Martínez Domingo, J., & Berral Ortiz, B. (2022). Estudio sobre la animación a la lectura en el alumnado de Educación Primaria en un contexto socialmente desfavorecido. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 36(2), 11-295. doi:<https://doi.org/10.47553/rifop.v98i36.2.93922>
- Reinoso, W., Morales, L. S., Moreira, A. A., Velasco, M. C., & Zambrano, Z. J. (2024). Integración de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje significativo en la enseñanza de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 6390- 6413. Retrieved from [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.9985](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9985)
- Riar, M., Morschheuser, B., Zarnekow, R., & Juho Hamari, J. (2022). Gamification of cooperation: A framework, literature review and future. *International*

*Journal of Information Management*, 67, 1-24. Retrieved from [https://pdf.sciencedirectassets.com/271677/1-s2.0-S0268401222X00054/1-s2.0-S0268401222000834/main.pdf?X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjENb%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FwEaCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCIQD1xQ4lumgR8a3qeazMOygXpe3IGYZL3B8dhv9gXcdGQIgfFLDDlF%2FmU](https://pdf.sciencedirectassets.com/271677/1-s2.0-S0268401222X00054/1-s2.0-S0268401222000834/main.pdf?X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjENb%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FwEaCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCIQD1xQ4lumgR8a3qeazMOygXpe3IGYZL3B8dhv9gXcdGQIgfFLDDlF%2FmU)

Rivera, A. (2024). Estrategias metodológicas activas para la comprensión lectora como eje de los aprendizajes en adolescentes de 12 - 13 años . *Revista Espacios*, 45(1), 1-17. Retrieved from <https://www.revistaespacios.com/a24v45n01/a24v45n01p01.pdf>

Rodríguez, G. S. (2021). *La gamificación para el fomento de la lectura del alumnado de cuarto de Primaria a través de herramientas digitales*. Universidad de la Laguna, España. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/27497/La%20gamificacion%20para%20el%20fomento%20de%20la%20lectura%20del%20alumnado%20de%20cuarto%20de%20Primaria%20a%20traves%20de%20herramientas%20digital>

Rodríguez, R. J., & Reguant, Á. M. (2020). Calcular la fiabilidad de un cuestionario o escala mediante el SPSS: el coeficiente alfa de Cronbach. *Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 13(2), 1-13. doi:<https://doi.org/10.1344/reire2020.13.230048>

Rodríguez-Torres, Á. F., Cañar-Leiton, N., Gualoto-Andrango, O., & Correa-Echeverry, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662-681. Retrieved from file:///D:/Downloads/Dialnet-LosBeneficiosDeLaGamificacionEnLaEnsenanzaDeLaEduc-8638034-1.pdf

Romero, A., & Olmedo, E. (2020). La autonomía en la elección de libros y su impacto en la motivación lectora. *Revista de Psicodidáctica*, 25(1).

Rosero, G. D., & Medina, C. R. (2021). Gamificación Estrategia para la enseñanza de operaciones elementales de matemáticas. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(7). doi:<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v4i7.1175>

Saavedra, E., Zúñiga, M., & Fuentes Vilugrón, G. (2024). Gamification in the initial teacher training of physical education students: a case study. *ederación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física*

- (FEADEF)(61), 695-705. Retrieved from <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/108822/80220>
- Sailer, M., & Homner, L. (2019). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. doi:<https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Salina, B. D. (2024). Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato. *Revista de Educación*, 9(1), 102-123. Retrieved from <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/6953/8942>
- Salina, B. D., & Cevallos, S. H. (2024). Estrategia didáctica: La gamificación para fomentar la lectura comprensiva de los estudiantes de primero de bachillerato. *Revista de Educación Cognosis*, 9(1), 102-123. Retrieved from <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/6953/8942>
- Sánchez, M., & García, F. (2023). Gamificación y motivación hacia la lectura: un estudio comparativo en estudiantes de primaria. *Revista de Investigación en Educación*, 21(1), 78-92.
- Sánchez, P. C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista internacional Docentes 2.0 Tecnología Educativa*, 20(2), 96–105. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>
- Sánchez, P. K. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Revista Formación Estratégica*, 1-14. Retrieved from <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60/33>
- Santamaría, C. E., & Vega, I. J. (2022). La motivación en el aprendizaje de la lectura en los estudiantes. *Revista Educare*, 26(1), 476-495. doi:<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1641>
- Santamaría, U. A., & López, P. (2024). Estrategias de pistas en escape rooms educativos: un enfoque de minería de procesos. *Revista de Educación*, 405, 13-38. doi:<https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-626>
- Serrano, R., & Olmedo, E. (2020). La lectura en voz alta en grupo: análisis de sus beneficios y desafíos en el aula. *Revista de Psicodidáctica*, 25(2), 145-162.
- Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. *eLearningSpace*, 1-10. Retrieved from [chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/\\_media/cursos/tic/s1x1/modul\\_3/conectivismo.pdf](chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf)
- Simba, L., Garrido, J., & Pillajo, M. (2019). Perspectivas de estudiantes universitarios en la aplicación de estrategias de gamificación. *Analysis*.

- Claves de Pensamiento Contemporáneo.*, 22(22), 59-64. Retrieved from <https://studiahumanitatis.eu/ojs/index.php/analysis/article/view/53/44>
- Suárez-Álvarez, R., & Vázquez-Barrio, T. (2019). *La gamificación aplicada a la educación como recurso “learning by doing” y “learning by interacting” en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria.* (R. d. REDINE, Ed.) Madrid, Spain: Adaya Press. Obtenido de <https://www.edunovatic.org/wp-content/uploads/2020/03/EDUNOVATIC19.pdf>
- Suniaga, A. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. *Revista Docentes 2.0*, 7(1), 1-16. Retrieved from <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.27>
- Troya, S. C., Fiallos, C. E., Guerra, V. T., & Fiallos, C. I. (2024). El Impacto de la Lectura guiada en la Comprensión de Textos Narrativos en Estudiantes de Educación Primaria. *Revista Científica Multidisciplinar*, 8(6), 869-886. doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i6.14850](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.14850)
- Universidad Tecnológica Indoamérica. (2020). *Manual de estilo de posgrado UTI 2020.* Universidad Tecnológica Indoamérica. Retrieved from <https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnologica-indoamerica/educacion-inicial/manual-de-estilo-31-final/24779161>
- Vaca, S. L. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo de hábitos lectores en educación para la ciudadanía en primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Hermano Miguel.* Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato. Retrieved from <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2360/1/TRABAJO%20181%20-%20MEILE%206B%2c%20VACA%20SHIGUANGO%20LILI%20GRACIELA.pdf>
- Vargas, L. J. (2022). El uso estratégico de la narrativa para el desarrollo de la creatividad y la comprensión lectora. *Revista de Educación*, 45(1), 78-92.
- Vásquez, G. J. (2021). Gamificación en Educación: una revisión del estado actual de la disciplina. *Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*, 7(13), 135. Retrieved from [http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev\\_arete/article/view/21331/144814487626](http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_arete/article/view/21331/144814487626)
- Vega, M. A. (2024). La gamificación en el aula: una asignatura pendiente para el profesorado. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 25(1), 1-9. doi:<https://doi.org/10.14201/eks.31236>

- Velásquez, L. S. (2023). Gamificación para la enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje: Una revisión de literatura. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 23(2), 395-418. doi:<http://doi.org/10.30827/eticanet.v23.i2.28101>
- Velazco, R. C., & Rolón, C. M. (2024). Factores que afectan la participación activa de los estudiantes en clases, del primer año de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Pilar. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2573– 2588. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2799>
- Velázquez, P. E., Ulloa Reyes, L. G., Hernández, M., & Lázaro, J. (2009). La estimulación del aprendizaje. *Revistas Científicas de América Latina*(48-49), 50-54. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360636904008.pdf>
- Vélez-Sabando, M. E., Chancay-García , L. J., & Zambrano-Acosta, J. M. (2022). Uso de herramientas virtuales y el aprendizaje gamificado en los estudiantes del 2022. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(10), 98-117. doi:<https://doi.org/10.46296/yc.v6i10edespab.0167>
- Venga, P. S. (2022). La Competitividad en el aula: un estudio de caso con grado séptimo. *Educación Y Ciencia*, 26(1), 1-15. doi:<https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2022.26.e10345>
- Verdín, T. E. (2022). The Influence of Gamification in Virtual Learning Environments. *Revista formación estratégica*, 1-19. Obtenido de <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/download/66/39>
- Vicente, E. A. (2022). "Qué es la Literatura". *Significados.com*. Disponible en: <https://www.significados.com/literatura/>.
- Villalobos, L. J. (2022). Metodologías Activas de Aprendizaje y la Ética Educativa. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 13(2), 47-58. Retrieved from <https://ve.scielo.org/pdf/rted/v13n2/2665-0266-rted-13-02-47.pdf>
- Villegas, D. A. (2023). 20 Estrategias de gamificación educativa en el aula sin tecnología. *AVD aprendizaje digital*. Retrieved from <https://adrianvillegasd.com/20-estrategias-de-gamificacion-educativa-en-el-aula-sin-tecnologia/>
- Villoria, N. M., & Mendoza, B. E. (2023). Learning autonomy as a key factor in the knowledge construction process. *Revista EduSol*, 23(83). Retrieved from [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-80912023000200180](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000200180)

- Vitonera, V. M. (2024). *Gamificación para fomentar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez Año 2024-2025*". Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui. Retrieved from <https://repositorio.ister.edu.ec/jspui/bitstream/68000/379/1/VITONERA%20VILLALTA%20MARIUXI%20DE%20LOURDES.pdf>
- Vizcaíno, Z. P., Maldonado Palacios, I., & Cedeño Cedeño, R. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. Retrieved from <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11619>
- Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires. Retrieved from <https://www.ie42003cgalbarracin.edu.pe/biblioteca/LIBR-NIV326122022175849.pdf>
- Windyana, A. I. (2024). Engaging indonesian elementary school students in reading activities through web-based educational games. *English Language Teaching Method*, 4(3). doi:<https://doi.org/10.56983/eltm.v4i3.1684>
- Yela, C. S. (2022). Animación a la lectura en alumnado de quinto año de Básica. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, 1-31. Retrieved from <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/edb55a47-eebe-40c0-9297-02a23eebfd0e/content>
- Zambrano , V., & Aponte, N. (2021). La animación a la lectura para fortalecer el hábito lector en estudiantes de quinto año de educación básica. *Universidad Técnica de Machala*. Obtenido de [https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18166/1/Trabajo\\_Titulacion\\_599.pdf](https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18166/1/Trabajo_Titulacion_599.pdf)
- Zambrano, C. V., Chica, C. L., & Zambrano, A. J. (2024). Juego de roles para promover el desarrollo de identidad y autonomía en los niños de preescolar. *Revista Cognosis*, 9(3), 292-311. Retrieved from <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/6818/8928>
- Zambrano, S. L., Lucas Lino, N. A., Tamayo Vera, C. I., Alvarado Malán, E. G., & Márquez Jiménez, S. M. (2024). Estrategias Efectivas para la Animación a la Lectura en la Educación Básica. *Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4). doi:[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.13201](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13201)
- Zambrano-Álava, A. P., Lucas-Zambrano, M. D., Luque-Alcívar, K. E., & Lucas-Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Científica Dominio de las*

*Ciencias*, 349-369. Retrieved from  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>

Zamora, H. P. (2024). *Guía didáctica para la elaboración de tipologías textuales basadas en herramientas de Inteligencia Artificial*. Universidad Tecnológica Indoamérica, Ambato. Retrieved from  
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/7323/1/ZAMORA%20HIDALGO%20PAULINA%20MARIBEL.pdf>

Zumba, G. P., Castillo, Z. V., Game, M. N., & Ramírez, G. L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. *Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 11(1), 32-44. Retrieved from  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=564677294003>

## ANEXOS

### Anexo 1.- Autorización de la Autoridad

Latacunga, 6 de febrero del 2025

Lcda. Liliana Silva

#### VICERRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE"

Estimada Lcda.


Reciba un cordial y atento saludo, a la vez augurándole toda clase de éxitos en sus labores diarias en beneficio de la institución educativa. Por medio de la presente, me dirijo a usted con el propósito de solicitar de la manera más comedida la autorización para llevar a cabo la investigación sobre "Gamificación para la Animación a la Lectura en los estudiantes de Sexto Año de EGB de la jornada vespertina, en dicha Institución.


El propósito de este estudio se enmarca en el desarrollo de mi tesis para la obtención del título de Magister en Educación, mención Pedagogía en Entornos Digitales en la Universidad Tecnológica Indoamérica. El estudio seguirá una metodología basada en tres fases claves: en primer lugar, se aplicará un pretest para evaluar el nivel inicial de motivación y animación a la lectura de los estudiantes. Posteriormente, se implementará Genially y ClassDojo, integrando dinámicas de juego que fomenten la participación activa y el interés por la lectura. Finalmente, se realizará un postest para medir los cambios o mejoras en el desempeño y la actitud de los estudiantes hacia la lectura. A través de esta investigación, se busca evidenciar cómo la gamificación puede convertirse en una estrategia efectiva para fortalecer el hábito lector y mejorar la comprensión textual en entornos educativos.

El estudio se desarrollará respetando los principios éticos de la investigación educativa, garantizando la confidencialidad de los participantes y evitando cualquier interrupción en la dinámica académica. Agradezco su tiempo y consideración para evaluar esta solicitud y quedo atenta a su respuesta.

Sin otro particular, me despido reiterando mi agradecimiento y quedo a su disposición para ampliar cualquier información necesaria.

Atentamente,

  
Lcda. Natali Pumasunta  
Maestrante  
0999888637


## Anexo 2.-Consentimiento Informado de Padres de Familia



### UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE"

Email: [distritolatacunga05b00032r@gmail.com](mailto:distritolatacunga05b00032r@gmail.com)



### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Fiebre Fiebre Cecilia Elisabeth, portador(a) de la cédula de identidad N.º 1804543997, en calidad de representante legal del (la) estudiante Alvin Fiebre Sofia Constantina, quien cursa el sexto año de Educación Básica General (EBG) en la jornada vespertina, manifiesto mi consentimiento para la participación de mi representado(a) en el trabajo de investigación titulado "Gamificación para la Animación a la Lectura", desarrollado en la Unidad Educativa "Once de Noviembre" por la maestra Lic. Irma Natali Pumasunta Bombón previo a la obtención del título Magister en Educación, mención Pedagogía en Entornos Virtuales en la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Consciente de la importancia y responsabilidad que implica el éxito en la educación, SI autorizo la aplicación de cuestionarios y la toma de fotografías relacionadas con la investigación, garantizando que esta se llevará a cabo con fines exclusivamente académicos y respetando la privacidad e integridad del estudiante.

Lugar y fecha: 10/02/2025

Firma del representante legal: [Firma]

Cédula de identidad: 1804543997

Firma del investigador: [Firma]

Este documento garantiza que la participación del estudiante es voluntaria y que la información recopilada será utilizada únicamente con fines educativos.

### Anexo 3.- Cuestionario Dirigido a Estudiantes



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

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

**CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES**

#### **OBJETIVO**

Analizar el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada Vespertina.

**Estimados estudiantes,**

Les damos la bienvenida y agradecemos su participación en esta encuesta. Su opinión es fundamental para comprender sus experiencias sobre la gamificación y animación de la lectura, les solicitamos responder con total sinceridad y honestidad, ya que sus respuestas serán tratadas de manera confidencial, no hay respuestas correctas o incorrectas, solo nos interesa conocer su perspectiva sobre el tema. Agradecemos de antemano su colaboración y tiempo dedicado a esta importante iniciativa.

#### **INSTRUCCIONES:**

1. Leer detenidamente y seleccionar la respuesta correcta según su criterio.
2. La información proporcionada es confidencial y explícitamente empleada para la investigación.

Marque con una X la respuesta correcta en cada ítem.

Nº	Items	Alternativas				
		Totalmente en desacuerdo (1)	En desacuerdo (2)	Neutral (3)	De acuerdo (4)	Totalmente de acuerdo (5)

1	¿El juego de roles facilita la comprensión de los textos y mejora el interés por la lectura?					
2	¿Participar en actividades lúdicas basadas en el juego de roles le ayuda a desarrollar el hábito lector?					
3	¿Se siente más comprometido con la lectura cuando se emplean estrategias interactivas como la batalla de preguntas?					
4	¿La interacción generada en las batallas de preguntas promueve la lectura?					
5	¿Las competencias sanas en el aula le motivan a participar activamente en las actividades de animación a la lectura?					
6	¿Cuándo la lectura se presenta a través de una historia o contexto narrativo, se siente más motivado a participar?					
7	¿Las actividades de lectura que incluyen una historia o un hilo narrativo fomentan la creatividad y comprensión del texto?					
8	¿Las actividades de lectura basadas en "Las pistas del conocimiento" hacen que el aprendizaje sea más dinámico y entretenido?					

9	¿La lectura en voz alta con actividades interactivas te ayuda a recordar mejor la información del texto?					
10	¿Cree usted que la lectura en voz alta en grupo, acompañada de actividades lúdicas, le motiva a leer con más entusiasmo?					
11	¿Le resulta más entretenido y motivador participar en la lectura cuando se incluyen actividades lúdicas como desafíos o competencias?.					
12	¿Le gustaría que las actividades de animación a la lectura incluyeran juegos en los que puedas escoger los libros que vas a leer?					
13	¿La lectura guiada con actividades gamificadas, como desafíos o recompensas, hace que la lectura sea más interesante?					
14	¿El docente utiliza actividades lúdicas en lecturas guiadas que le ayudan a disfrutar de la lectura?					
15	¿Cree que los juegos de lectura organizados por el docente despiertan la curiosidad para explorar nuevos textos?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

## Anexo 4.- Cuestionario Dirigido a Docentes



### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

#### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES.

#### CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES

##### OBJETIVO

Analizar el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada Vespertina.

##### Estimados docentes,

Es un honor dirigimos a ustedes para invitarles a participar en una encuesta diseñada para recopilar sus valiosas opiniones y experiencias sobre la gamificación para animación a la lectura. Su contribución es esencial para nuestro desarrollo y fortalecimiento institucional. Le solicitamos responder las preguntas con total honestidad.

##### INSTRUCCIONES:

1. Leer detenidamente y seleccionar la respuesta correcta según su criterio.
2. La información proporcionada es confidencial y explícitamente empleada para la investigación.

Marque con una X la respuesta correcta en cada ítems.

N	Ítems	Alternativas				
		Totalmente en desacuerdo (1)	En desacuerdo (2)	Neutral (3)	De acuerdo (4)	Totalmente de acuerdo (5)

1	¿En su planificación de estrategias de gamificación, para el desarrollo de habilidades de animación a la lectura, utiliza el juego de rol?					
2	¿Cree usted que las estrategias de gamificación, incluyendo el juego de roles, son efectivas para aumentar el interés, la motivación y la participación activa de los estudiantes en actividades de animación a la lectura?					
3	¿Considera usted que las batallas de preguntas son una estrategia efectiva de gamificación para fomentar el desarrollo de habilidades de animación a la lectura?					
4	¿Cree usted que la actividad interactiva generada en las batallas de preguntas mejora la comprensión de los textos por parte de los estudiantes?					
5	¿Considera que la gamificación a través de competencias sanas genera un ambiente positivo y participativo en las actividades de animación a la lectura?					
6	¿La gamificación basada en la narrativa ayuda a los alumnos a comprender mejor los textos y a desarrollar su					

	imaginación?					
7	¿Cree usted que la creación de personajes e historias dentro de la gamificación motiva a los estudiantes a desarrollar el hábito de la lectura?					
8	¿Cree usted que la estrategia de pistas del conocimiento dinamiza las actividades de animación a la lectura al convertirlas en un reto interactivo para los estudiantes?					
9	¿Cree usted que la lectura en voz alta, acompañada de dinámicas lúdicas, mejora la comprensión lectora de los estudiantes?					
10	¿Considera usted que el uso de dinámicas gamificadas en la lectura en voz alta ayuda a captar la atención de los estudiantes por más tiempo?					
11	¿Considera usted que la lectura en voz alta, combinada con actividades de juego, contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas?					
12	¿Considera usted que la gamificación mediante la elección de textos favorece el desarrollo de emociones positivas hacia la lectura en los estudiantes?					

13	¿Cree usted que la lectura guiada dentro de una estrategia gamificada aumenta la motivación de los estudiantes hacia la lectura?					
14	¿Considera usted que integrar elementos lúdicos en la lectura guiada favorece a un ambiente dinámico y estimulante para la lectura?					
15	¿Considera que la implementación de juegos de lectura favorece la curiosidad de los estudiantes al invitarles a resolver acertijos o enigmas vinculados con los textos?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

## **Anexo 5.- Validación de Instrumento para recolección de datos ( Experto 1)**



### **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

#### **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS**

**Proyecto de investigación:** Gamificación para la animación a la lectura en estudiantes de básica media.

#### **Objetivo General**

Analizar el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada Vespertina.

#### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente la gamificación y animación a la lectura en el proceso de aplicación con los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.
- Identificar las estrategias de gamificación para el desarrollo de habilidades de animación a la lectura.
- Describir las estrategias de gamificación para el desarrollo a la lectura en los estudiantes de sexto año.
- Proponer la gamificación para la animación a la lectura a los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada Vespertina.
- Evaluar la propuesta de la gamificación para animación a la lectura en estudiantes de sexto año.

#### **Datos personales del especialista**

**Nombres y apellidos:** María Gricelda Gallardo Comina

**Nivel Académico:** Magister en Educación Básica

**Experiencia en el área:** 10 años

**Instrumento de evaluación:** Cuestionario dirigido a Estudiantes

#### **Criterios de Evaluación del Instrumento**

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa				
	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente	
	0.5	1	1.5	2	
1.-Claridad				X	
2.-Objetividad				X	
3.-Actualidad				X	
4.-Organización				X	
5.-Suficiencia				X	
6.-Intencionalidad				X	
7.-Consistencia			X		
8.-Coherencia			X		
9.-Metodología				X	
10.-Conveniencia				X	
SUBTOTAL				3 16	
TOTAL				19	
Criterios de evaluación	Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa		Opinión de aplicabilidad	
	17-20	Aprobado	X	Valido-aplicar	
	11-16	Observado		No válido-Subsanar	
	0-10	Rechazado		No válido-Replantear	
Fecha de validación: 05 de Marzo del 2025					

  
 Firma

## Anexo 6.- Validación de Instrumento para recolección de datos ( Experto 2)



### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

#### **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS**

**Proyecto de investigación:** Gamificación para la animación a la lectura en estudiantes de básica media.

#### **Objetivo General**

Analizar el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada Vespertina.

#### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente la gamificación y animación a la lectura en el proceso de aplicación con los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.
- Identificar las estrategias de gamificación para el desarrollo de habilidades de animación a la lectura.
- Describir las estrategias de gamificación para el desarrollo a la lectura en los estudiantes de sexto año.
- Proponer la gamificación para la animación a la lectura a los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada Vespertina.
- Evaluar la propuesta de la gamificación para animación a la lectura en estudiantes de sexto año.

#### **Datos personales del especialista**

**Nombres y apellidos:** Edwin Orlando Muso Lema


**Nivel Académico:** Magister en Gestión Educativa mención Organización, Dirección e Innovación de los centros Educativos.

**Experiencia en el área:** 10 años

**Instrumento de evaluación:** Cuestionario dirigido a Estudiantes

**Criterios de Evaluación del Instrumento**

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa				
	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente	
	0.5	1	1.5	2	
1.-Claridad				✓	
2.-Objetividad			✗		
3.-Actualidad				✗	
4.-Organización				✗	
5.-Suficiencia				✗	
6.-Intencionalidad				✗	
7.-Consistencia				✗	
8.-Coherencia				✗	
9.-Metodología				✗	
10.-Conveniencia				✗	
SUBTOTAL					
TOTAL				19.5	
Criterios de evaluación	Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa		Opinión de aplicabilidad	
	17-20	Aprobado	✗	Valido-aplicar	
	11-16	Observado		No válido-Subsanar	
	0-10	Rechazado		No válido-Replantear	
Fecha de validación: 05 de Marzo del 2025					



Firma

## Anexo 7.- Validación de Instrumento para recolección de datos ( Experto 3)



### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

#### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

**Proyecto de investigación:** Gamificación para la animación a la lectura en estudiantes de básica media.

#### **Objetivo General**

Analizar el uso de la gamificación y su influencia en la animación de la lectura en estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” jornada Vespertina.

#### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente la gamificación y animación a la lectura en el proceso de aplicación con los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.
- Identificar las estrategias de gamificación para el desarrollo de habilidades de animación a la lectura.
- Describir las estrategias de gamificación para el desarrollo a la lectura en los estudiantes de sexto año.
- Proponer la gamificación para la animación a la lectura a los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada Vespertina.
- Evaluar la propuesta de la gamificación para animación a la lectura en estudiantes de sexto año.

#### **Datos personales del especialista**

**Nombres y apellidos:** Mg. María Clementina Guamán Chuquitarco

**Nivel Académico:** Magister en Pedagogía e Innovación Educativa

**Experiencia en el área:** 15 años de experiencia docente.

**Instrumento de evaluación:** Cuestionario dirigido a Estudiantes

#### **Criterios de Evaluación del Instrumento**

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa				
	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente	
	0.5	1	1.5	2	
1.-Claridad				X	
2.-Objetividad				X	
3.-Actualidad				X	
4.-Organización			X		
5.-Suficiencia			X		
6.-Intencionalidad				X	
7.-Consistencia				X	
8.-Coherencia				X	
9.-Metodología				X	
10.-Conveniencia				X	
SUBTOTAL					
TOTAL 19					
Criterios de evaluación	Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa		Opinión de aplicabilidad	
	17-20	Aprobado	X	Valido-aplicar	X
	11-16	Observado		No válido-Subsanar	
	0-10	Rechazado		No válido-Replantear	
Fecha de validación: 05 de Marzo del 2025					

  
 Firma

**Anexo 8.- Fotografías de la aplicación de la propuesta**

