



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

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

TEMA:

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
MEJORAR LA LECTURA CRÍTICA EN NIÑOS DE BÁSICA MEDIA**

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magister en Educación
mención en Pedagogía de Entornos Digitales.

Autora:

Lorena Jakeline Toro Ruiz Lcda.

Tutora:

Diana Raquel Peñuela Jara Mg.

AMBATO-ECUADOR

Julio - 2025

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

Yo, Lorena Jakeline Toro Ruiz, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica en niños 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 4 días del mes de Septiembre de 2025, firmo conforme:

Autor: Lorena Jakeline Toro Ruiz

Firma:

Número de Cédula: 0502637283

Dirección: Cotopaxi, Pujilí, La Matriz San Buenaventura

Correo Electrónico: glfrejolito30@yahoo.com

Teléfono: 0984385820

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA LECTURA CRITICA EN NIÑOS DE BÁSICA MEDIA” presentado por Lorena Jakeline Toro Ruiz, 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, 26 de Agosto de 2025

.....

Mg. Diana Raquel Peñuela Jara

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, 4 de septiembre de 2025

.....

Lorena Jakeline Toro Ruiz

C.I. 0502637283

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: (colocar el tema en “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA LECTURA CRITICA EN NIÑOS 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, 4 de septiembre del 2025

.....

Ph.D. Morales Urrutia Elizabeth Katalina

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....

Mg. David Ricardo Castillo Salazar

EXAMINADORA

.....

MSc. Peñuela Jara Diana Raquel

TUTORA

DEDICATORIA

Esto va dedicado a mi Niñito de Isinche, a la Virgencita de Guadalupe, quien con su infinita bondad y sabiduría me han acompañado en cada paso de esta aventura llamada estudio y superación. A mi esposo Gonzalo, mi compañero de vida, mi apoyo incondicional y mi mayor creyente. Gracias, gracias y mil veces gracias amor por tus palabras de ánimo en cada momento difícil y complicado, este logro lleva también tu nombre y huella, porque sin ti, este sueño no habría sido posible. A mis hijos Dominyk, Faridd y Amhyr, a quienes con sus abrazos y amor puro me han dado el impulso necesario para seguir adelante incluso en los momentos más desafiantes y cuando parecía que mis fuerzas se terminaban y mis lágrimas caían, me animaron a no dejarme vencer. A mis padres y a toda mi familia, que en cada paso de esta travesía me han brindado su apoyo permanente, su amor sincero y sus palabras de aliento, al repetirme tú si puedes. Gracias por confiar en mí, por celebrar cada pequeño avance y por recordarme siempre el valor del esfuerzo y la perseverancia.

Este logro no es solo mío, es de todos ustedes. Es el fruto de sus oraciones, su amor y su fe en mí. A cada uno de ustedes, les dedico este triunfo con el corazón lleno de gratitud y amor.

"Que este logro sea el testimonio de que, con el apoyo de quienes amamos, el esfuerzo constante y la fe en Dios, los sueños se convierten en realidad."

Con Amor Lore

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis Maestros, quienes con su dedicación, conocimiento y compromiso me guiaron en este desafiante pero enriquecedor camino de aprendizaje. Sus enseñanzas no solo dejaron huella en mi formación académica, sino también en mi crecimiento personal. Cada clase, cada consejo y cada palabra de aliento fueron fundamentales para alcanzar este logro.

A la Universidad Tecnológica Indoamérica, mi gratitud sincera por brindarme el espacio y las herramientas necesarias para desarrollar mis habilidades y aspiraciones. Este viaje ha sido una experiencia transformadora gracias a la excelencia educativa y al espíritu de innovación que caracteriza a esta casa del saber.

A mis amigas, compañeras de esta travesía, gracias por su apoyo constante, por las risas compartidas al vernos asustadas y a veces con llanto en los ojos, pero siempre dándonos ánimo para seguir adelante, por las largas horas de estudio y por estar siempre ahí, en los momentos de desafío y de celebración. Su compañía hizo que cada paso del camino fuera más llevadero y memorable.

A todos ustedes, gracias por ser parte de esta etapa tan importante de mi vida, con su presencia y respaldo, me ayudaron a llegar hasta aquí.

Y por último GRACIAS a mí por demostrarme todos los días la mujer fuerte e inteligente que soy y que cuando algo me lo propongo lo cumplo, así el camino no haya sido fácil, pero lo más hermoso ha sido sentirme apoyada por mi FAMILIA y llegar hasta el final y cumplir mi tan anhelado propósito.

ÍNDICE DE CONTENIDO

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 CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del Problema	10
Formulación de la pregunta de investigación	11
Hipótesis	11
Destinatarios del Proyecto	11
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
CAPÍTULO I	14
MARCO TEÓRICO	14
Antecedentes de la investigación	14
Desarrollo teórico del objeto y campo	23
Habilidades cognitivas	26
Dimensiones de habilidades cognitivas	27
Aprendizaje	29
Estilos de aprendizaje	30
Métodos y técnicas	31
Ejemplos de métodos y técnicas	31
Origen de la gamificación	34
Objetivos de la Gamificación	35
Características de la gamificación	36
Beneficios de la gamificación	36
Trabajo en equipo	37

Elementos de la Gamificación.....	40
Herramientas.....	43
Comunicación	45
Tipos de comunicación	45
Habilidades lingüísticas	46
Importancia de las habilidades lingüísticas	47
Análisis de textos	48
Pasos del análisis de texto	48
Lectura crítica.....	50
Importancia	50
Niveles de lectura crítica	51
Comprensión lectora	52
Pensamiento crítico vs competencia crítica.....	54
Beneficios de la lectura crítica	54
Participantes en la lectura.....	55
Docentes	56
Estudiantes	56
CAPÍTULO II.....	58
DISEÑO METODOLÓGICO	58
Enfoque y diseño de la investigación	58
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	59
Proceso de recolección de datos	61
Operacionalización de variables	64
Resultados.....	66
Resultados del Pretest.....	66
CAPÍTULO III	92
PROPUESTA.....	92
Nombre de la propuesta.....	92
Definición del tipo de producto.....	92
Objetivo General	94
Objetivos Específicos	94
Estructura de la propuesta	95
CONCLUSIONES	120
RECOMENDACIONES	123
Bibliografía	124
ANEXOS	143

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Dimensiones de habilidades cognitivas.....	27
Tabla 2 Ejemplos de métodos y técnicas.....	32
Tabla 3. Herramientas tecnológicas	44
Tabla 4. Niveles de lectura	52
Tabla 5. Tamaño de la población de estudio	60
Tabla 6. Variable 1. La gamificación como estrategia didáctica	64
Tabla 7 Variable 2. Lectura crítica	65
Tabla 8. Promedio General del Grupo en el Pretest de Lectura Crítica	66
Tabla 9. Gamificación	67
Tabla 10. Aprendizaje gamificado.....	69
Tabla 11 Retos o juegos de aprendizaje	70
Tabla 12. Los juegos hacen la clase más interesante	72
Tabla 13. Los juegos te ayudan a pensar y crear mejor	74
Tabla 14 Los juegos te ayudan a entender y recordar	76
Tabla 15. Los juegos te ayudan a colaborar y compartir ideas	78
Tabla 16. Juegos mejoran la convivencia.....	80
Tabla 17. Los juegos mejoran el aprendizaje	81
Tabla 18. Juegos para evaluar lo aprendido	83
Tabla 19. Resultados Postest	86
Tabla 20 Resultados resumen Pretest y postest.....	87
Tabla 21. Prueba de normalidad.....	89
Tabla 22. Resumen de contraste de hipótesis.....	90
Tabla 23 Planificación microcurricular de Sexto Año EGB	98

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Ubicación geográfica Unidad Educativa “Once de Noviembre”</i>	9
<i>Figura 2. Árbol de problema</i>	10
<i>Figura 3. Organizador lógico de las variables</i>	23
<i>Figura 4. Marco conceptual variable independiente</i>	24
<i>Figura 5. Marco conceptual variable dependiente</i>	25
<i>Figura 6. Estilo de aprendizaje según Kolb y Honey</i>	30
<i>Figura 7. Elementos de gamificación</i>	41
<i>Figura 8. Juegos Educativos</i>	42
<i>Figura 9. Tipos de comunicación</i>	46
<i>Figura 10. Pasos del análisis del texto</i>	49
<i>Figura 11 Gamificación</i>	67
<i>Figura 12 Aprendizaje gamificado</i>	69
<i>Figura 13. Retos y juegos de aprendizaje</i>	71
<i>Figura 14. Los juegos hacen la clase interesante</i>	73
<i>Figura 15. Los juegos te ayudan a pensar y crear mejor</i>	74
<i>Figura 16. Los juegos te ayudan a recordar y entender</i>	76
<i>Figura 17. Los juegos te ayudan a colaborar y compartir ideas</i>	78
<i>Figura 18. Los juegos mejoran la convivencia</i>	80
<i>Figura 19. Los juegos mejoran el aprendizaje</i>	82
<i>Figura 20. Juegos para evaluar lo aprendido</i>	83
<i>Figura 21. Resultados pretest y postest</i>	89
<i>Figura 22. Juego selección de estudiantes</i>	101
<i>Figura 23. Juego carrera de selección</i>	103

<i>Figura 24. Activación del juego selección del estudiante</i>	<i>104</i>
<i>Figura 25. Juego caza de datos lecturas interactivas</i>	<i>105</i>
<i>Figura 26. Juego caza de datos Lectura Literal.....</i>	<i>106</i>
<i>Figura 27. Juego de lecturas y selección de respuestas.....</i>	<i>107</i>
<i>Figura 28. Juego de lectura inferencial</i>	<i>107</i>
<i>Figura 29. Juego de lectura inferencial</i>	<i>108</i>
<i>Figura 30. Juego de lectura crítica</i>	<i>109</i>
<i>Figura 31. Juego de lectura crítica</i>	<i>110</i>
<i>Figura 32. Juego de lectura evaluativa</i>	<i>110</i>
<i>Figura 33. Juego de lectura evaluativa</i>	<i>111</i>
<i>Figura 34. Actividad de finalización del juego.....</i>	<i>112</i>
<i>Figura 35. Cuentos y juegos recreativos</i>	<i>113</i>
<i>Figura 36. Exploración del cuento interactivo.....</i>	<i>114</i>
<i>Figura 37. Actividades de lectura interactiva</i>	<i>114</i>
<i>Figura 38. Selección de opciones de la actividad</i>	<i>115</i>

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

TEMA: “LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA LECTURA CRÍTICA EN NIÑOS DE BÁSICA MEDIA”

AUTOR: Lorena Jakeline Toro Ruiz Lcda.

TUTORA: Diana Raquel Peñuela Jara Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente estudio abordó el problema del bajo rendimiento en lectura crítica entre estudiantes de educación básica media, particularmente en la Unidad Educativa "Once de Noviembre", donde se observaba dificultad en los alumnos para analizar, interpretar y evaluar textos de manera profunda. Frente a esta situación, la investigación planteó como objetivo principal implementar estrategias de gamificación para mejorar dichas competencias lectoras, sustentándose en el potencial motivacional y pedagógico de los elementos lúdicos aplicados al aprendizaje. Se partió de dos hipótesis contrapuestas: la hipótesis alternativa (H_a) afirmaba que la gamificación mejoraría significativamente la lectura crítica, mientras que la hipótesis nula (H_0) sostenía que no tendría un efecto relevante. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo con diseño no experimental, trabajando con una muestra de 30 estudiantes de sexto grado, a quienes se les aplicó un pretest y un postest validados para medir su nivel de lectura crítica, complementado con una encuesta sobre percepción y motivación. Los datos, que mostraron una distribución no normal según la prueba de Shapiro-Wilk (pretest $p=0.012$; postest $p=0.000$), fueron analizados mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Los resultados demostraron un avance significativo: el promedio general aumentó de 7.2 a 9.5 puntos, con una notable reducción en la dispersión de los resultados (desviación estándar de 2.1 a 0.8), y el 76.6% de los alumnos alcanzó la máxima calificación. El análisis estadístico confirmó esta mejora ($Z=-4.096$, $p<0.001$), con un tamaño del efecto grande ($r=0.75$), validando la hipótesis alternativa. Estos hallazgos permiten concluir que la gamificación es una estrategia didáctica efectiva para desarrollar la lectura crítica en este nivel educativo, al combinar motivación con aprendizaje significativo. Se recomienda su implementación curricular, con ajustes para los casos de menor progreso, y se sugiere ampliar futuras investigaciones a otros contextos o niveles educativos para fortalecer la evidencia sobre su eficacia.

DESCRIPTORES: gamificación, lectura crítica, estrategias didácticas, evaluación educativa.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTY OF EDUCATION SCIENCES

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: TORO RUIZ LORENA JAKELINE

TUTOR: MG. PEÑUELA JARA DIANA RAQUEL

ABSTRACT

GAMIFICATION AS A DIDACTIC STRATEGY TO IMPROVE CRITICAL READING IN MIDDLE SCHOOL CHILDREN

This research focused on the low performance of middle school students in critical reading, especially at "Unidad Educativa Once de Noviembre", where students demonstrated difficulties in analyzing, interpreting, and assessing texts in depth. In response to this situation, the primary objective of the research is to implement gamification strategies to improve these reading competencies, based on the motivational and pedagogical potential of playful elements applied to learning. Two opposing hypotheses were formulated: the alternative hypothesis (H) stated that gamification would significantly improve critical reading, while the null hypothesis (H) maintained that it would not have a relevant effect. The methodology employed a quantitative approach with a non-experimental design, working with a sample of 30 sixth-grade students. A validated pretest and posttest were administered to measure their level of critical reading, complemented by a survey on perception and motivation. The data, which showed a non-normal distribution according to the Shapiro-Wilk test (pretest $p=0.012$; posttest $p=0.000$), were analyzed using the non-parametric Wilcoxon test. The results demonstrated a significant improvement: the overall average increased from 7.2 to 9.5 points, with a notable reduction in the dispersion of results (standard deviation from 2.1 to 0.8), and 76.6% of the students reached the highest grade. Statistical analysis confirmed this improvement ($Z=-4.096$, $p<0.001$), with a large effect size ($r=0.75$), validating the alternative hypothesis. These findings allow us to conclude that gamification is an effective didactic strategy for developing critical reading at this

KEYWORDS: Critical reading, didactic strategies, educational assessment, gamification



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

Este contexto, muestra la importancia de la gamificación en la educación y el aprendizaje, como una estrategia didáctica innovadora que aprovecha los elementos de juego para motivar, incentivar y enriquecer los procesos pedagógicos en los estudiantes de básica media, de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, lo que convierte al aprendizaje en una experiencia dinámica, innovadora y significativa. Al integrar elementos lúdicos en las clases, los maestros logran motivar positivamente a los educandos a desarrollar habilidades de lectura crítica de manera más activa y relevante, esta estrategia promueve la participación conjunta, fomentando el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en la lectura de manera amena, entretenida, que despierte el interés por leer.

El fortalecimiento de la lectura mediante el pensamiento crítico, crea ambientes más dinámicos e innovadores, donde los estudiantes se sientan motivados a explorar conocimientos nuevos de la mano de la tecnología como lo presenta en su estudio Sanabria (2023) “La enseñanza y el aprendizaje de la lectura crítica implica formar adecuadamente al maestro; motivar y desarrollar habilidades cognitivas en el estudiante, así como disponer de un ambiente con recursos que promuevan el ejercicio lector hasta alcanzar el nivel crítico”. Por lo tanto, el desarrollar la lectura crítica en el aprendizaje es fundamental en los estudiantes volviéndoles entes generadores de su propio pensamiento crítico y reflexivo, aprovechando su capacidad para comprender lo que leen.

Esta línea de investigación se enfoca según Universidad Tecnológica Indoamérica (2020) hacia la Docencia en entornos digitales, ya que radica en mejorar el aprendizaje destacando a la gamificación como un medio eficaz para fortalecer las competencias de lectura crítica. Al aplicar experiencias basadas en el juego promoviendo las prácticas interactivas que estimulen en los estudiantes la habilidad de interpretar, analizar y reflexionar críticamente sobre textos, promoviendo una participación activa y significativa. El propósito central radica en evidenciar cómo la integración de elementos de juego, alineados con enfoques pedagógicos intencionados, puede enriquecer el aprendizaje, incrementar la motivación estudiantil y consolidar el pensamiento crítico en escenarios de análisis literario y comprensión profunda de textos.

El sistema educativo ecuatoriano brinda un espacio apropiado, inclusivo y eficiente, donde todos los estudiantes desarrollan su máximo potencial, lo cual permite garantizar el acceso a la educación para todos y utilizar los todos los recursos de manera óptima. Para lo cual esta investigación se apoya en la siguiente normativa legal, según la Constitución de la República del Ecuador (2008):

Art. 343.-El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades (p. 168).

En este artículo destaca la importancia de un sistema educativo que priorice el desarrollo integral, promoviendo un aprendizaje significativo, la creación, retención y utilización de conocimientos, habilidades, disciplinas, expresiones artísticas y tradiciones culturales. Este planteamiento pone al estudiante como el núcleo principal del proceso formativo., asegurando que el sistema funcione con flexibilidad, dinamismo, inclusión y eficiencia. Además, subraya la relevancia de integrar una perspectiva intercultural que valore y respete la riqueza geográfica, cultural y lingüística del estado, esto refuerza el compromiso de la educación con la diversidad y la equidad, al tiempo que fomenta una sociedad más cohesionada, respetuosa de sus múltiples identidades culturales, construyendo sociedades más justas y equitativas.

En el sistema educativo las normativas rigen y garantizan una enseñanza de excelencia, accesible, inclusiva y justa para todas las personas, fomentando la interculturalidad, el respeto y la diversidad, formando ciudadanos comprometidos con el desarrollo, el cambio, progreso y avance del país. Según indica la Asamblea Nacional (2021):

Art. 6.- Obligaciones. -La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley (p. 15). El Estado tiene las siguientes obligaciones

adicionales: j. Garantizar la alfabetización digital y el uso de 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. 16).

Esto quiere decir que se debe garantizar la alfabetización digital mediante el uso reflexivo de TIC y vincular la enseñanza, buscando que la educación sea relevante y funcional para el contexto actual, superando desafíos como la brecha digital, que limita el acceso equitativo a la innovación, y la necesidad de capacitar a los docentes para integrar recursos tecnológicos, utilizados eficientemente en sus metodologías educativas, es indispensable una inversión sostenida, políticas inclusiva, una visión educativa que combinen innovación, equidad y pertinencia.

La educación se apunta al desarrollo integral del estudiante, preparándolo para los desafíos que presenta el siglo XXI, enfocándose en las necesidades e intereses, al fomentar aprendizajes significativos, aplicándolos de manera práctica e impulsando siempre hacia el camino de la innovación educativa, como lo presenta el Ministerio de Educación del Ecuador (2021):

Las competencias digitales se definen como un conjunto de conocimientos y habilidades que facilitan el uso responsable de los dispositivos digitales, de las aplicaciones tecnológicas para la comunicación y de las redes para, de esta forma, acceder a la información y llevar a cabo una gestión adecuada de estos dispositivos (p. 8).

Por lo tanto, el desarrollo de competencias digitales básicas y avanzadas es fundamental para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI, permitiendo un uso más estratégico y transformador de las tecnologías, capacitando

a los estudiantes para adaptarse a un mundo digital en constante evolución, preparándolos para enfrentar retos con eficacia e innovación.

La motivación que brindan las diferentes metodologías activas para el avance educativo, presenta de manera interactivas como lo menciona Lomba et ál., (2021) “La gamificación utiliza mecánicas de juego, como los desafíos, las reglas, el azar, las recompensas y los niveles de consecución de objetivos para transformar tareas diarias en actividades lúdicas” (p. 17) . Lo que destaca que es adaptable en todos los ámbitos, en especial en el campo educativo por su aplicación en los aprendizajes, con la ayuda de las diferentes herramientas interactivas, mejora los resultados del aprendizaje, permitiendo personalizar la enseñanza y valorar los avances individuales, potenciando el entusiasmo, la dedicación y la conexión mutua entre iguales, llegando a cumplir los objetivos propuestos.

La comprensión de textos, implica promover el desarrollo del pensamiento crítico en los educandos, una habilidad fundamental para que puedan cuestionar, reflexionar y tomar decisiones. Tal como indica en sus estudios Rivera (2019) “La lectura crítica y su relevancia radica en reconocer como esta, permite establecer un pensamiento crítico, a lo que en la actualidad se le está adjudicando la importancia por ser el medio principal para formar intelectuales” (p. 2).

En consecuencia, se convierte en una clave para fortalecer el pensamiento crítico, indispensable en la formación de intelectuales hoy en día, la lectura crítica radica en que promueve la reflexión, el análisis detallado y la creación de ideas ante diferentes contextos. Por lo que estos autores destacan en sus investigaciones que la gamificación se ha consolidado como una estrategia didáctica clave en el ámbito

educativo para potenciar el aprendizaje significativo y la lectura crítica ha demostrado ser efectiva como enfoque al combinar elementos lúdicos con objetivos pedagógicos, generando mayor motivación e interés en los estudiantes.

Los aprendizajes se han convertido en la actualidad en una aventura interactiva y dinámica, al momento de conocer nuevos contenidos, mejoran significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, en los estudiantes al volverlos más participativos y protagonistas de su propio conocimiento como lo dan a conocer en sus estudios los siguientes autores internacionales como:

La gamificación amplía la manera de enseñar como lo señala López y Fernández (2020) menciona que la gamificación es aplicar elementos de diseño de videojuegos, para hacerlo más divertido el aprendizaje. Roura (2024) señala que las técnicas utilizadas en la gamificación brinda procesos diferentes que llevan a un aprendizaje, Carneiro et ál., (2021) destaca que los sistemas educativos tienen gran responsabilidad, puesto que proveen a los estudiantes de la formación necesaria para una utilización adecuada de las TIC, además Li et al., (2023) da a conocer que la educación con gamificación, se ha convertido en una herramienta. Finalmente, Borrás (2022) considera que en la educación la Gamificación despierta el interés en los estudiantes buscando tener un fin como es la motivación intrínseca.

Los autores destacan que incorporar la tecnología, como la gamificación, en la educación para atender las exigencias del siglo XXI, es fundamental para estimular la motivación intrínseca, favorecer progresos significativos y positivos en el proceso de aprendizaje en los autores educativos, tomando en cuenta las reglas, instructivos y secuencias de lo que se debe desarrollar para llegar a la meta final.

En la educación, los constantes cambios y la influencia de la tecnología avanzan a pasos gigantes, preparando a los estudiantes en los constantes desafíos versátiles y cambiantes, lo que potencia un aprendizaje significativo e integral, motivando la creatividad, el trabajo en equipo, la colaboración y el pensamiento crítico como lo presentan en sus trabajos los autores latinoamericanos como son:

El desarrollar el pensamiento crítico es fundamental como lo presenta Nieto et al, (2021) destaca que el pensamiento crítico es una de las capacidades vitales para mejorar la comprensión en la lectura, Hermann y Pérez (2019) las narrativas digitales en la educación se presentan como una actividad creativa, que brinda al estudiante un ambiente de aprendizaje innovador. Araya et al., (2019), Considera que la gamificación, como herramienta lúdica, posee el potencial de enriquecer el proceso educativo, además Brito (2020) menciona que la lectura crítica, como estrategia central, es clave para comprender no solo la información, sino también interpretarla. Por último, según Granda et al., (2023) indica que a los estudiantes no les gusta aplicar la lectura crítica en la aplicación de textos, sino la memorística.

Concuerdan estos actores que impulsar habilidades críticas y la motivación en el ámbito educativo es crucial, destacando que el pensamiento crítico resulta indispensable para lograr una comprensión analítica y profunda de los textos, aplicando herramientas tecnológicas, empleadas con enfoques pedagógicos apropiados, tienen el potencial de revolucionar las prácticas educativas.

Las investigaciones gamificación en el campo educativo a demostrado que puede contribuir de manera positiva al aplicarla en la lectura crítica los estudiantes desarrolla habilidades lectoras y analíticas como lo indica en sus estudios autores

ecuatorianos que buscan dar a conocer que el avance de la tecnología y los conocimientos son una puerta abierta para mejorar la educación.

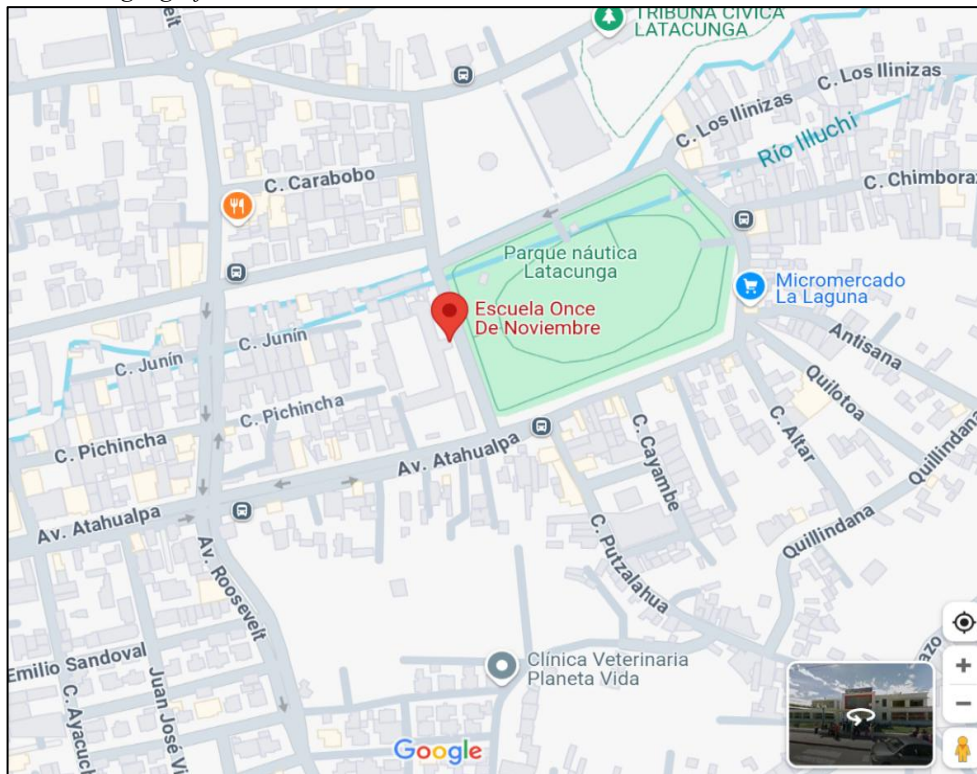
La lectura es un ámbito por destacar según Castillo (2021) indica que el desempeño del estudiante al leer textos es capaz al menos de localizar información y de no inferir lo que lee, según Coello y Lescay (2022) da a conocer que la gamificación es una estrategia que está basada en el aprendizaje significativo. Dado que Núñez et ál., (2024) destaca que la lectura es un proceso que desarrolla lo intelectual, ya que activa habilidades cognitivas como la atención y el análisis crítico, así mismo Sánchez (2021) da a conocer que la gamificación es una estrategia de juegos para llegar a la educación de manera más divertida y amena. Además, Erazo (2024) señala que la estudio de las TIC ha evolucionado en el campo educativo, en el avance del aprendizaje y la retención de lo aprendido.

Cabe recalcar, que los estudiantes enfrentan retos significativos en comprensión lectora, lo que subraya la necesidad de reforzar habilidades cognitivas como el análisis crítico. Además, la gamificación, al incorporar elementos lúdicos, ofrece una forma dinámica y atractiva de motivar a los estudiantes, potenciando su desarrollo intelectual y habilidades de pensamiento reflexivo.

La Unidad Educativa “Once de Noviembre” está ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, barrio Miraflores, perteneciente al Distrito Latacunga (figura 1), código AMIE 05H00032, actualmente tiene 99 años de fundación, siendo una de las primeras escuelas del cantón en ser fundada al servicio de la niñez, cuenta con dos jornadas matutina y vespertina con un total de 1500 estudiantes que van desde los niveles de Inicial II hasta el 10MO Año de Básica.

Figura 1.

Ubicación geográfica Unidad Educativa "Once de Noviembre"



Elaborado por: Toro (2025).

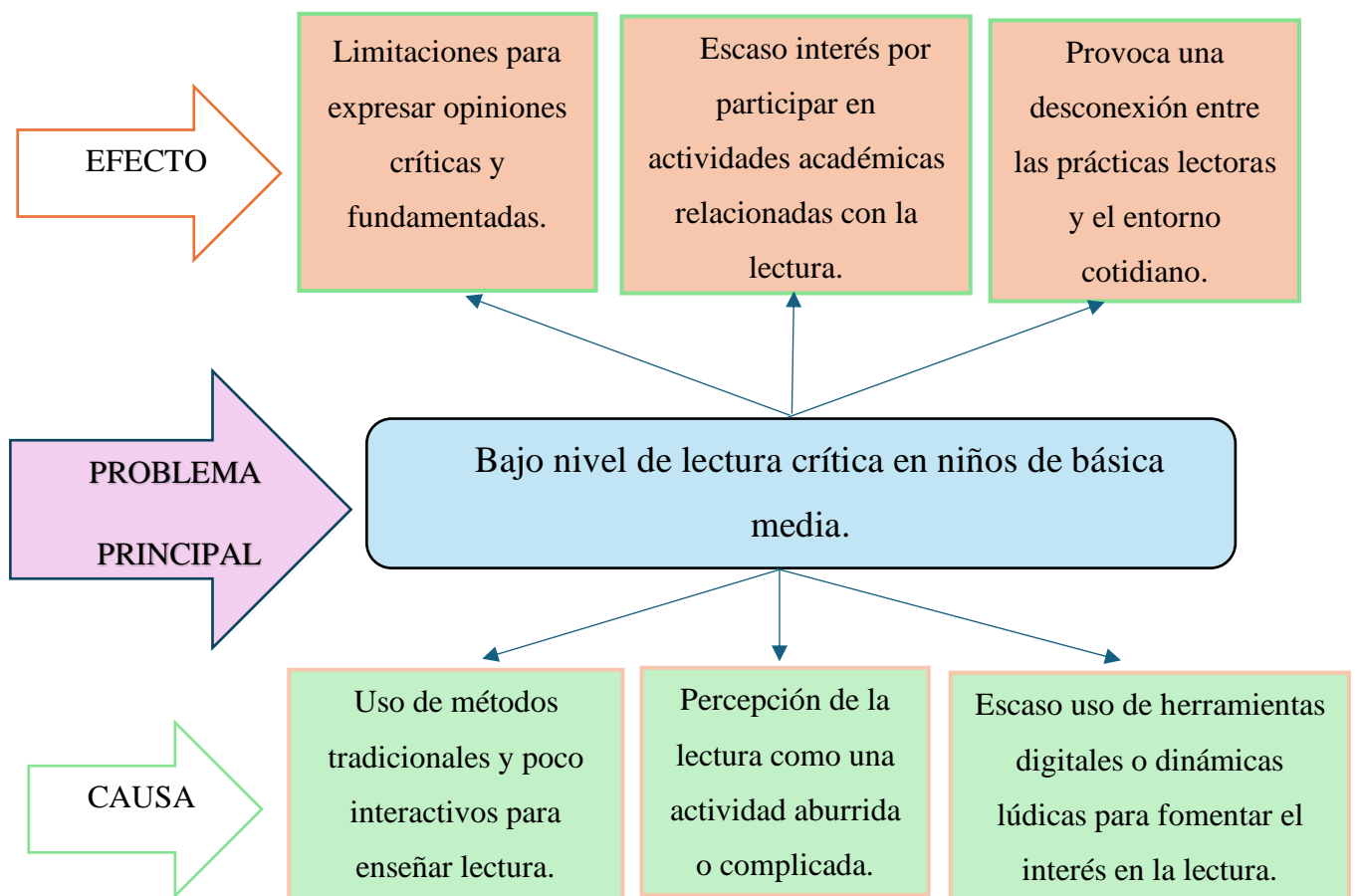
Fuente: Google Maps

Los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" deben fortalecer su pensamiento crítico y su interés por la lectura mediante estrategias innovadoras. Es esencial que aborden los textos con análisis profundo y creatividad para mejorar su comprensión y fomentar su pasión por aprender y leer. De igual manera, los docentes al ser parte importante de la educación, deben incorporar técnicas modernas, como la gamificación, que transformen la lectura en una actividad dinámica y motivadora. Esto permitirá que las clases sean más interactivas, atractivas y ordenadas con las necesidades e intereses de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y participativo, enfocado en las necesidades que presentan los actuales aprendizajes.

Planteamiento del Problema

La ausencia de métodos interactivos y dinámicos en la enseñanza de la lectura ha contribuido a que esta sea percibida como una actividad aburrida o complicada por muchos estudiantes, lo que limita la participación activa, se ve agravado por el escaso uso de herramientas digitales y actividades lúdicas que podrían fomentar el interés y el disfrute de la lectura, ante esta realidad es crucial replantear las estrategias pedagógicas para convertir la experiencia lectora en una acción atractiva y enriquecedora para los estudiantes. En la figura 2 se observa la problemática:

Figura 2.
Árbol de problema



Elaborado por: Toro (2025).
Fuente: Datos de la investigación.

Por lo tanto, la investigadora se formula la siguiente interrogante:

Formulación de la pregunta de investigación

¿De qué manera contribuye la gamificación como estrategia didáctica en la lectura crítica en los niños de la básica media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”?

Hipótesis

Hipótesis alterna (H_a):

La implementación de estrategias de gamificación mejora significativamente la lectura crítica en niños de básica media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Hipótesis nula (H_0):

La implementación de estrategias de gamificación no tiene un efecto significativo en la mejora de la lectura crítica en niños de básica media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Destinatarios del Proyecto

Este estudio sobre la Gamificación, como estrategia didáctica innovadora beneficiará principalmente a los niños de educación media en especial a los estudiantes del sexto año de básica que pertenece a la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, un grupo que se encuentra en una etapa crucial para el desarrollo de habilidades lectoras. Al cambiar el aprendizaje en juegos no lúdicos interactivos, se pretende captar su atención de manera más eficaz, haciéndoles partícipes activos de

su conocimiento, ya que contarán con recursos innovadores y efectivos para facilitar su formación en las aulas.

Al implementar e incorporar estas tecnologías como la Gamificación en diferentes actividades, los docentes de la institución educativa, pueden personalizar las prácticas de aprendizaje, adaptándolas a las habilidades y condiciones de cada estudiante, respondiendo a la necesidad de actualizar las prácticas pedagógicas tradicionales, haciéndolas más pertinentes, eficaces en el contexto actual el uso de herramientas digitales en la enseñanza de la lectura, aumenta la motivación y el compromiso, lo cual es crucial para el éxito educativo.

Además, este proyecto responde a la demanda de desarrollar competencias digitales en los estudiantes desde una edad temprana, en un mundo cada vez más interconectado y dependiente de la tecnología, es fundamental que los niños del nivel medio, no solo mejoren su lectura crítica, sino que también adquieran habilidades tecnológicas innovadoras fundamentales. Así, se les prepara para superar con éxito su etapa escolar y los retos que se les presente en esta nueva era digitalizada. Al incorporar las TIC'S, en el desarrollo educativo que se encuentra enmarcado dentro de las competencias digitales, que se presentan en el currículo priorizado del Ministerio de Educación, señalando que la tecnología y la innovación pueden mejorar los resultados educativos.

Por otro lado, la investigación sobre la aplicación de la Gamificación en la enseñanza y lectura crítica en estudiantes del nivel medio, en especial de los sextos años, busca reducir las brechas educativas existentes en la institución educativa, proporcionando el acceso a herramientas innovadoras avanzadas que pueden

potenciar su aprendizaje e implementar estrategias didácticas tecnológicas, que promuevan una educación más inclusiva y equitativa, garantizando que todos tengan la oportunidad de desarrollar plenamente sus habilidades lectoras , tecnológicas y toda la comunidad educativa camine al siglo XXI.

Objetivo General

Implementar la gamificación para potenciar la lectura crítica en los estudiantes de la básica media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Objetivos Específicos

- Fundamentar las bases teóricas de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura crítica en estudiantes de básica media.
- Diagnosticar el nivel de lectura crítica en los estudiantes de la básica media.
- Diseñar actividades de gamificación como estrategia didáctica para la mejora de habilidades en la lectura crítica.
- Aplicar la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura Crítica.
- Evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la lectura Crítica.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

El marco teórico es la base principal de la investigación, es un cúmulo de ideas y teorías que el investigador emplea para explicar lo que está estudiando, ayuda a comprender el problema, a desarrollar hipótesis y a interpretar los resultados de la investigación, como lo presenta Zita (2023) “El marco teórico es la recopilación de antecedentes, investigaciones previas y consideraciones teóricas en las que se sustenta un proyecto de investigación, análisis, hipótesis o experimento”. De tal manera es una herramienta fundamental para los educadores al buscar implementar la gamificación para mejorar la lectura crítica, en los estudiantes al proporcionar una base teórica sólida, ayuda a asegurar que las estrategias metodológicas de gamificación sean efectivas y estén alineadas con los objetivos de aprendizaje.

Antecedentes de la investigación

En esta presente investigación, examina el impacto de la gamificación como estrategia educativa innovadora, es fundamental considerar cómo esta ha ganado relevancia en la enseñanza actual. Diversos estudios científicos han mostrado que la gamificación, al integrar elementos de juego en entornos educativos, mejora significativamente la motivación de los estudiantes, al hacer el proceso de aprendizaje más dinámico, interactivo y atractivo. Este enfoque no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades cognitivas. Por otro lado, la lectura crítica es una herramienta fundamental para potenciar el pensamiento analítico y reflexivo de los estudiantes. Al aplicar estrategias de lectura crítica, los alumnos no solo adquieren información, sino que también aprenden a cuestionar, interpretar y contextualizar lo que leen, lo

que refuerza su capacidad de pensar de manera autónoma. La combinación de la gamificación y la lectura crítica ofrece un enfoque integral que puede transformar la manera en que los estudiantes interactúan con los contenidos, favoreciendo una educación más personalizada, participativa y profunda.

La gamificación según Egas et ál., (2023) y un estudio realizado en España sobre “La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media” tiene como objetivo abordar una revisión exhaustiva de la literatura existente en el campo de la gamificación en educación básica media, la metodología se basa en un enfoque cualitativo, complementado con un análisis documental y bibliográfico, se utilizaron también bases de datos científicas como Google Scholar, Dialnet y Scopus, el resultado de la gamificación como una estrategia motivadora que ayuda al rendimiento escolar, a tener un aprendizaje más participativo, concluye que la gamificación posee un gran potencial para un mejor desarrollo académico.

Los autores en la investigación presentan a la gamificación en la educación de básica media, destacando principalmente su eficacia como estrategia pedagógica para desarrollar la motivación y el desempeño académico, promoviendo un aprendizaje más activo, motivador y participativo, que encamine su aplicación en campo tecnológico para mejorar el rendimiento escolar en los estudiantes.

Este estudio realizado en China, Pekín sobre la aplicación de la gamificación en el campo educativo, según Li et al., (2023) “Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis” este estudio tiene como objetivo medir el impacto importante que

tiene la gamificación en la actualidad, presentando un enfoque específico, en esta investigación se aplica un estudio metaanalítico la cual indaga el tema mediante un análisis, pudiendo evidenciar la efectividad de la gamificación como un instrumento que fomenta la enseñanza-aprendizaje en la educación, finalmente se ha encontrado valiosos aportes de la gamificación en los aprendizajes lo que contribuye a optimizar el potencial en los contextos educativos.

Los autores destacan en su investigación que la aplicación de la gamificación en los entornos educativos, desarrollan varias habilidades en los estudiantes, entre ellas la motivación, interés, compromiso y el avance del rendimiento en los estudiantes logrando que los aprendizajes sean más dinámicos promoviendo la participación activa, al incorporar elementos de juego en el aula.

En la ciudad Real, España según, Pérez y Gértrudix (2021) “Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020” este estudio tiene como objetivo principal analizar los efectos positivos que genera la aplicación de técnicas de gamificación en las aulas educativas, la visión metodológica aplicada en esta investigación es cualitativa, que se ayuda con la identificación y valoración positiva que tiene la gamificación en el campo educativo, observando resultados favorables en la aplicación y el uso de la gamificación, por lo que es innovadora y adaptable en las diferentes etapas de educación, que ayuda a la disminución de la deserción escolar, volviéndola más activa mediante el juego.

Los aportes mencionados por los autores acerca de la gamificación, señalan que la educación se vuelve más enriquecedora, atractiva e interesante para los

estudiantes, ya que mediante el juego que se inmersa en los contenidos se vuelven más significativos, ayudan a que los aprendizajes sean duraderos, que se conviertan en algo que despierta el gusto por aprender cosas nuevas.

La investigación realizada en Alemania sobre los efectos significativos con la gamificación en la educación por Sailer y Homner (2019) “The Gamification of Learning: a Meta-analysis”, el objetivo de este estudio es analizar de manera estadística los efectos de la gamificación en los resultados del aprendizaje, aplicando un análisis subdividido empleando un alto rigor metodológico, los resultados indicaron efectos muy positivos en el aprendizaje, proporcionando una evidencia beneficiosa que da la gamificación en el ámbito educativo, finalmente señala que los estudios prácticos dan efectos trascendentales en la educación, indicando el éxito que brinda la gamificación en las aulas, demostrando un resultado en el aprendizaje cognitivo donde se desarrollan habilidades y comportamientos.

Por lo tanto, los efectos de la aplicación de la gamificación en el ámbito educativo aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes para desarrollar sus diferentes habilidades cognitivas, logrando que el aprendizaje se vuelva competitivo, atractivo y dinámico, promoviendo una competencia saludable que alienta a los estudiantes a alcanzar sus metas educativas.

Una investigación realizada en la ciudad de Barcelona, España, según Cassany (2021) “Lectura crítica en tiempos de desinformación”, presenta como objetivo explicar por qué ahora es importante retomar este tipo de lectura, en la educación escolar como un ámbito importante, ya que se presenta como útil y adecuada para esta era moderna, se basa este estudio en la pedagogía crítica de Paulo Freire, que

se refiere a que se debe trabajar a tener una sociedad más asequible para todos con un enfoque más crítico, por lo tanto busca obtener un pensamiento más crítico, obteniendo resultados positivos en los diferentes campos de análisis y razonamiento de los estudiantes en los aprendizajes, en conclusión las alternativas son tener una visión más profunda de mejorar la lectura y dejar de lado lo literal y memorista.

Debe señalarse que la lectura crítica, en el campo educativo es indispensable ya que abre nuevas fronteras, en cuanto al desarrollo del análisis y razonamiento en los estudiantes, ya que les permite extender su pensamiento lógico, dejando atrás el aprendizaje memorístico y repetitivo, ampliando conocimientos nuevos, obteniendo resultados altamente significativos en el aprendizaje.

En Colombia se presenta una investigación realizada por Granados y Londoño (2020) manifiestan en su investigación “La lectura crítica: una mirada desde el aula en una institución educativa de Tunja, Colombia” esta tiene como objetivo fortalecer los niveles de lectura crítica de estudiantes de grado noveno en una institución educativa pública de Tunja, para cumplir la propuesta han empleado una metodología basada en un enfoque de investigación cualitativo, presentada mediante talleres pedagógicos a los estudiantes, los resultados fueron positivos, ya que los estudiantes mejoraron la lectura crítica, llegando a la conclusión de evidenciar el notable avance en el desarrollo pedagógico, frente a las características del entorno que influyen y desarrollan las actividades implementadas en el aula.

De tal manera esta investigación realizada por los autores, promovió el análisis reflexivo y la interpretación de textos en los estudiantes, destacando cómo las condiciones del entorno influyen de manera beneficiosa en el aprendizaje, la

ejecución de las actividades en el aula logrando mejoras significativas en sus habilidades críticas, reflexivas que contribuyen a sus logros escolares.

En la ciudad de Sinaloa, México se da la investigación de Sánchez (2022) “La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje” con el objetivo de reflexionar sobre el uso de la gamificación en el campo educativo, empleando una metodología aplicada, cualitativa aplicando la cartografía conceptual, obtenido como tal resultados claros que la gamificación es una estrategia didáctica que ayuda a promover los aprendizajes en el aula de clases a través del juego, en consecuencia que para aplicar la gamificación se debe analizar las diferencias entre los estudiantes, para llegar al resultado esperado y lograr que alcancen una meta pedagógica adecuada, incrementa la motivación de los estudiantes para participar de forma activa.

De tal manera que la gamificación según el trabajo de la autora, toma muy en cuenta la organización y aplicación de juegos en los ambientes escolares, para llegar al resultado esperado, cambiando el enfoque tradicional de los docentes, para obtener un aprendizaje significativo que permitan alcanzar los objetivos propuestos y lograr motivar los aprendizajes en el aula de los estudiantes.

El trabajo realizado en el municipio Concepción, departamento Santander, Colombia por Romero (2020) “Potenciamiento de la lectura crítica en estudiantes en grado undécimo de educación media”, el objetivo es fortalecer la lectura crítica, mediante la implementación de una pedagogía en los estudiantes, para fortalecer la lectura crítica, mediante el uso de didácticas que ayuden al aprendizaje, esta se centra en un paradigma cualitativo descriptivo, aplicando diferentes instrumentos

que midan el índice de problema en la lectura crítica, el resultado, un notorio y significativo avance en el desempeño contextual e inferencial de los estudiantes, por lo que genera una alta motivación y entusiasmo por la lectura, en especial por la lectura crítica que ayuda a ser más reflexivos en el momento de emitir un criterio.

Por consiguiente, brinda valiosas evidencias sobre la efectividad del fortalecimiento de la lectura crítica, notando un avance en el desempeño de los estudiantes, lo que sugiere que la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas puede generar cambios significativos en las habilidades lectoras, el pensamiento reflexivo y potenciando positivamente el desempeño académico.

La investigación realizada en Buenos Aires, Argentina sobre “La gamificación como metodología activa del aprendizaje. Propuestas en la formación docente y para estudiantes de educación media” según Benetti (2022) el objetivo es contribuir en el desarrollo de las competencias pedagógicas digitales, brindando un espacio de reflexión, intercambio, colaboración y aprendizaje, presentando así a la gamificación con una metodología activa, encaminándose a los grandes cambios del siglo XXI, obteniendo como resultados favorables al desarrollar el pensamiento de los estudiantes, al hacerles más participativos, por lo tanto la gamificación en el entorno educativo enlaza los diferentes contenidos escolares con juegos que despiertan el interés y competitividad en los escolares.

Es por eso que, la gamificación como herramienta educativa tiene muchas ventajas para los estudiantes y docentes, ya que motivan hacer el aprendizaje más atractivo e interesante, para que puedan estar a la par de los avances que presenta

esta nueva era en el campo educativo con la ayuda de la tecnología, tomando en cuenta que los métodos tradicionales ya no se puede aplicar en las aulas.

La investigación realizada en un país latinoamericano como Perú, según Rojas (2022) presenta “Estrategias innovadoras que promueven el desarrollo de la lectura crítica de textos, en estudiantes del nivel primaria en una institución educativa privada de Breña” tiene como objetivo analizar las estrategias innovadoras que promueven su desarrollo en los estudiantes, la metodología aplicada en esta investigación es cualitativa descriptiva, que emplea recolección de datos a través de instrumentos y técnicas , el resultado es identificar la concepción de la lectura crítica en actividades pedagógicas, al señalar las diferentes estrategias, por lo tanto se determina que la lectura crítica ayuda a la percepción de diferentes textos a través de actividades lúdicas que mantiene motivados a los estudiantes y fomentan el gusto a la lectura.

Por otra parte, la lectura crítica en los estudiantes mejorará con la utilización de las diferentes estrategias didácticas que los docentes aplicarán en el aula de clases, que desarrollará e incentivará la actividad lectora, ya que podrán ser más analíticos, reflexivos y críticos en el proceso de lectura y fortalecer las habilidades lógicas del pensamiento.

El aporte de Merino et al., (2023) con el tema “Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria” plantea como objetivo hacer que el aprendizaje sea más atractivo cuando se implementa como estrategia y recurso en el aula de clase, donde una lección gamificada haga que el proceso sea más divertido, la metodología que se aplicó es un análisis de tipo descriptivo de la

literatura científica, donde se recopilan , analizan y se sintetiza información de estudios previos en Ecuador en los últimos años en este estudio, obteniendo resultados que confirmaron que esta metodología sirve de gran apoyo para la educación básica, en conclusión la gamificación, como método pedagógico es innovador en el proceso de aprendizaje al hacerlo más interactivo y estimulante.

Los investigadores dan a conocer que, mediante el uso de elementos lúdicos, previo al estudio realizado se demostró que las tecnologías integradas a esta estrategia constituyen un apoyo esencial en la educación, promoviendo avances y transformación en el ámbito educativo actual, encaminado al siglo XXI, representando un recurso significativo para el estudiante.

El estudio realizado por Andrade (2022) “Estrategias para desarrollar el pensamiento lógico a través de la lectura crítica en los estudiantes” este trabajo investigativo tiene como objetivo analizar las estrategias metodológicas utilizadas en la asignatura de Lengua y Literatura, en la Unidad Educativa Fiscal “San Vicente” Manabí, Ecuador, que permitirá desarrollar múltiples habilidades y destrezas en los estudiantes, empleando un enfoque cuantitativo empleando técnicas e instrumentos como la entrevista y el cuestionario para indagar diferentes aspectos , recolectando datos estadísticos, los resultados principales serán el desarrollo verbal en la lectura como fuente principal en el estudio de nuevos aprendizajes, al desarrollar el aspecto crítico, reflexivo y analítico.

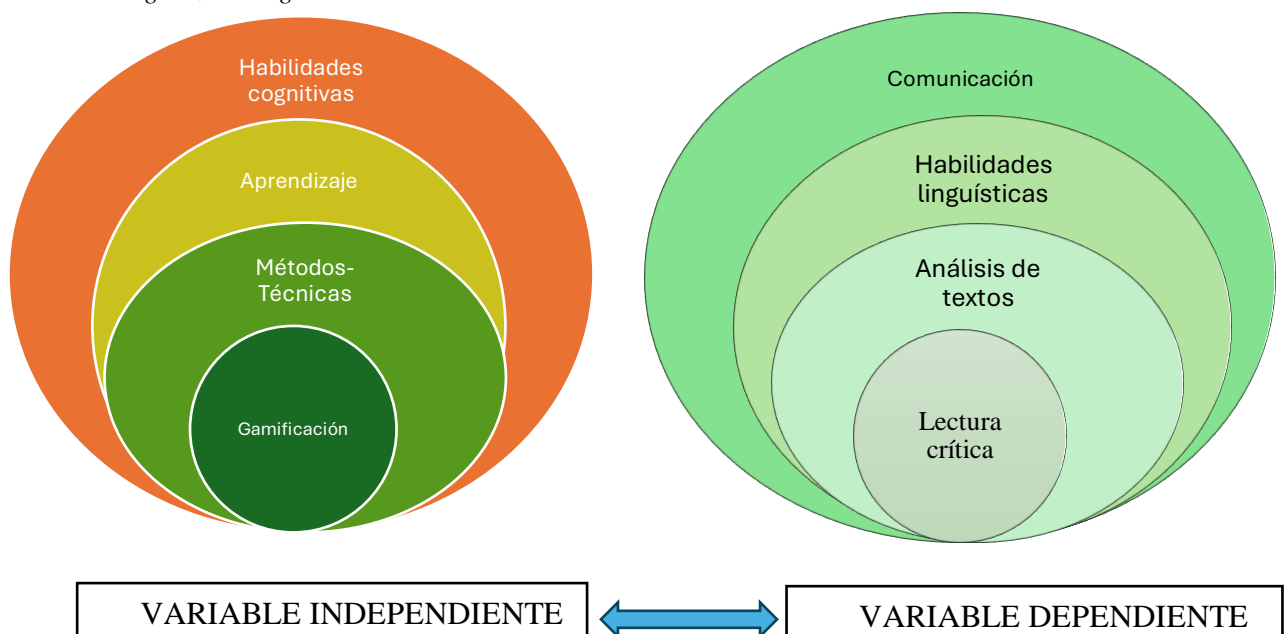
De esta manera, la aplicación de la lectura crítica en el desarrollo de los estudiantes en los diferentes contenidos, permitirá que puedan ser más reflexivos al momento de leer y realizar diferentes puntos de vista en cuanto a lo leído, logrando

que los aprendizajes sean más participativos y colaborativos, ampliando sus puntos de vista en los educandos.

Desarrollo teórico del objeto y campo

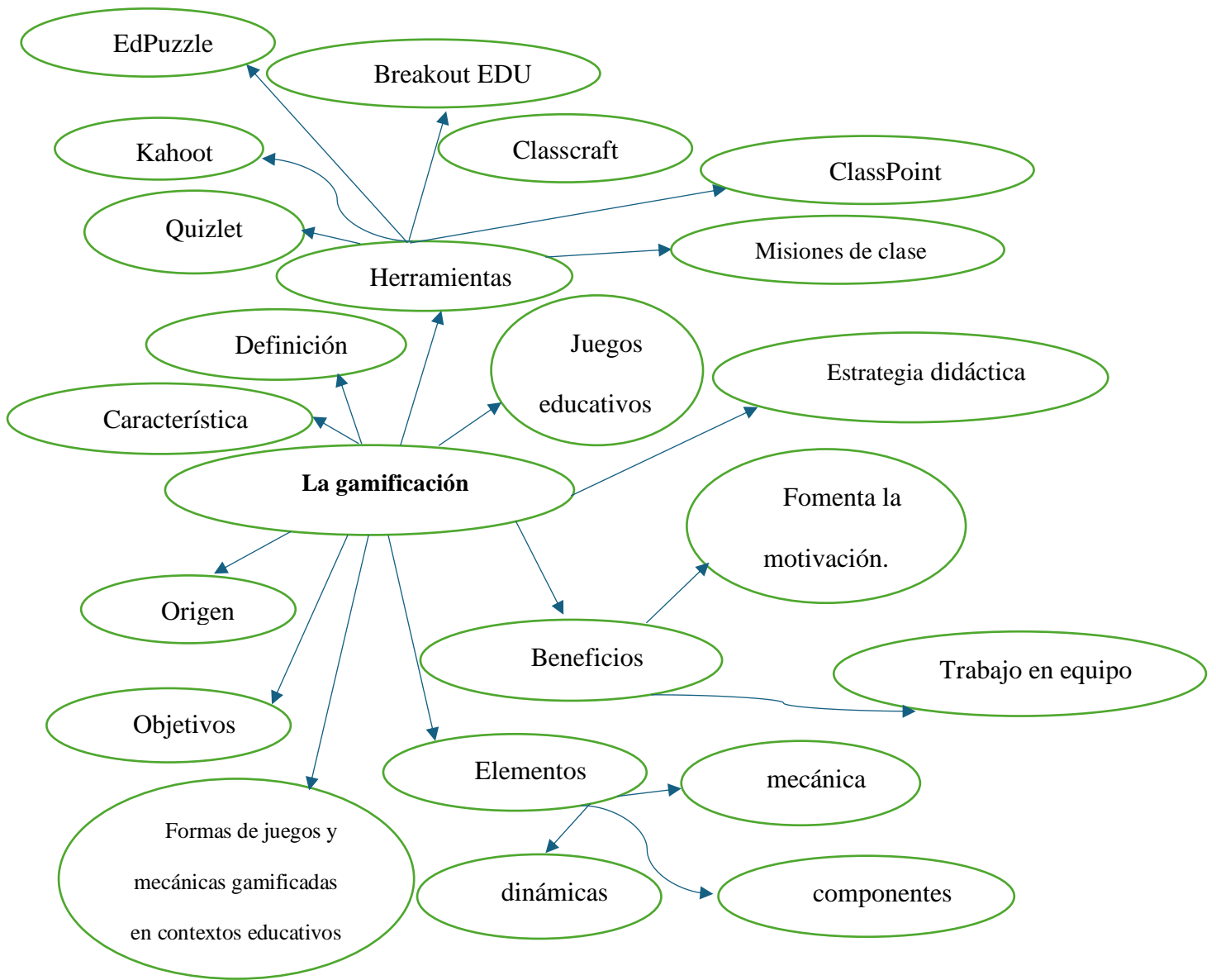
En esta sección se desarrolla la conceptualización y el sustento teórico de las dos variables de interés, tomando como base el organizador lógico figura 3 que establece la distinción entre variable independiente y variable dependiente. A continuación, las figuras 4 y 5 profundizan en el marco conceptual, ilustrando de manera articulada las categorías asociadas tanto a la variable independiente como a la dependiente.

Figura 3.
Organizador lógico de las variables



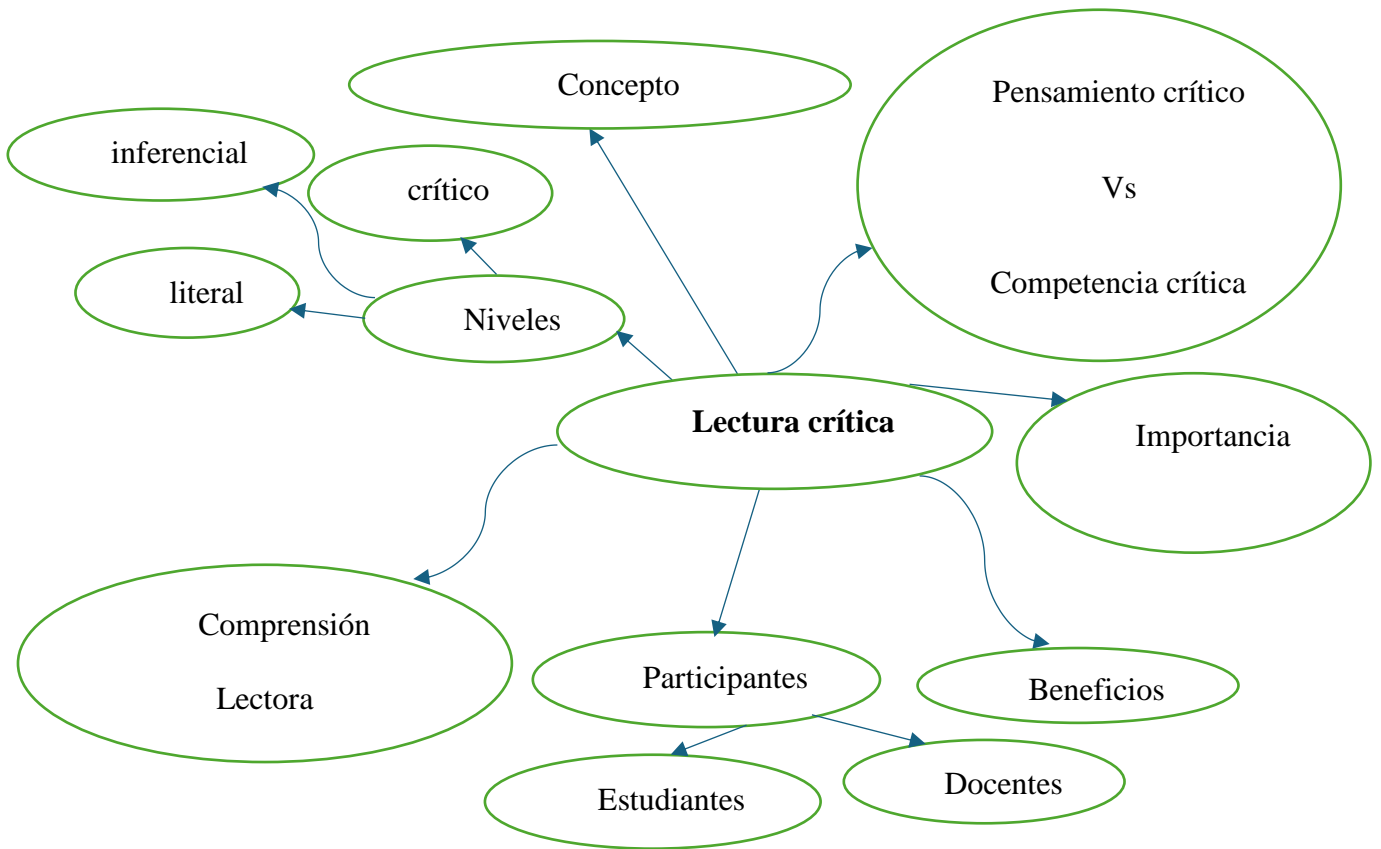
Elaborado por: Toro (2025).
Fuente: Datos de la investigación

Figura 4.
Marco conceptual variable independiente



Elaborado por: Toro (2025).
Fuente: Datos de la investigación

Figura 5.
Marco conceptual variable dependiente



Elaborado por: Toro (2025).
Fuente: Datos de la investigación

Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas pueden entenderse como estrategias mentales y formas de operar que permiten a las personas enfrentar, comprender y resolver una diversidad de situaciones en su entorno. Para Indacochea et al (2025) “Las habilidades cognitivas figuran como cualidades cognitivas que permiten a los niños y niñas desarrollar diversos procesos escolares y personales en base a la planificación, organización, regulación y control del comportamiento” (p. 1). Es importante recalcar que las habilidades cognitivas no constituyen simples procesos mentales independientes, sino que representan capacidades esenciales ligadas al desarrollo integral de niños y niñas.

Según Abril (2024) “Las habilidades cognitivas se refieren a las capacidades mentales relacionadas con el procesamiento de información, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Estas habilidades son fundamentales para el desarrollo humano y juegan un papel crucial en el ámbito educativo”. Desde esta perspectiva, las habilidades cognitivas no solo constituyen la base del aprendizaje escolar, sino que también habilitan a niños y niñas para desenvolverse con autonomía, creatividad y sentido crítico en su entorno.

Con base a lo expuesto, las habilidades cognitivas se presentan como elementos fundamentales que van más allá de lo escolar, siendo esenciales para el crecimiento integral de los niños y las niñas. No se restringen a meros procesos mentales, sino que forman la base para estructurar, planificar y regular su propio aprendizaje. Su relevancia reside en que favorecen la independencia, la originalidad y el pensamiento crítico, que son factores cruciales para afrontar los desafíos del entorno.

Dimensiones de habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas abarcan múltiples dimensiones interrelacionadas que, al integrarse, fortalecen el desarrollo del pensamiento complejo. En el presente enfoque teórico, se abordarán componentes esenciales como la forma en que se procesa la información, las estrategias utilizadas para resolver problemas y el ejercicio del pensamiento crítico, subrayando su relevancia tanto en el ámbito educativo como en el campo investigativo. Estos aspectos no solo enriquecen la comprensión del aprendizaje, sino que también ofrecen claves para diseñar propuestas pedagógicas más significativas y transformadoras. A continuación, en la tabla 1 **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** se presenta las dimensiones de habilidades cognitivas.

Tabla 1.
Dimensiones de habilidades cognitivas

Dimensión	Descripción
Razonamiento Inductivo	Implica más que aceptar premisas; implica agregar información adicional. Esto incluye hacer inferencias a partir de categorías, determinar causa y efecto y calcular probabilidades. El tacto y la inteligencia están estrechamente relacionados y mejorar uno puede tener un impacto positivo en el otro.
Razonamiento deductivo	Se convierte en una herramienta invaluable para ayudar a los estudiantes a comprender profundamente y aplicar efectivamente conceptos y teorías. Este método promueve una comprensión más profunda y precisa del conocimiento

al estimular la capacidad de analizar información sistemáticamente y sacar conclusiones basadas en suposiciones razonables.

Razonamiento práctico

Se centra en comprender cómo las prácticas comunes realizadas por los miembros de esta comunidad académica se convierten en métodos reales de análisis de su comportamiento, situaciones de la vida real, conocimientos generales y razonamiento práctico.

Toma de decisiones

En este contexto, las técnicas de minería de datos se presentan como herramientas útiles para analizar toda la información obtenida de la participación de los estudiantes en diversas actividades de aprendizaje, incluyendo metas, actividades, intereses, participación, habilidades, resultados y logros.

Resolución de problemas

Se configura como el proceso mediante el cual los estudiantes enfrentan situaciones inicialmente inciertas con el objetivo de comprenderlas García (2016), para ello, requieren aplicar conocimientos adquiridos previamente y emplear ciertos procedimientos específicos. Esta habilidad no solo les permite abordar desafíos académicos, sino también desarrollar competencias cognitivas y habilidades de pensamiento crítico que son fundamentales para su éxito educativo y futuro profesional.

Elaborado por: Toro (2025)

Fuente: Tomado a partir de Abril (2024)

Aprendizaje

Según Salcedo et al (2023) “El aprendizaje se puede comprender como un proceso propio del ser humano, que se da de forma continua y en todo momento. Desde el ámbito educativo, se pueden reconocer dos aspectos fundamentales en este proceso: la actitud con la que el estudiante enfrenta la experiencia educativa y la didáctica utilizada por el docente” (p. 55). Desde el punto de vista del autor, destaca que el aprendizaje es un fenómeno constante y profundamente humano, influido tanto por la disposición interna del estudiante como por las estrategias pedagógicas del docente.

Por el contrario, Ochoa (2022) menciona que “El aprendizaje constituye la forma como el estudiante asimila e interpreta los conocimientos que le son transmitidos mediante el proceso de enseñanza, sea una enseñanza consciente o inconsciente, estructurada o no estructurada, formal o no formal, las personas aprenden de formas diferentes” (p. 117). Ciertamente, el autor subraya que el aprendizaje no se limita a contextos formales ni a métodos estructurados, sino que ocurre de manera constante y diversa.

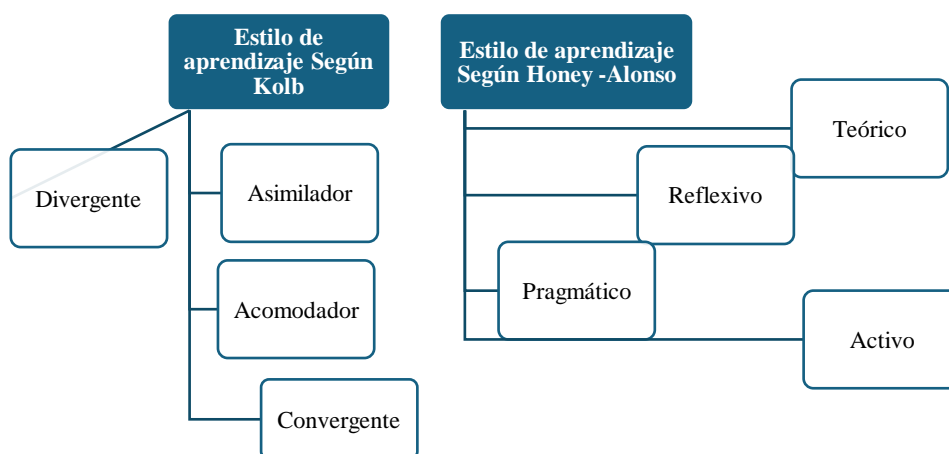
En base a lo anterior, se puede afirmar que el aprendizaje se puede entender como un proceso continuo que acompaña a las personas en todas las etapas de su vida. No se limita solamente al entorno educativo, sino que se presenta en situaciones diarias, tanto formales como informales, ya sean organizadas o espontáneas. Este proceso está determinado tanto por la actitud y disposición del aprendiz como por las técnicas y recursos que se utilizan para orientarlo. Además, se enriquece mediante la interacción con el medio y con otros individuos, lo que facilita la creación de significados personales. En este contexto, el aprendizaje no solo

proporciona conocimientos, sino que también ayuda a desarrollar destrezas y valores que fomentan la adaptación y el crecimiento individual.

Estilos de aprendizaje

Los estilos de aprendizaje son como huellas pedagógicas: reflejan cómo una persona capta, procesa y retiene la información. Según Loor & Alarcón (2021) denominan “estilos de aprendizaje al método particular que utiliza cada individuo para adquirir sus conocimientos. Es evidente en el aula de clases que no todos los estudiantes aprenden de la misma forma, algunos necesitan actividades que incluyan leer, observar imágenes, realizar actividades prácticas y algunos otros aprenden mediante pruebas y experiencias concretas” (p. 6). Es claro que, dentro de un aula, cada estudiante transita su propio camino de aprendizaje. Mientras algunos requieren leer y realizar ejercicios prácticos para comprender, otros se conectan mejor a través de experiencias vivenciales. A continuación, la figura 6 describe los principales estilos de aprendizaje.

Figura 6.
Estilo de aprendizaje según Kolb y Honey



Elaborado por: Toro (2025)
Fuente: Tomado a partir de Loor & Alarcón (2021)

Métodos y técnicas

Un método es el camino amplio y organizado que guía la forma en que se enseña. En cambio, una técnica es la acción o estrategia puntual que el profesor utiliza dentro de ese camino para ayudar a comprender mejor los contenidos. Es decir, el método marca la ruta, y las técnicas son las herramientas que se usan para que ese recorrido sea más claro, dinámico y efectivo. Para Mora et al (2022) “Un método de aprendizaje se basa en una sucesión de hechos, actividades de manera individual o dinámicas grupales que colaboran para el aprendizaje, donde se basa en realizar operaciones del que el niño aprende de una manera eficaz y permitir procesar información” (p. 80).

Por su parte, Galarza et al (2023) menciona que “La palabra técnica proviene del griego "technikos" y del latín “technicus”, cuyos significados se refieren al arte de aplicar o ejecutar, es decir, cómo llevar a cabo algo” (p. 2953). Desde este enfoque, la técnica es el conjunto de acciones, herramientas y estrategias que se utiliza con un propósito definido: alcanzar un resultado concreto. Por lo tanto, mientras que el método nos indica la dirección o el camino a seguir, la técnica nos proporciona el cómo realizarlo.

Ejemplos de métodos y técnicas

Los métodos y técnicas didácticas constituyen herramientas clave para orientar el proceso de aprendizaje de manera efectiva. Estos recursos no solo facilitan la transmisión de conocimientos, sino que también promueven la participación activa de los estudiantes, estimulan el pensamiento crítico y se ajustan a los distintos estilos de aprendizaje. Conocer y aplicar ejemplos de métodos y técnicas resulta esencial para enriquecer la práctica educativa, pues cada uno

responde a objetivos concretos y a las particularidades del contexto escolar. (ver tabla 2)

Tabla 2
Ejemplos de métodos y técnicas

Métodos	Técnicas
Inductivo	Philips 66
Deductivo	Debate
Analítico	Dramatización
Dogmático	Lluvia de ideas
Activo	Mesa redonda
Socrático	Foro
Aprendizaje basado en proyecto	Diálogos simultáneos
Aprendizaje invertido	Talleres
Storytelling	Gamificación.

Elaborado por: Toro (2025)

Fuente: Datos de la investigación

En definitiva, los métodos y técnicas didácticas constituyen herramientas indispensables para el proceso educativo, ya que permiten al docente seleccionar las estrategias más adecuadas según los objetivos de aprendizaje y las características de los estudiantes. Su correcta aplicación favorece la construcción activa del conocimiento, la participación significativa y el desarrollo de habilidades críticas y creativas, garantizando así una enseñanza más efectiva y pertinente en los diferentes contextos escolares.

Gamificación

La gamificación, es una herramienta creativa que incorpora juegos en ámbitos escolares, presentadas en diferentes plataformas digitales interactivas, que cambia la enseñanza repetitiva, en forma novedosa y entretenida, al presentar esta estrategia metodológica, logra despertar el interés en los estudiantes, al presentar diferentes actividades, capta la participación activa en el proceso de aprendizaje, al desarrollar las varias habilidades y destrezas en los estudiantes, permitiendo fomentar la participación y el trabajo en grupo, preparando a los estudiantes para resolver los desafíos del mundo actual.

En la investigación realizada según Contreras et al., (2024) “La gamificación como un instrumento de motivación y compromiso para los alumnos, permite un aprendizaje activo, promueve la cooperación, proporciona retroalimentación inmediata” (p. 154). En este sentido la gamificación una excelente alternativa al momento de enseñar y aprender con visiones futuristas y colaborativas, pero según Castillo et al., (2022) da a conocer lo siguiente:

La gamificación es una nueva estrategia metodológica de gran tendencia en la educación, los profesores, han descubierto que estas actividades son bastante atractivas y buscan aplicaciones que añadan flexibilidad al aprendizaje en los estudiantes, tratando de encontrar maneras de construir un aprendizaje significativo, tuvo como finalidad examinar si el uso de aplicaciones de gamificación podría ser utilizada como herramienta metodológica que ayude a mejorar el rendimiento” (p. 689). Por lo tanto, la gamificación es una metodología que transforma el aprendizaje, motivando a los estudiantes a participar activamente en su

proceso de aprendizaje, permitiendo a los docentes personalizar las experiencias educativas.

Con lo expuesto, concuerdan en sus investigaciones los autores que la gamificación es una actividad metodológica, que ayuda al estudiante a desarrollar sus diferentes habilidades cognitivas mediante la lúdica, que brinda al maestro una amplia participación activa en el aula, volviéndose colaborativa y participativa.

Origen de la gamificación

Con el avance de la tecnología, las plataformas digitales han evolucionado para mejorar la motivación, en este mundo tan cambiante y trascurre de pronto, oferta una innovación educativa, se presenta con un concepto revolucionario como es la gamificación, esta importante estrategia metodológica, tiene la finalidad de unir el conocimiento con la mecánica de juego. Su origen según Merino (2023):

La evolución de los juegos y, sobre todo, el modo de jugar, cambiaron radicalmente con la aparición y consolidación de la industria del videojuego a partir de los años 80. El origen de la gamificación se ubica en el sector empresarial, su evolución se desvió hacia otros ámbitos. Concretamente el salto al mundo de la educación parece deberse al profesor Malone, que desarrolló un estudio de la motivación de los juegos en red usando conceptos de la gamificación durante el proceso enseñanza -aprendizaje (p. 7638).

Esta estrategia innovadora como es la gamificación, que revolucionaba en todos los campos y en especial con mayor fuerza en la educación, que presentaba una estrecha interacción con tecnología, la cual presenta diferentes ámbitos de

evolución para desarrollar el proceso aprendizaje en este siglo XXI, donde se aplica elementos y dinámicas de juegos en los diferentes contextos.

Objetivos de la Gamificación

La gamificación se presenta en el entorno educativo como una estrategia motivadora, que facilita la comprensión y retención de información que busca convertir al aprendizaje en experiencias interesantes, creando un ambiente de competencia que impulsa a los participantes a superarse presentando objetivos que refuerzan los contenidos como lo presenta García et al., (2020) a continuación:

“Los objetivos básicos de la gamificación son influir sobre el alumnado y que este viva una experiencia donde tenga el dominio y la autonomía para resolver el desafío” (p. 18) . En este sentido se comprende que la gamificación tiene el propósito de ayudar al educando a desarrollar y experimentar una nueva en el ámbito educativo presentando alternativas de estudio.

Al introducir la gamificación al ámbito escolar se produce una amplia variedad de juegos no lúdicos que presentan diferentes objetivos como lo ha realizado Bracho (2024) en su estudio:

La gamificación en el ámbito pedagógico busca superar los principios de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros de aprendizaje, procura que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación y la identificación social a través del juego, con el fin de alcanzar un mayor compromiso por parte de los estudiantes ante el aprendizaje (p. 3).

Por consiguiente, la gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia motivadora, donde el trabajo del estudiante se vuelve más atractivo, interesante e innovador, impulsando a enfrentar desafíos, aumentando la capacidad de realizar diferentes actividades, generando un espacio participativo y activo en las aulas.

Características de la gamificación

En el campo de la educación, que está presentándose en este XXI y el avance tan marcado de la tecnología, ha incorporado en este campo varias metodologías activas que presentan desafíos de juego y proponiendo diferentes peculiaridades al personalizar las experiencias convirtiendo las actividades más atractivas y cautivadoras como lo presenta González (2019) en sus estudios:

“La gamificación extrae las características del juego para incorporarlas en ambientes no lúdicos con el objetivo principal de aumentar la motivación por las actividades que se realizan en los mismos” (p. 1). De esta manera la gamificación cumple con la particularidad de hacer que las tareas sean divertidas aplicando el juego educativo en el aprendizaje, haciendo que encuentren una intención en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Beneficios de la gamificación

Al presentar varias herramientas en el proceso de enseñanza- aprendizaje en los temas de estudio, se logra que los estudiantes se vuelvan independientes en sus conocimientos, despertando el interés a descubrir cosas nuevas y mantener una actitud de enfrentar desafíos que se presentan en esta nueva era como lo indica en su investigación según lo menciona García (2019):

“Como se ha expuesto con anterioridad, consideramos que la gamificación es a día de hoy un instrumento muy válido en las aulas y que, con el paso del tiempo, se constituirá una herramienta fundamental que favorecerá la innovación en el contexto educativo” (p. 73).

Cabe resaltar que las actividades gamificadas ayudan a desarrollar en los estudiantes acciones de manera más eficaz y con un alto nivel de motivación, eliminando las clases tradicionales, repetitivas y aburridas haciendo que el aprendizaje se vuelva más interesante al momento de ejecutarlo. Al integrar y aplicar las diferentes formas de juego no lúdico en el ámbito escolar, se presentan varias ventajas donde los actores educativos son los que beneficiarios en cuanto al aprendizaje según Sánchez (2019) menciona en sus estudios:

“La gamificación de los entornos de aprendizaje puede constituir una poderosa herramienta para la adquisición de conocimiento, y podría mejorar habilidades importantes como la resolución de problemas, colaboración y comunicación” (p. 2). Por lo cual esta estrategia metodológica innovadora, ayuda a desarrollar habilidades importantes en el pensamiento crítico, creatividad y motivarles a los estudiantes a que aprender de manera significativa, mediante actividades interactivas.

Trabajo en equipo

Al afrontar desafíos en esta nueva era del siglo XXI en las aulas, el trabajar en equipo es fundamental, no solo se presenta como una habilidad valiosa en el ámbito académico, sino también es un instrumento primordial para llegar al éxito. Al realizar diferentes actividades con los compañeros, los estudiantes desarrollan

habilidades como la comunicación, la empatía y la resolución de problemas, fomentando la participación, permitiendo así la construcción de su propio conocimiento. Según la investigación realizada por los autores Zepeda et ál., (2022):

Ante la falta de interés, confusión en los contenidos, dificultad para trabajar en equipo y para expresarse, comprender y aplicar los conocimientos de manera cotidiana y en diversos contextos, es necesario buscar métodos y materiales físicos o tecnológicos que promuevan el aprendizaje relacionado con las necesidades y en el contexto de los alumnos, aunque parezca trillado y en la realidad difícil de alcanzar. Para lograrlo, una forma es relacionar los contenidos y objetivos curriculares con actividades en donde el alumno sea el protagonista y que a la vez vuelvan el foco de atención a las necesidades de su entorno con la finalidad de mejorarlo, desarrollando habilidades y conocimientos como herramientas útiles para la vida, académica y profesional, así como en la participación en la solución de problemas sociales en escenarios reales (p. 4).

Ahora bien, encontrar las falencias en los estudiantes con la enseñanza tradicional y monótona, se considera al trabajo en equipo como una herramienta innovadora en todos los campos educativos y tecnológicos que ayudan a desarrollar y despertar las diferentes habilidades, permitiendo desarrollar de manera positiva e innovadora los contenidos a trabajar en las aulas.

Fomenta la motivación

En la actualidad los estudiantes son considerados nativos digitales, por incorporar la tecnología desde edades tempranas en su vida diaria y en la educación, para conocer diferentes informaciones, conocimientos y juegos interactivos que despiertan su interés y motivación en aprender cada día cosas nuevas, así como lo da a conocer en su investigación:

Prieto (2022)“En el ámbito educativo, la gamificación se ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis, al ser empleada, cada vez más, como técnica o estrategia para motivar al estudiantado en su proceso de aprendizaje” (p. 5).

De tal manera la motivación a la utilización y aplicación de la gamificación en el ámbito educativo ha ayudado a desarrollar un proceso adecuado e interesante en la en el aprendizaje de contenidos atractivos e innovadores, que despiertan la creatividad y el desarrollo de sus competencias educativas.

Estrategia didáctica

El uso de la gamificación está cambiando la manera en cómo enseñar y aprender, al incorporar en el aula elementos lúdicos, para que los estudiantes se sientan comprometidos y los docentes puedan aplicar, diseñar diferentes actividades, mediante el uso adecuado de estrategias metodológicas como lo indica en su estudio los autores Baque y Portilla (2021):

En la actualidad, muchos docentes se esfuerzan por innovar las distintas técnicas de enseñanza-aprendizaje, con el fin de brindar mejores oportunidades de aprendizaje a sus estudiantes. Esto motiva el desarrollo de

este artículo, en el que se promueve el aprendizaje significativo como estrategia didáctica de enseñanza-aprendizaje (p. 4).

Sin embargo, es importante enfatizar que la gamificación no es solo una herramienta de juego, de diversión o como un pasatiempo para el estudiante, sino un instrumento pedagógico eficaz, que al aplicarlo de manera correcta puede potenciar el aprendizaje significativo y llegar a tener un aprendizaje significativo y duradero que permite al estudiante aprender de manera eficaz.

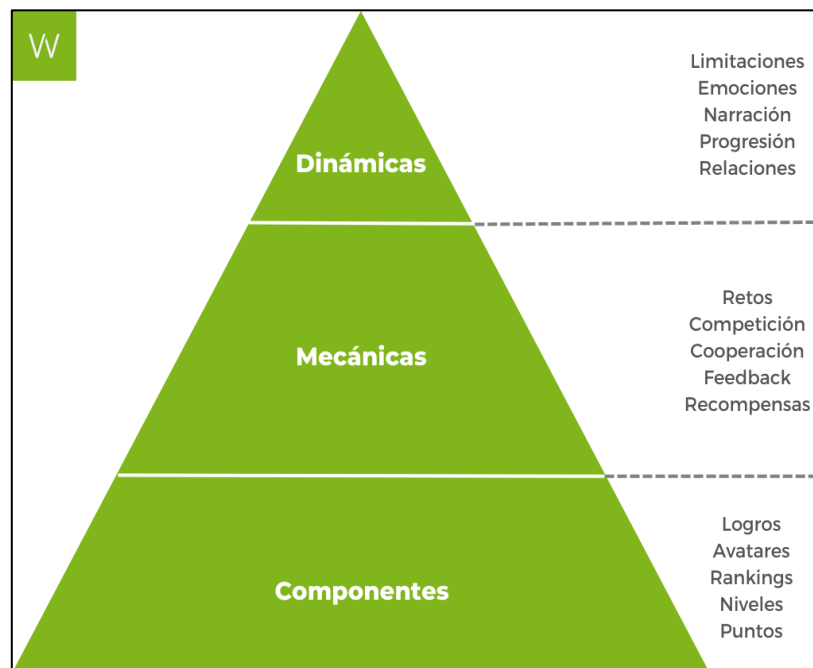
Elementos de la Gamificación

La gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se hace único y entretenido al diseñar los docentes, experiencias de juego con elementos propios como desafíos, recompensas, misiones, retos, etc, al incorporar ambientes personalizados, al motivar a los estudiantes a indagar nuevos conocimientos y a desarrollar destrezas clave. La gamificación permite a los docentes adaptar el contenido a las necesidades individuales de cada alumno, fomentando un aprendizaje más personalizado y efectivo. Como lo explica en su investigación Fernández et al., (2020):

La interacción de estos tres elementos (ver figura 7) es lo que genera la gamificación, empezando por la parte superior de la pirámide, las **dinámicas** se refieren a los aspectos más amplios y estratégicos del juego, que fomentan la motivación intrínseca y el compromiso de los participantes, en la parte central de la pirámide se encuentra las **mecánicas** que son las acciones concretas que los jugadores realizan para alcanzar objetivos y superar desafíos, entre ellas se encuentran los retos, los niveles, las

recompensas, la retroalimentación inmediata, los puntos y los cuestionarios interactivos. Por último, en la base de esta estructura piramidal se encuentran los **componentes** que constituyen los elementos visibles entre ellos se incluyen los logros, medallas, avatares, insignias y niveles, que establecen una identidad visual, permitiendo que los jugadores reconozcan sus avances y se involucren de manera significativa en el proceso de aprendizaje. (p. 6).

Figura 7.
Elementos de gamificación



Elaborado por: Toro L (2025).

Fuente: Datos de la investigación (Google).

Por lo tanto, los elementos de la gamificación son de trascendental importancia, para el desarrollo activo del aprendizaje en el aula, los estudiantes están abiertos al cambio que está ocurriendo con el avance tecnológico, que despierta el interés de aprender de manera interactiva, lo cual permite que puedan aprender de manera más divertida, amena e interesante, abiertos siempre al cambio.

Juegos educativos

En el ámbito escolar los juegos educativos son actividades enfocadas para que los estudiantes asimilen los conocimientos y contenidos mientras se distraen. A través del juego en las aulas se abren un abanico de oportunidades que desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera espontánea y motivadora. Según los estudios realizados por:

Cornellá et ál., (2020) “El juego está de moda en todas sus modalidades. Y desde el ámbito docente podemos convertir esa moda en una oportunidad para utilizar cualquier elemento de juego en una potencial experiencia de aprendizaje” (p. 6).

De tal manera se considera al juego, en esta nueva era la base primordial para desarrollar el aprendizaje de manera divertida, interesante y creativa que despierta la curiosidad en aprender y aplicar cosas nuevas para llevarlas a la vida cotidiana y que se vuelva un conocimiento significativo.

Figura 8.
Juegos Educativos



Elaborado por: Toro (2025).
Fuente: Datos de la investigación (Google).

Formas de juegos y mecánicas gamificadas en contextos educativos

Al incluir el juego y sus diferentes mecánicas en el ámbito educativo, la gamificación ha revolucionado el enseñar y aprender, al incluir en las tareas emocionantes desafíos, niveles y recompensas, motiva al estudiante a avanzar. Al incorporar elementos propios de los juegos, se motiva a los estudiantes de manera activa y divertida. Según la investigación realizada por Londoño y Rojas (2020):

Juegos de preguntas y respuestas, como cuestionarios o trivia. Juegos de aventuras o exploración, donde los estudiantes deben superar desafíos y resolver acertijos. Juegos de simulación, que permiten a los estudiantes experimentar situaciones de la vida real y tomar decisiones. Juegos de estrategia, donde los estudiantes deben planificar y tomar decisiones para alcanzar objetivos. Juegos de construcción y creación, que involucran a los estudiantes en la creación de mundos virtuales o proyectos. Mecánicas de puntos y niveles, donde los estudiantes obtienen puntos por completar tareas y avanzar a través de diferentes niveles de dificultad. Mecánicas de recompensas, que ofrecen incentivos tangibles o virtuales a los estudiantes por logros y progresos. Mecánicas de liderazgo y competencia, que fomentan la rivalidad amistosa y la superación personal a través de tablas de clasificación y comparaciones de rendimiento.

Herramientas

Las herramientas comprenden mecanismos del juego, niveles, dinámicas, elementos visuales y plataformas digitales, su aplicación permite diseñar experiencias interactivas, que promueven un aprendizaje. Entre las herramientas

tecnológicas que da a conocer Puntillo (2023) en su investigación, se puede apreciar en la tabla 3 de herramientas tecnológicas:

Tabla 3.
Herramientas tecnológicas

N.º	Herramienta Tecnológica	Descripción
1.	ClassPoint	Añade herramientas y dispositivos de participación de los estudiantes directamente a PowerPoint, permite a los profesores añadir preguntas y cuestionarios interactivos y divertidos en sus diapositivas y dar estrellas por participación.
2.	Classcraft	Es un juego de rol inmersivo que aumenta el compromiso, la motivación y crea comunidad. Al incorporar elementos de juego, Classcraft crea una experiencia de aprendizaje divertida en la que los alumnos están deseando participar.
3.	Kahoot	Toma los cuestionarios tradicionales y los convierte en un juego divertido e interactivo para los alumnos, el proceso de aprendizaje convirtiendo los contenidos educativos en un formato similar al de un juego, lo que aumenta el compromiso y la participación de los estudiantes.
4.	EdPuzzle	Permite crear lecciones interactivas en vídeo que incluyen cuestionarios y otros elementos de juego, permite añadir sus propias preguntas, comentarios de audio y notas a los vídeos existentes o crear los suyos propios desde cero.
5.	Breakout EDU	Involucra a los estudiantes en el aprendizaje a través de una serie de pistas y acertijos, convierte el aula en un juego al estilo de un escape room, donde los alumnos deben trabajar en colaboración para resolver retos y desbloquear pistas.
6.	Quizlet	Transforma el aprendizaje en un juego interactivo, esta plataforma utiliza fichas y

7. Misiones de clase

cuestionarios para enseñar conceptos a los alumnos de forma divertida y atractiva, es perfecto para una amplia gama de asignaturas y niveles escolares.

Classcraft Quests es una expansión de la herramienta de gamificación Classcraft que permite crear y personalizar sus propias misiones de estilo RPG, convierte las actividades tradicionales de clase en misiones divertidas y emocionantes, con argumentos, personajes y recompensas.

Elaborado por: Toro (2025).

Fuente: Adaptado de Puntillo (2023).

Comunicación

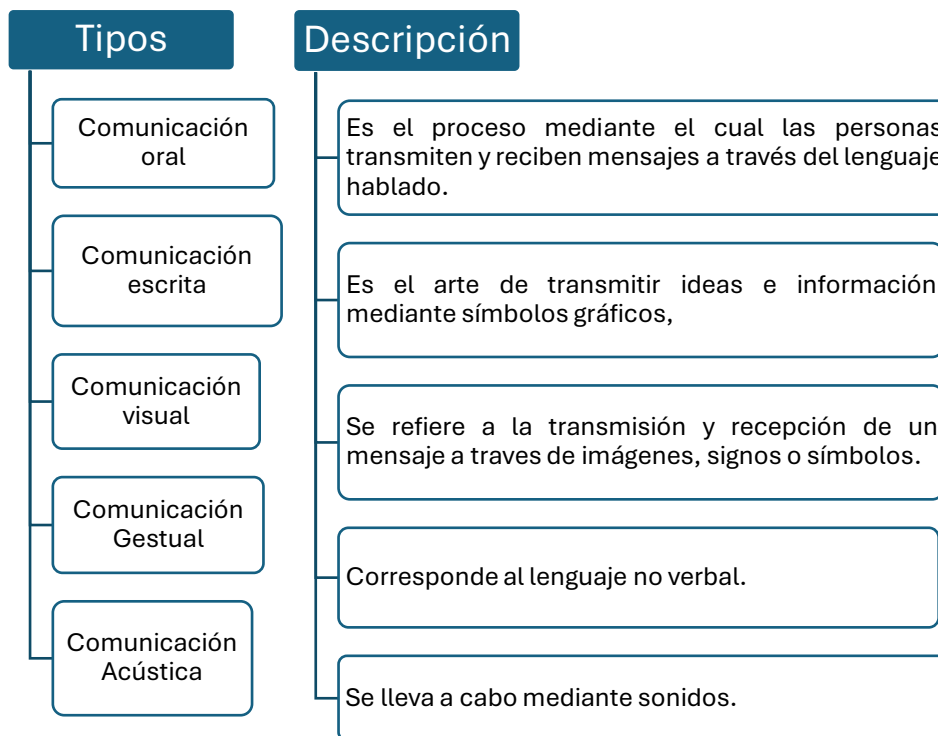
La comunicación no se trata solo de hablar o escribir, sino de compartir lo que sentimos, pensamos y queremos expresar. Es un lazo que une a las personas, permitiéndoles entenderse y convivir. A través de diferentes formas como gestos, palabras, imágenes o símbolos podemos transmitir ideas y emociones en distintos momentos y lugares. Es un proceso vivo que nos ayuda a conectar con los demás y a formar parte de la sociedad. La comunicación es la herramienta que le ayuda al hombre a expresar sentimientos, deseos, afectos, ideas, pensamientos, creatividad y por ende contribuye en el logro de su bienestar psicológico, personal y social; por la comunicación se evita el aislamiento porque en ésta se alcanza el discurso social y el sentido de pertenencia a un grupo y, por tanto, identidad como persona. (López & Lescay, 2023).

Tipos de comunicación

La comunicación es un proceso complejo y variado que puede clasificarse según distintos criterios. Esta diversidad permite comprender cómo se adapta el

acto comunicativo a las necesidades, intenciones y medios disponibles. A continuación, se presentan algunos tipos de comunicación. (ver figura 9)

Figura 9.
Tipos de comunicación



Elaborado por: Toro (2025).
Fuente: Datos de la investigación.

Habilidades lingüísticas

Las habilidades lingüísticas son fundamentales en el desarrollo infantil, ya que posibilitan la interacción con otros y el aprendizaje a partir del entorno. A través del lenguaje, los niños pueden comunicar sus ideas, emociones e intereses, con los demás. Así como lo afirma Martínez (2020) “Las habilidades lingüísticas en niños se refieren al conjunto de capacidades que permiten al infante comprender y producir lenguaje, abarcando aspectos como la fonética, el vocabulario, la gramática y la pragmática, estas habilidades son esenciales para la comunicación

efectiva y la construcción del pensamiento” (p. 111). Las habilidades lingüísticas no solo estructuran el lenguaje en sus componentes técnicos, como señala el autor, sino que también posibilitan la interacción significativa y el aprendizaje contextual. Así, el lenguaje no es solo forma, sino puente entre pensamiento, emoción y entorno.

Importancia de las habilidades lingüísticas

El lenguaje es mucho más que palabras: es el puente que conecta el pensamiento con el mundo, la herramienta que permite a los niños nombrar lo que sienten, explorar lo que imaginan y construir lo que sueñan. Desde los primeros balbuceos hasta las conversaciones más complejas, las habilidades lingüísticas se convierten en el hilo invisible que teje vínculos, aprendizajes y sentidos. Reconocer su importancia es reconocer el poder que tiene cada niño para comprender, transformar y habitar su entorno con voz propia. Así como lo menciona Delgado & Tello (2025):

El desarrollo adecuado de las habilidades lingüísticas en la infancia es fundamental para la interacción social, el aprendizaje académico y la formación de la identidad del niño, un dominio temprano del lenguaje facilita el acceso a la educación, potencia la expresión de emociones y pensamientos y permite una participación activa en la sociedad. Estas habilidades son cruciales para el desarrollo cognitivo y emocional del niño, un desarrollo lingüístico sólido no solo abre puertas a la comprensión del mundo, sino que también es una herramienta esencial para la resolución de problemas, la creatividad y el establecimiento de relaciones interpersonales saludables. (p. 22)

Desde el punto de vista del autor, Las habilidades lingüísticas no se limitan a ser un conjunto técnico de competencias comunicativas, sino que constituyen un eje vertebral en el desarrollo integral del niño. Su adecuada adquisición en la infancia no solo favorece la interacción social y el rendimiento académico, sino que también incide profundamente en la construcción de la identidad, el pensamiento crítico y la autorregulación emocional. El lenguaje, en este sentido, se convierte en una herramienta de empoderamiento: permite al niño comprender su entorno, expresar su mundo interno y participar activamente en la vida comunitaria

Análisis de textos

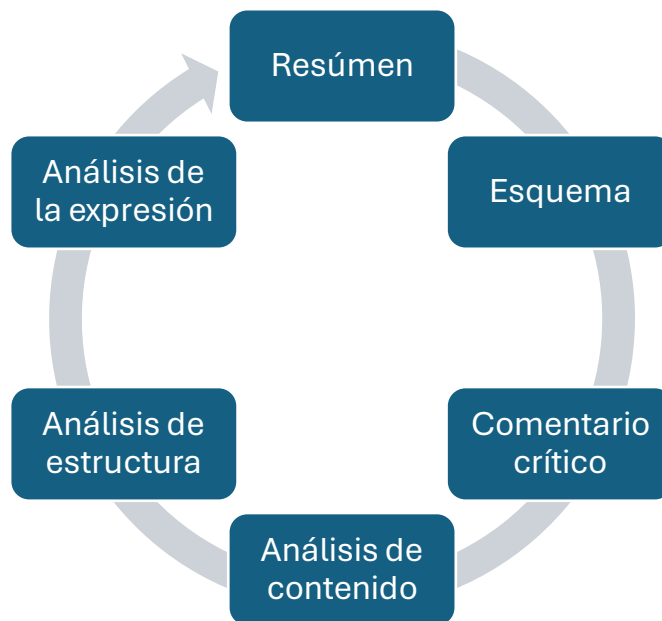
El análisis de textos consiste en leer con atención y desarmar el contenido para entender mejor lo que dice, tanto de forma directa como lo que está entre líneas. Se usa en clases para interpretar ideas, mensajes y estilos, pero también sirve en otros campos; como en empresas, donde se analizan muchos textos con ayuda de programas para encontrar información útil y tomar decisiones. Para León (2022) “El análisis de texto apoyado en este enfoque posibilita que el docente sea capaz de conducirse en diferentes estilos funcionales y pueda valorar la competencia cognitiva, comunicativa y sociocultural del estudiante, así como conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje desde una visión interdisciplinar. (p. 82)

Pasos del análisis de texto

Analizar un texto va más allá de leerlo superficialmente; implica sumergirse en su estructura, descubrir sus intenciones, y desentrañar los significados que se esconden entre líneas. Este proceso requiere una mirada atenta y metódica, capaz de reconocer tanto lo explícito como lo implícito. Para lograrlo, es fundamental

seguir una serie de pasos que orientan la lectura crítica y permiten comprender el texto en profundidad, valorando su forma, contenido y contexto. A continuación, se presenta en la figura 10.

Figura 10.
Pasos del análisis del texto



Elaborado por: Toro (2025).
Fuente: García & Fierro (2025)

En definitiva, los pasos del análisis de texto ayudan a desarrollar una comprensión profunda y crítica del contenido, permitiendo al lector identificar las ideas principales, valorar la estructura argumentativa, y reconocer los recursos expresivos que enriquecen el mensaje. Este proceso fortalece habilidades como la síntesis, la interpretación, la argumentación y la capacidad de emitir juicios fundamentados, convirtiendo la lectura en una experiencia activa y transformadora.

Lectura crítica

La lectura crítica en la educación no es únicamente leer palabras; es un proceso dinámico de análisis y reflexión sobre lo que se lee. La lectura crítica desarrolla la habilidad de reconocer la intención del autor, detectar argumentos y contrastar diferentes puntos de vista, lo cual prepara a los estudiantes para desenvolverse efectivamente, no solo busca que comprendan lo que dice un texto, sino también cómo lo dice, por qué lo dice y qué implicaciones tiene, esta habilidad es esencial en un mundo que se encuentra constantemente atacados con información de diversas fuentes, discernir o distinguir entre hechos y opiniones. Al desarrollar esta habilidad, los estudiantes no solo mejoran su comprensión lectora, sino que también se vuelven más analíticos, reflexivos y capaces de tomar decisiones.

Importancia

La lectura es un proceso de decodificar y comprender el significado de las palabras, es una actividad importante que permite adquirir nuevos conocimientos, en la etapa escolar es fundamental para el desarrollo del estudiante, ya que amplía el vocabulario, es esencial para el desarrollo integral, proporcionando herramientas fundamentales para desenvolverse. Según su investigación González (2020):

La importancia de la formación de sujetos que lean críticamente el mundo, de la revisión de los resultados de la evaluación de lectura nacional e internacional en Colombia, de la carencia de relación entre pedagogía y lectura crítica, de la tensión de los docentes frente a la tarea de leer críticamente y su enseñanza, del estudio de las consecuencias de la unidimensionalidad del lenguaje en los actos de comunicación, de las

circunstancias teóricas del lenguaje, la comunicación y el discurso en los Lineamientos curriculares y los Estándares para Lengua Castellana y de las circunstancias empíricas arrojadas a partir de un ejercicio exploratorio en los que se consolida como realidad compleja y problemática que: los estudiantes no leen críticamente y los docentes no saben cómo enseñar a hacerlo debido a que las directrices que los rigen son ambiguas y parten de la conceptualización unidimensional del lenguaje por lo que no se logra la comprensión, el análisis y la interpretación crítica en los actos comunicativos (p. 2).

Por ende, la lectura, aún más esencial la lectura crítica, permite a los estudiantes el discernir y considerar imparcialmente la información, dar a conocer con sus propias opiniones y participar activamente en el entorno, por lo tanto, el ambiente escolar juega un papel crucial en el practica de la lectura, ya adquieren las habilidades y conocimientos necesarios para convertirse en buenos lectores.

Niveles de lectura crítica

En el nivel escolar, las fases son fundamentales para asegurar que el proceso educativo sea efectivo, responda adecuadamente a las necesidades y contextos de los estudiantes, la lectura crítica se desglosa en diferentes fases que marcan la aumento en la habilidad de entender y evaluar un texto al momento de leer, como los tres niveles que presenta en su investigación Martínez (2022) a continuación:

Tabla 4.
Niveles de lectura

Nivel 1 o Nivel Literal	Nivel 2 o Nivel Inferencial	Nivel 3 o Nivel Crítico
Es el primer escalón, en el que solo se reconoce la información expresa en el texto que se está leyendo. No hay análisis mayor, es el tipo de lectura que normalmente se emplea.	Es la clave de la lectura, dónde se decide el tipo y nivel de análisis que se hará al texto, se reconoce la información que no está explícita en el texto, y se dibujan las primeras inferencias.	Después del proceso de lectura, se emiten juicios y planteamientos, se reflexiona sobre los contenidos y se fija una posición crítica respecto al tema.

Fuente: Adaptado de Martínez (2022).

Elaborado por: Toro (2025).

De esta manera los niveles de lectura crítica, en los estudiantes pueden alcanzar niveles de comprensión y análisis en los textos, estos niveles son importantes porque ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades que les permiten interactuar con la información de una manera más reflexiva y analítica, no solo entender lo que dice un texto, sino también cuestionarlo y evaluarlo.

Comprensión lectora

En el proceso que se realizan los educandos al leer, se refiere a comprender lo que lee, significa poder interpretar, analizar y asimilar la información de un texto, identificando las ideas principales y llegar hacer conclusiones de manera sencilla, lo que es importante para el aprendizaje y la comunicación eficaz, pues permite reflexionar sobre lo leído, en la investigación realizada por Vásquez (2022)

La comprensión lectora es fundamental en la formación de cada individuo, en tanto le permite acceder de manera autónoma, eficiente y crítica a la información que lo rodea, máxime en tiempos donde el conocimiento abunda en las distintas redes y se hace más evidente la necesidad de tener las herramientas necesarias para interpretarlo (p. 1).

Por lo tanto, el autor destaca que la capacidad de comprender lo que se lee es esencial para el desarrollo individual de los estudiantes en el campo educativo, ya que permite acceder a la información de forma independiente, eficiente y reflexiva, se convierte en una herramienta fundamental, lo que destaca a la comprensión lectora para desenvolverse en la sociedad actual.

En la educación las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han revolucionado, ofreciendo herramientas innovadoras que facilitan el aprendizaje y la enseñanza, que permiten una interacción más dinámica y personalizada con los estudiantes, en la lectura, proporcionan acceso a una vasta cantidad de recursos, enriqueciendo la experiencia lectora según Silva et ál., (2019).

En este sentido, la lectura crítica se convierte en una herramienta eficaz para formar ciudadanos capaces de cuestionar, analizar y construir su propio conocimiento, al promover la interacción profunda con los textos, se fomenta el desarrollo de habilidades metacognitivas y la capacidad de transferir el aprendizaje a diferentes contextos. Esta competencia no solo enriquece la comprensión de los contenidos, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos, donde la capacidad de discernir y evaluar la información es esencial (p. 57).

Por consiguiente, la lectura crítica requiere que los estudiantes alcancen los más altos niveles de comprensión en el campo literal y lo inferencial, para provocar una postura externa del lector frente al texto, adaptando una actitud activa, este proceso no solo enriquece la comprensión, sino que también fortalece la capacidad del lector para pensar de manera crítica y autónoma.

Pensamiento crítico vs competencia crítica

En el campo educativo actual, la comprensión lectora se presenta como una competencia crítica fundamental para el desarrollo individual, trascendiendo la decodificación para abarcar un análisis reflexivo y perspicaz de la información, ante la vasta disponibilidad de datos en línea, los estudiantes deben cultivar la capacidad de discernir, evaluar y sintetizar, transformando la lectura, según Jiménez (2023):

El pensamiento crítico también afecta a la comprensión de la información recibida desde un punto de vista emocional, ya que ayuda a ser objetivos y a evitar malinterpretar tanto mensajes orales como escritos. En este sentido, el pensamiento crítico evoluciona a competencia como capacidad de ponerla en práctica, son conceptos paralelos al de comprensión lectora con respecto a la competencia lectora (p. 17).

Por consiguiente, la comprensión lectora se convierte en una herramienta fundamental para desenvolverse en la sociedad actual y para tomar decisiones informadas en un mundo saturado de conocimientos, realizando un análisis profundo sobre el pensamiento y la competencia crítica, logrando que se explote en el estudiante sus máximas capacidades y habilidades.

Beneficios de la lectura crítica

La lectura crítica, dentro del ámbito educativo, se convierte en una herramienta esencial para el aprendizaje integral de los estudiantes, favorece la comprensión profunda de los textos académicos, también impulsa el desarrollo del pensamiento analítico, la capacidad de cuestionar y la formación de juicios propios,

en este sentido, fortalece competencias comunicativas como lo presenta en su investigación Velásquez y Vallejo (2021):

Para la función general del cerebro, que lo modifica anatómicamente, haciendo que las fibras nerviosas que unen los dos hemisferios, repercute en la imaginación, aporta a la percepción, concentración y memoria, permitiendo la comprensión de textos, enriquecimiento del vocabulario y perfeccionamiento de la ortografía, mejora las habilidades sociales, como la confianza al hablar, la empatía hacia las personas, el pensamiento crítico y previene el deterioro cognitivo (p. 130)

Sin embargo, la lectura influye en diferentes ámbitos, desde el funcionamiento del cerebro hasta el desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades sociales, el contenido es relevante, requiere mayor precisión conceptual y una estructura más coherente, presenta mejoras en el aprendizaje y el desarrollo de competencias sociales, de modo que el mensaje resulte más claro y comprensible, diferenciando los beneficios cognitivos, lingüísticos y sociales, para que el mensaje se entienda con mayor facilidad y tenga más fuerza.

Participantes en la lectura

La **lectura**, entendida como una herramienta fundamental en el aprendizaje, se convierte en la base para el desarrollo de la lectura crítica, donde los principales actores son los docentes y los estudiantes, quienes desempeñan roles complementarios y esenciales. De esta manera, la lectura no solo favorece la comprensión de contenidos, sino que impulsa un aprendizaje dinámico y significativo, orientado a la formación de un pensamiento crítico y autónomo.

Docentes

El docente actúa como guía y mediador, orientando el análisis de los textos, proponiendo estrategias didácticas y generando espacios de reflexión que fortalezcan la interpretación y la argumentación. Además, fomenta el hábito lector mediante actividades motivadoras, selecciona materiales adecuados al nivel y contexto de los estudiantes como lo señala Avedaño (2019):

Muestra sobre lectura crítica, así: la mayoría la conciben de modo parcial, en algunos casos, desenfocado, puesto que aluden a prácticas interpretativas, a prácticas argumentativas y descartan los procesos reflexivos, evaluativos, críticos y el ejercicio escritural derivado; respecto de los enfoques de lectura, es evidente el privilegio del lingüístico y el psicolingüístico, y la exclusión del sociocultural. (p. 19)

De este modo docente promueve el debate y la construcción colectiva del conocimiento, su labor no se limita a transmitir información, sino que impulsa la capacidad crítica, estimula la creatividad y brinda acompañamiento constante para que los estudiantes aprendan a comprender, cuestionar y aplicar lo leído en su vida académica y cotidiana.

Estudiantes

En el contexto escolar, la lectura crítica desempeña un papel fundamental, permite que los estudiantes no se limiten a recibir los contenidos de manera pasiva, sino que desarrollen la capacidad de cuestionar, contrastar y reflexionar sobre lo que leen. Así, la lectura se convierte en una herramienta clave para el aprendizaje significativo, mientras que la lectura crítica se constituye en un instrumento esencial

para formar ciudadanos autónomos, con pensamiento analítico y preparados para enfrentar de manera efectiva los desafíos de la sociedad contemporánea, lo indica en su trabajo Pinchao (2020):

Encuentran en la de lectura crítica una potencial herramienta que auspicia la lectura con profundidad y a mejorar el nivel académico, en la práctica, un considerable número de jóvenes no pasan de plantear posturas personales, desprovistas de argumentos válidos y coherentes. Sigue vigente una fuerte brecha entre teoría y práctica, en este caso a desplegar lectura de nivel crítico. (p. 17)

Por su parte, destaca la importancia de la lectura crítica como herramienta para que los estudiantes desarrollen una lectura profunda y mejoren su desempeño académico, resulta necesario implementar estrategias pedagógicas y el acompañamiento docente que guíen a los estudiantes hacia un análisis más riguroso, fortaleciendo su capacidad de argumentación, reflexión y pensamiento crítico el estudiante asume un papel activo en el aprendizaje.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

En la educación, la innovación pedagógica es una necesidad imperante, las herramientas tecnológicas y las metodologías activas, abren un abanico de posibilidades, en la enseñanza y el aprendizaje, por lo tanto el paradigma de esta investigación será Positivista, para analizar impacto efectivo de la gamificación en la lectura crítica de los estudiantes, de acuerdo con Herrera (2024) “El paradigma positivista se caracteriza por su énfasis en la observación empírica, la verificación de teorías y leyes, y la búsqueda de regularidades causales” (p. 31). Por consiguiente, afirma que el conocimiento proviene de lo observable, es objetiva desde esta perspectiva, los fenómenos son factibles de medición, conteo, ya que pueden ser investigados y esto asegura que la información pueda ser confirmada.

El enfoque de este estudio es cuantitativo, ya que se fundamenta en la recopilación y el análisis de datos numéricos para examinar fenómenos y probar teorías, a través de la medición y el análisis estadístico, como lo presenta en su estudio Mora (2023) “herramientas para medir y analizar datos, encontrar relaciones entre las variables independientes y dependientes para explorarlas en detalle” (p. 31). De tal forma, permite utilizar datos para confirmar hipótesis a través de la recolección y procesamiento, identificar patrones y confirmar conclusiones, además es una forma estructurada.

Con el enfoque antes mencionado, se enfatiza que está directamente relacionada con una investigación de campo, al recopilar datos y evidencias referentes a la

gamificación en la lectura crítica en los niños y niñas, al recopilar información permitirá obtener datos al señalar cambios que ayudarán a verificar la viabilidad del uso de los juegos no lúdicos en la implementación en la lectura activa y reflexiva.

El tipo de investigación es no experimental, se centra en encontrar soluciones prácticas y concretas, como lo señala Arispe et ál., (2020)“no se manipulan las variables, los fenómenos se observan de manera natural, para posteriormente analizarlos” (p. 69). Por consiguiente, se basa en la observación de su entorno natural, sin manipulación de variables, para obtener una comprensión detallada.

Como lo indica en su estudio el autor, la investigación es natural, no manipulable y se enfoca en esta investigación que tiene como objetivo de implementar la gamificación para potenciar la lectura crítica en los estudiantes de la básica media, al analizar la información recopilada se podrá entender de mejor forma la comprensión de manera natural y la aplicación de la gamificación en el aula.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

En la Unidad Educativa “Once de Noviembre” ubicada en la parroquia Ignacio Flores de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi, registrada en el Ministerio de Educación bajo el código AMIE 05H00032, existen en total de 160 estudiantes, comprendidos en el nivel de Básica media, que va desde el quinto año hasta el séptimo Año de EGB, en edades comprendidas desde los 9 años, hasta los 12 años, tomando como referencia para este estudio a los estudiantes del sexto año de EGB de la jornada matutina del paralelo A que son un total de 30 estudiantes, de los cuales 15 son mujeres y 15 hombre, los docentes que laboran en este año son 3

maestras de grado, las mismas que cuentan con una amplia trayectoria en la campo educativo brindando siempre su calidad y compromiso en la educación novembrina.

Una población es el grupo completo de personas, objetos o eventos que comparten características comunes y que son de interés para el estudio, es importante que la población esté claramente definida para que los resultados de la investigación sean relevantes. Como lo indica en su estudio Condori (2020) “Elementos accesibles o unidad de análisis que perteneces al ámbito especial donde se desarrolla el estudio” (p. 3). De tal manera, esta investigación define claramente la población para que los resultados de la investigación sean útiles, los estudiantes que serán parte del estudio pertenecen a la básica media, específicamente del sexto año de educación básica de la jornada matutina de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” ubicada en la ciudad de Latacunga.

Tabla 5.

Tamaño de la población de estudio

N.	Detalle	Población	Porcentaje
1	Estudiantes mujeres	15	50%
2	Estudiantes hombres	15	50%
TOTAL		30	100%

Fuente: *Tamaño de la población de estudio*

Elaborado por: Toro (2025).

La muestra corresponde al universo total de estudiantes de un aula específica del sexto año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”. En total, participan 30 estudiantes, quienes fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Este tipo de muestreo se caracteriza por la selección intencionada de los participantes que están disponibles

y accesibles para el investigador, sin que todos los elementos de la población tengan la misma probabilidad de ser incluidos. Como lo menciona Condori (2020) el muestreo por conveniencia “consiste en seleccionar los elementos que se tienen a la mano, es decir, los que se acceden fácilmente por su proximidad, disponibilidad o por haber obtenido el permiso para trabajar con ellos” (p. 179).

La decisión de aplicar este tipo de muestreo responde a que se obtuvo autorización institucional únicamente para trabajar con dicho curso, lo cual condiciona el acceso al resto de la población estudiantil. Además, al tratarse de un grupo completo dentro del nivel educativo, se asume como representativo de los estudiantes del sexto año de EGB en ese contexto específico, lo que permite recolectar datos relevantes sobre el proceso de aprendizaje y desarrollo académico en condiciones reales y accesibles. Por tanto, el enfoque adoptado permite responder a los objetivos del estudio de manera viable y ética, respetando las condiciones institucionales y garantizando una aproximación directa al fenómeno investigado (Martínez & Trujillo, 2025).

Proceso de recolección de datos

Para llevar a cabo esta investigación, se gestionó la aprobación de la Vicerrectora de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, con el fin de implementar el proyecto en el plantel y contar con la colaboración de los alumnos (anexo 1). La autoridad aprobó y permitió la aplicación del consentimiento informado a los representantes legales (anexo 2,3,4), con el propósito de informar sobre el desarrollo de la investigación y la participación de sus hijos. Una vez obtenida la autorización y los consentimientos, se procedió a la aplicación de la encuesta a los estudiantes, siguiendo los protocolos establecidos para la investigación (anexo 5).

La técnica es una herramienta fundamental para la recolección y el análisis de datos, como lo presenta en su investigación Hernández (2020) “comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación” (p. 51). Por consiguiente, las técnicas representan el conjunto de herramientas y procedimientos mediante los cuales se lleva a cabo un método y se logra obtener toda la información que será utilizada en la investigación.

Los instrumentos son fundamentales para el proceso de investigación ya que permiten la recopilación de datos siendo esenciales para responder a sus preguntas de investigación. De la Lama (2021), “Cada instrumento por lo general está destinado a una sola función, aunque suelen tener variados usos” (p. 3). De tal forma, los instrumentos de investigación normalmente se adaptan al estudio a realizarse, el cual permite recopilar una variedad de datos, en este trabajo se realizará un cuestionario estructurado que tendrá 10 preguntas que ayudará a desarrollar la investigación tomando en cuenta las variables a desarrollar como son la gamificación que la independiente y la lectura crítica que es la dependiente en los estudiantes de sexto año de educación general básica.

La validación de un instrumento trata de garantizar que el instrumento sea válido y confiable como lo da a conocer en su trabajo Landeta (2024) “La validación de estos instrumentos es fundamental para garantizar la calidad de los datos y la credibilidad de las investigaciones” (p. 2). Por lo tanto, al aplicar la validación en un instrumento de investigación aumenta la credibilidad de los resultados. La confiabilidad describe a la consistencia y estabilidad de los resultados obtenidos con un instrumento de medición.

Para evaluar el nivel de lectura crítica en estudiantes de sexto año de educación básica, se aplicó un test de conocimientos estructurado en 10 ítems, diseñado para medir tres dimensiones clave de la comprensión lectora: Literal (P1-P4); Metacognitivo (P5-P6); Inferencial-Crítico (P7-P10). Este instrumento fue validado por expertos en el área de Lengua y Literatura (anexos 6,7,8), quienes aseguraron que las preguntas sean claras, pertinentes y adaptadas al nivel cognitivo de los estudiantes, generalmente niños entre 10 y 12 años.

Corral (2022) sostiene que, “la confiabilidad consiste en la estabilidad y precisión de los procedimientos, instrumentos y técnicas utilizados en la recolección de datos, así como en su capacidad para ser replicados bajo condiciones similares y arrojar resultados consistentes” (p. 21). En este marco, una investigación confiable es aquella que asegura que sus resultados no son producto del azar, sino de un proceso metodológico riguroso que puede ser reproducido con el mismo nivel de exactitud.

Operacionalización de variables

Tabla 6.

Variable 1. La gamificación como estrategia didáctica

Variable concepto	Categorías	Indicadores	Preguntas/ítems	Técnicas e instrumentos
La gamificación como una estrategia didáctica es una herramienta tecnológica eficaz, utiliza elementos y dinámicas de juego para motivar y captar la atención de los estudiantes, convierte el aprendizaje en una experiencia interactiva y entretenida, fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, lo que mejora el proceso y rendimiento académico.	Herramienta tecnológica	Uso de estrategias didácticas	1,2	Enfoque: Cuantitativo Diseño: No experimental Técnica: Encuesta a estudiantes Instrumento: Cuestionario Población: 30 Muestra:30
	Elementos y dinámicas de juego	Actividades de motivación	3,4	
	Motivar y captar la atención	Desarrollo de habilidades	5,6	
	Experiencia interactiva y entretenida	Habilidades cognitivas		
	Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales	Habilidades sociales		
		Rendimiento académico	7,8	
			9,10	

Fuente: Desarrollo de las variables según la gamificación como estrategias didácticas.

Elaborado por: Toro (2025)

Tabla 7
Variable 2. Lectura crítica

Variable concepto	Categorías	Indicadores	Preguntas/ítems	Técnicas e instrumentos
La lectura crítica es un proceso cognitivo activo que va más allá de la simple comprensión de un texto, implicando la reflexión, análisis y evaluación de los argumentos, la estructura y los supuestos del autor. Este tipo de lectura permite al lector cuestionar la veracidad y la coherencia del contenido, identificar los sesgos presentes, y comparar diferentes perspectivas. Además, fomenta la capacidad para sintetizar información, desarrollar una postura propia y formar juicios informados, lo cual es esencial para el pensamiento autónomo y la participación crítica en contextos académicos y sociales.	Proceso cognitivo	Identificar ideas a	1,2	Enfoque: Cuantitativo Diseño: No experimental Técnica: Interrogación Instrumento: Cuestionario Población: 30 Muestra:30
	Comprensión de textos	Nivel Literal	3,4	
	Reflexión y análisis de	Capacidades de	5,6	
	argumentos.	discernimiento de las	7,8	
	Síntesis de información	afirmaciones del autor a	9,10	
Pensamiento autónomo		Nivel Inferencial		
Participación crítica		Capacidad para		
		cuestionar ideas y		
		argumentos del autor a		
		Nivel Crítico valorativo		

Fuente: Desarrollo de variable según la lectura crítica.

Elaborado por: Toro (2025)

Resultados

Resultados del Pretest

Los resultados que se presentan a continuación reflejan el estado inicial de las competencias lectoras de los estudiantes, antes de la aplicación de las actividades gamificadas. Esta etapa diagnóstica fue esencial para reconocer las debilidades y fortalezas en los procesos de lectura, con el fin de orientar adecuadamente la intervención pedagógica y evaluar posteriormente el impacto real de la gamificación como estrategia didáctica.

Tabla 8.
Promedio General del Grupo en el Pretest de Lectura Crítica

Indicador	Valor	Escala Cualitativa	Interpretación
Puntaje Promedio (\bar{X})	7.92/10	Alcanza el Aprendizaje (AA)	El grupo logra los aprendizajes básicos, pero con brechas significativas.
Rango de Puntajes	1-10	DA (9-10) a NAA (≤ 4)	Polarización: 34.2% domina (DA) vs. 15.8% no alcanza (NAA).
Desviación Estándar (σ)	2.1	-	<i>Dispersión moderada: se evidencia variabilidad entre estudiantes.</i>
Ítems más Débiles	P3, P9	Literal e Inferencial-Crítico	P3: 0% de aciertos (literal). P9: 18.4% (inferencial). Necesitan refuerzo urgente.

Nota: Total de sujetos directos de estudio.

Elaborado por: Toro (2025).

Los resultados del pretest de lectura crítica revelaron que, si bien el grupo alcanzó un puntaje promedio de 7.92/10, logrando los aprendizajes básicos, existe una dispersión moderada con una clara polarización en el rendimiento: el 34.2% de los estudiantes domina el aprendizaje, mientras que un 15.8% no alcanza los

estándares mínimos. Las mayores deficiencias se evidencian en las habilidades de comprensión literal (pregunta 3 con 0% de aciertos) e inferencial-crítica (pregunta 9 con 18.4%), lo que subraya la necesidad de un refuerzo urgente. Por lo tanto, estos resultados justifican la implementación de intervenciones innovadoras, como la gamificación, para mejorar de manera integral la lectura crítica en sus tres dimensiones. Tras la aplicación del pretest, se implementó una encuesta diagnóstica dirigida a evaluar el nivel de conocimiento previo que los estudiantes poseían sobre gamificación como estrategia de aprendizaje, obteniendo los siguientes resultados:

1. ¿Estas familiarizado con el concepto gamificación?

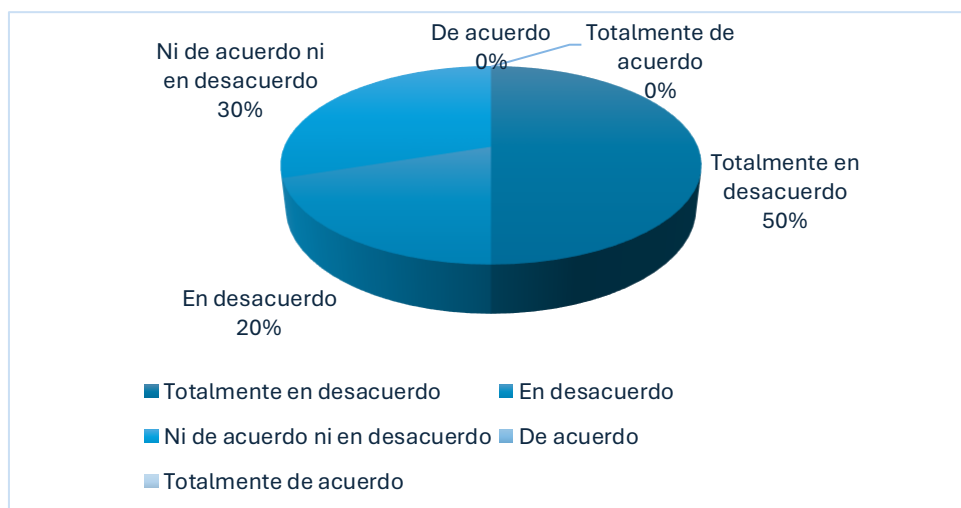
Tabla 9.
Gamificación

PREGUNTA 1	
Totalmente en desacuerdo	50%
En desacuerdo	20%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	30%
De acuerdo	0%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”

Elaborado por: Toro (2025).

Figura 11
Gamificación



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla 1 muestra las respuestas obtenidas a la pregunta sobre la percepción de la lectura en voz alta y las dinámicas lúdicas. El 50% de los estudiantes manifestó estar totalmente en desacuerdo, mientras que un 20% indicó estar en desacuerdo, y el 30% restante se ubicó en una posición neutral. Cabe resaltar que ninguno de los encuestados estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación planteada. Esto refleja una tendencia clara hacia el rechazo o la indiferencia frente a la lectura en voz alta con actividades lúdicas como práctica pedagógica.

Interpretación

Estos resultados evidencian un escepticismo generalizado hacia la utilidad de la lectura en voz alta con dinámicas lúdicas para fortalecer el aprendizaje. Este marcado desacuerdo puede relacionarse con la falta de motivación y la escasa integración de estas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual ha sido señalado por autores como Sánchez (2022) y Araya (2019), quienes destacan la necesidad de rediseñar estas prácticas para adaptarlas a las características e intereses del estudiantado. De acuerdo con Carrillo et al. (2022), la gamificación y las actividades lúdicas pueden favorecer la participación y la motivación, pero su implementación debe ser adecuada y contextualizada. En este sentido, la falta de consenso evidenciada en los resultados plantea un desafío para los docentes, que deben repensar cómo integrar estas estrategias de manera más atractiva y significativa en sus clases (Benetti & Lussiano, 2022).

2.- ¿Te gustaría aprender con gamificación?

Tabla 10.

Aprendizaje gamificado

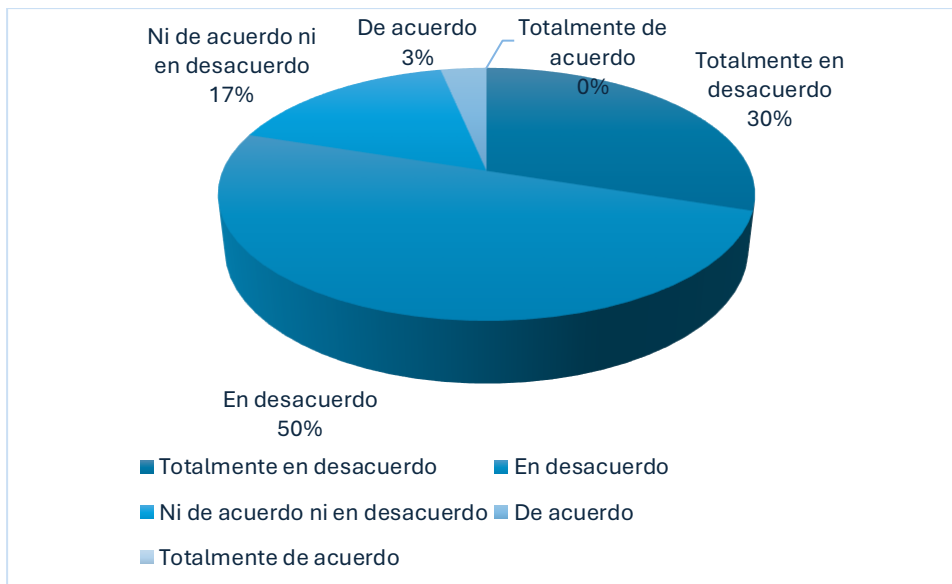
PREGUNTA 2	
Totalmente en desacuerdo	30%
En desacuerdo	50%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	17%
De acuerdo	3%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”

Elaborado por: Toro (2025).

Figura 12

Aprendizaje gamificado



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”

Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla 2 revela las percepciones de los estudiantes frente a la idea de aprender mediante la gamificación. Un 50% manifestó estar en desacuerdo, mientras que un 30% indicó estar totalmente en desacuerdo. Por otro lado, el 17% adoptó una postura neutral y únicamente el 3% estuvo de acuerdo con la afirmación, sin que nadie estuviera totalmente de acuerdo. Esta distribución muestra un rechazo

significativo hacia el uso de la gamificación como herramienta de aprendizaje, con un porcentaje mínimo de aceptación.

Interpretación

Estos datos demuestran una actitud predominantemente negativa hacia la gamificación como estrategia educativa. Este fenómeno puede explicarse a partir de la falta de familiaridad con estas metodologías o su implementación inadecuada en el contexto escolar, como señalan Carrillo et al. (2022) y Merino et al. (2023), quienes destacan que, para que la gamificación sea eficaz, debe ser correctamente adaptada a las necesidades del grupo. Además, la baja aceptación observada puede reflejar la ausencia de experiencias previas exitosas que involucren dinámicas de juego, lo cual disminuye la disposición de los estudiantes a participar (Benetti & Lussiano, 2022). Según Ega et al. (2023), la clave radica en diseñar actividades lúdicas que motiven, involucren y mejoren la percepción de los estudiantes sobre su utilidad, con el fin de revertir el escepticismo inicial y potenciar el aprendizaje.

3.- ¿Te motivas ganando puntos adicionales cuando tu profesor realiza retos o juegos de aprendizaje?

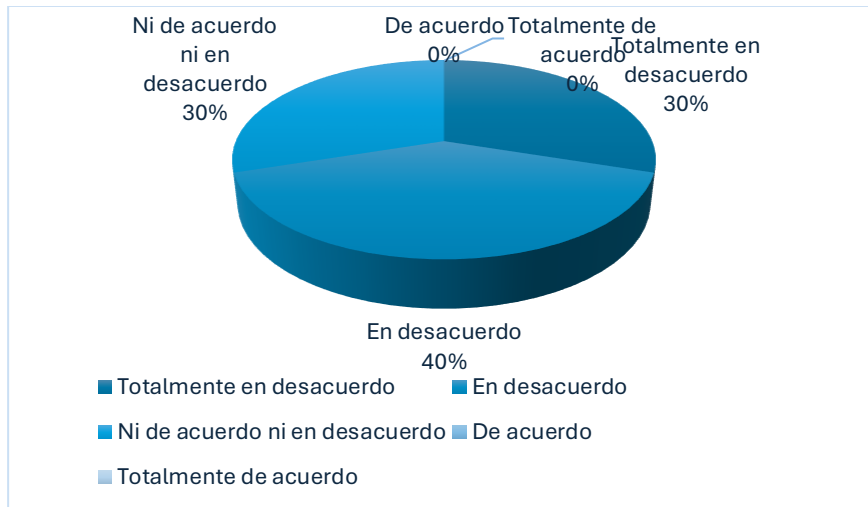
Tabla 11
Retos o juegos de aprendizaje

PREGUNTA 3	
Totalmente en desacuerdo	30%
En desacuerdo	40%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	30%
De acuerdo	0%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”

Elaborado por: Toro (2025).

Figura 13.
Retos y juegos de aprendizaje



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla de resultados para la pregunta 3 muestra que el 40% de los estudiantes respondió estar en desacuerdo con la afirmación de que se motivan al ganar puntos adicionales mediante retos o juegos propuestos por el profesor, mientras que un 30% manifestó estar totalmente en desacuerdo y el 30% restante indicó una postura neutral. Ninguno de los encuestados señaló estar de acuerdo o totalmente de acuerdo con esta práctica, reflejando una clara falta de motivación vinculada a la obtención de puntos a través de actividades lúdicas.

Interpretación

Los datos reflejan un desinterés generalizado por parte de los estudiantes hacia la idea de participar en actividades lúdicas cuando estas implican la obtención de puntos adicionales. Esta falta de entusiasmo puede relacionarse con la escasa vinculación entre la gamificación y los intereses reales de los estudiantes, como

señalan autores como Araya (2019) y Carrillo et al. (2022), quienes destacan la importancia de diseñar estrategias lúdicas alineadas con el contexto y las expectativas del alumnado.

De acuerdo con Benetti y Lussiano (2022), para que la gamificación funcione como herramienta motivacional, no basta con la sola acumulación de puntos: es esencial que los retos y las dinámicas sean atractivos, relevantes y significativos para los estudiantes. La percepción negativa observada en estos resultados subraya la necesidad de rediseñar las estrategias de gamificación, integrando actividades más dinámicas y adaptadas a las preferencias de los estudiantes para generar un mayor compromiso con su aprendizaje.

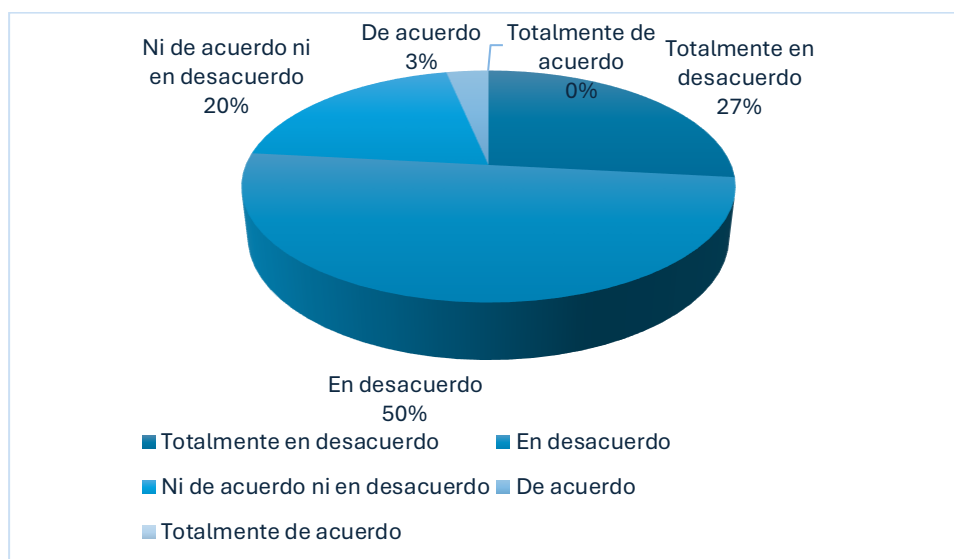
4.- ¿Piensas que cuando los profesores usan juegos o actividades divertidas en clase, es más fácil que los estudiantes se interesen y no se aburran?

Tabla 12.
Los juegos hacen la clase más interesante

PREGUNTA 4	
Totalmente en desacuerdo	27%
En desacuerdo	50%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	20%
De acuerdo	3%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Figura 14.
Los juegos hacen la clase interesante



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla 10 presenta las respuestas a la pregunta sobre si los juegos o actividades divertidas utilizadas por los profesores en clase facilitan el interés y reducen el aburrimiento en los estudiantes. El 50% manifestó estar en desacuerdo, mientras que el 27% se mostró totalmente en desacuerdo. Un 20% de los encuestados mantuvo una postura neutral y solo un 3% indicó estar de acuerdo, sin que nadie estuviera totalmente de acuerdo. Estos resultados reflejan un amplio desacuerdo frente a la idea de que la incorporación de actividades lúdicas promueva un mayor interés o reduzca el aburrimiento en clase.

Interpretación

Los datos ponen en evidencia la poca confianza que los estudiantes tienen en la efectividad de las dinámicas lúdicas en las clases y contrarrestar el

aburrimento. Esto puede estar vinculado a experiencias previas poco exitosas que no lograron captar su atención, como destacan Carrillo et al. (2022) y Merino et al. (2023). Según Benetti y Lussiano (2022), la gamificación debe ir acompañada de un diseño creativo y adaptado al perfil de los estudiantes para lograr un impacto positivo. Además, Ega et al. (2023) señalan que la clave está en lograr que las actividades no solo sean divertidas, sino también significativas y vinculadas a los contenidos curriculares, de manera que despierten auténtico interés y fomenten la participación. Esto evidencia un área de oportunidad para los docentes: revisar las estrategias empleadas e incorporar actividades más relevantes y atractivas para transformar el aprendizaje lúdico.

5.- ¿Crees que los juegos en clase te ayudan a pensar mejor, resolver problemas y ser más creativo?

Tabla 13.

Los juegos te ayudan a pensar y crear mejor

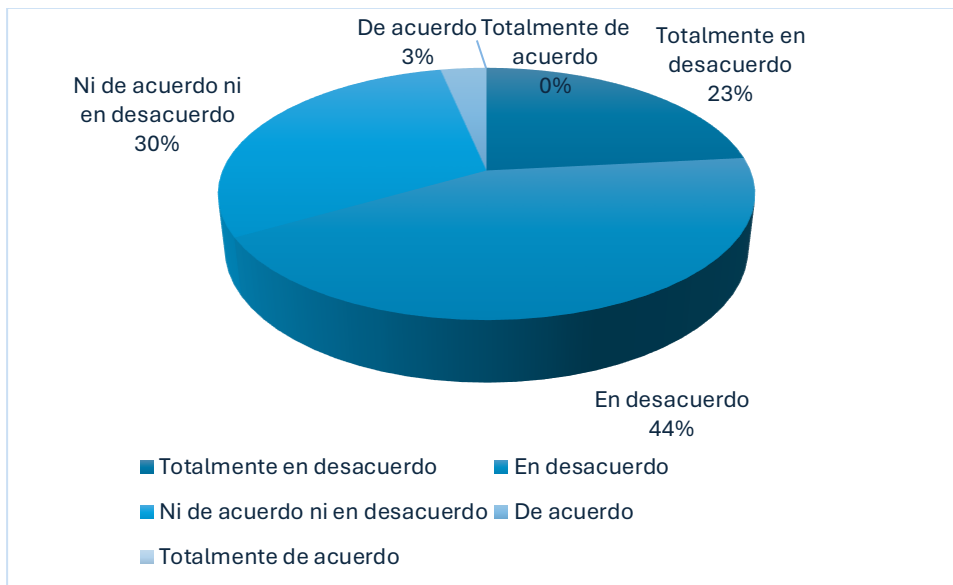
PREGUNTA 5	
Totalmente en desacuerdo	23%
En desacuerdo	43%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	30%
De acuerdo	3%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”

Elaborado por: Toro (2025).

Figura 15.

Los juegos te ayudan a pensar y crear mejor



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla 11 muestra las respuestas de los estudiantes respecto a la afirmación sobre si la gamificación fomenta habilidades cognitivas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. El 43% de los estudiantes indicó estar en desacuerdo, mientras que un 23% se mostró totalmente en desacuerdo. Un 30% adoptó una postura neutral y apenas un 3% estuvo de acuerdo, sin que nadie estuviera totalmente de acuerdo. Estos resultados reflejan un amplio escepticismo sobre la capacidad de la gamificación para desarrollar estas habilidades cognitivas en el aula.

Interpretación

Los datos obtenidos evidencian una percepción negativa o, al menos, escéptica sobre el potencial de la gamificación para estimular procesos cognitivos complejos como la creatividad y la resolución de problemas. Según Araya (2019)

y Carrillo et al. (2022), este escepticismo puede estar relacionado con la falta de una implementación adecuada de la gamificación en la práctica educativa o con experiencias previas que no lograron demostrar sus beneficios. Como indican Benetti y Lussiano (2022), la gamificación tiene el potencial de potenciar estas habilidades, pero solo cuando se diseña de manera intencional y coherente con los objetivos pedagógicos. Por lo tanto, los resultados obtenidos subrayan la importancia de repensar y rediseñar las estrategias de gamificación para que logren articularse con el desarrollo cognitivo, aprovechando su potencial para fortalecer estas competencias en los estudiantes.

6.- ¿Crees que los juegos pueden ayudarte a entender y recordar mejor las cosas difíciles que aprendes en clase?

Tabla 14

Los juegos te ayudan a entender y recordar

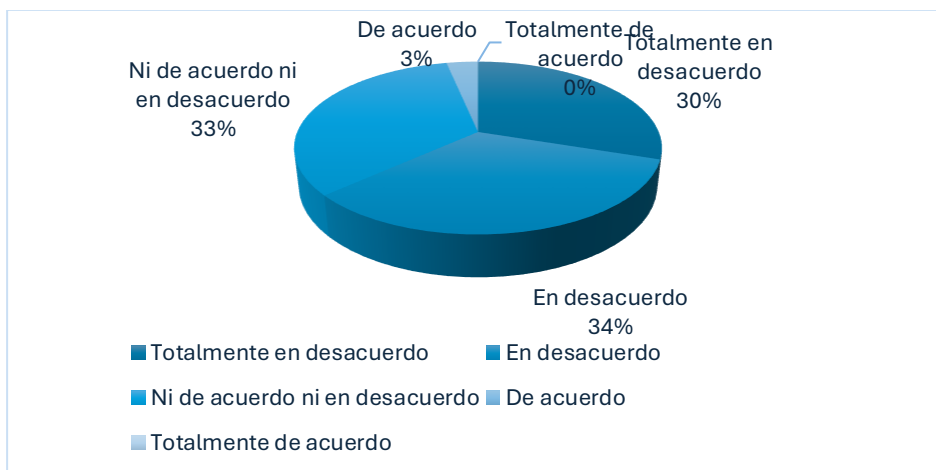
PREGUNTA 6	
Totalmente en desacuerdo	30%
En desacuerdo	33%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	33%
De acuerdo	3%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”

Elaborado por: Toro (2025).

Figura 16.

Los juegos te ayudan a recordar y entender



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla 12 presenta las respuestas a la pregunta sobre si los juegos pueden ayudar a los estudiantes a entender y recordar mejor los conceptos difíciles aprendidos en clase. El 33% de los estudiantes indicó estar en desacuerdo, mientras que un 30% manifestó estar totalmente en desacuerdo. Un 33% optó por una postura neutral y solo un 3% estuvo de acuerdo, sin que nadie estuviera totalmente de acuerdo. Estos datos reflejan una tendencia mayoritaria hacia el escepticismo o la indiferencia frente a los beneficios de los juegos como herramientas de aprendizaje.

Interpretación

Estos resultados evidencian que una gran parte del estudiantado no percibe los juegos como una estrategia eficaz para comprender o memorizar los contenidos más complejos. Esta percepción puede estar influida por la falta de experiencias previas exitosas o por la manera en que se han implementado estas actividades en clase, como sostienen Araya (2019) y Carrillo et al. (2022). Según Benetti y Lussiano (2022), la clave está en diseñar dinámicas que no solo resulten

entretenidas, sino que además estén alineadas con los objetivos de aprendizaje, potenciando la comprensión y la memoria. De esta forma, se pueden revertir las actitudes de desconfianza y demostrar que los juegos, cuando se aplican correctamente, tienen un valor significativo para el aprendizaje significativo y la retención de información.

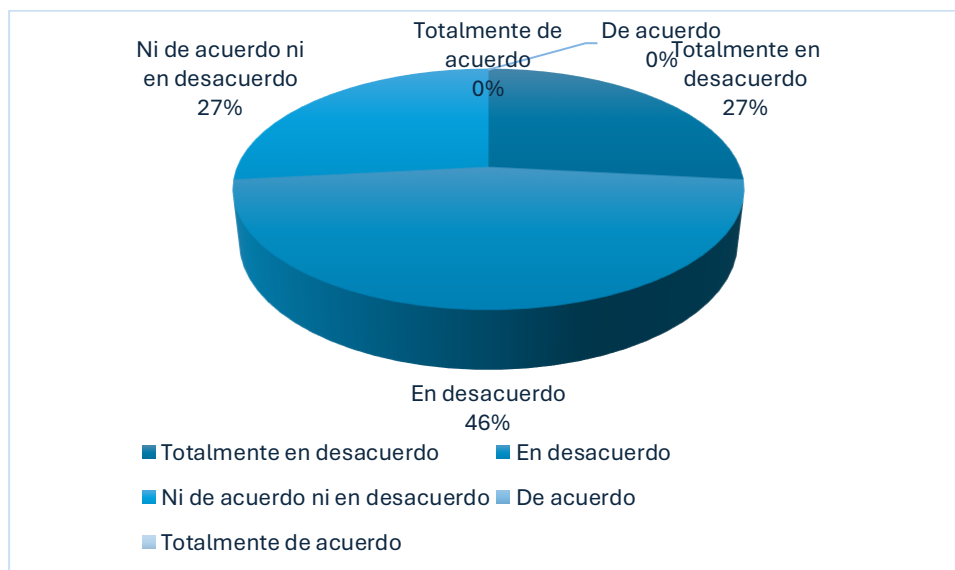
7.- ¿Piensas que usar juegos en clase puede ayudarte a trabajar mejor con tus compañeros y compartir ideas con ellos?

Tabla 15.
Los juegos te ayudan a colaborar y compartir ideas

PREGUNTA 7	
Totalmente en desacuerdo	27%
En desacuerdo	47%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	27%
De acuerdo	0%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Figura 17.
Los juegos te ayudan a colaborar y compartir ideas



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla 13 presenta las respuestas de los estudiantes a la pregunta sobre si consideran que el uso de juegos en clase les puede ayudar a trabajar mejor con sus compañeros y compartir ideas. El 47% manifestó estar en desacuerdo y un 27% indicó estar totalmente en desacuerdo. Por otro lado, un 27% optó por una postura neutral y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo. Estos resultados revelan un predominio de opiniones negativas o indiferentes respecto al impacto de las actividades lúdicas en la colaboración y la comunicación estudiantil.

Interpretación

Los datos muestran que existe un bajo nivel de confianza por parte de los estudiantes en la capacidad de los juegos para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo en el aula. Este hallazgo contrasta con lo que señalan autores como Araya (2019) y Carrillo et al. (2022), quienes destacan que la gamificación puede ser una herramienta poderosa para mejorar las habilidades interpersonales, siempre y cuando se adapte a las necesidades e intereses de los estudiantes. Benetti y Lussiano (2022) también sostienen que estas dinámicas deben ser cuidadosamente diseñadas para propiciar la interacción y la cooperación. La percepción negativa o la indiferencia que predomina en los resultados invita a los docentes a reconsiderar estrategias lúdicas implementadas, asegurándose que fomenten un verdadero ambiente de colaboración y permitan a los estudiantes compartir conocimientos de manera conjunta.

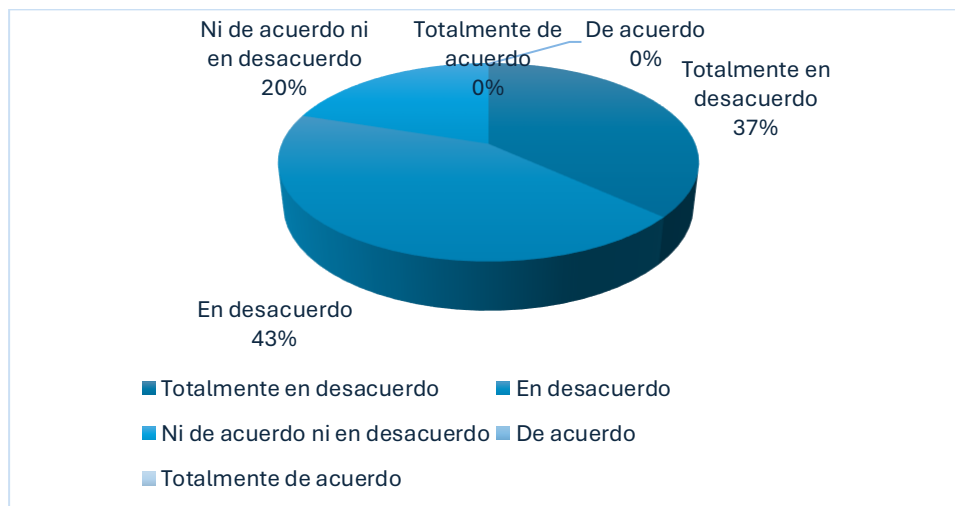
8.- ¿Crees que jugar juntos en clase puede ayudar a que todos se lleven mejor y se sientan más contentos?

Tabla 16.
Juegos mejoran la convivencia

PREGUNTA 8	
Totalmente en desacuerdo	37%
En desacuerdo	43%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	20%
De acuerdo	0%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Figura 18.
Los juegos mejoran la convivencia



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla 14 recoge las respuestas de los estudiantes sobre si creen que jugar juntos en clase puede ayudar a que todos se lleven mejor y se sientan más contentos. El 43% indicó estar en desacuerdo y el 37% totalmente en desacuerdo. Un 20% se mantuvo en una posición neutral, y ninguno estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo. Estos resultados evidencian una postura mayoritariamente negativa o

escéptica respecto a la influencia de los juegos en la convivencia y el bienestar emocional dentro del aula.

Interpretación

La falta de acuerdos y la predominancia de opiniones negativas sugieren que los estudiantes no perciben los juegos como una estrategia que fortalezca los lazos interpersonales o el ambiente positivo. Esta percepción puede estar relacionada con experiencias pasadas donde la gamificación no logró cumplir con estos propósitos, como señalan Carrillo et al. (2022) y Ega et al. (2023), quienes destacan que, para que las actividades lúdicas tengan un impacto en la convivencia, es fundamental que estén diseñadas con un enfoque colaborativo y adaptado al grupo. Benetti y Lussiano (2022) subrayan que la gamificación debe ir más allá de la simple diversión y proponer dinámicas significativas que fomenten la empatía y el trabajo en equipo. Los resultados obtenidos subrayan la importancia de rediseñar las prácticas lúdicas que puedan realmente contribuir a la creación de un clima escolar más armónico y participativo.

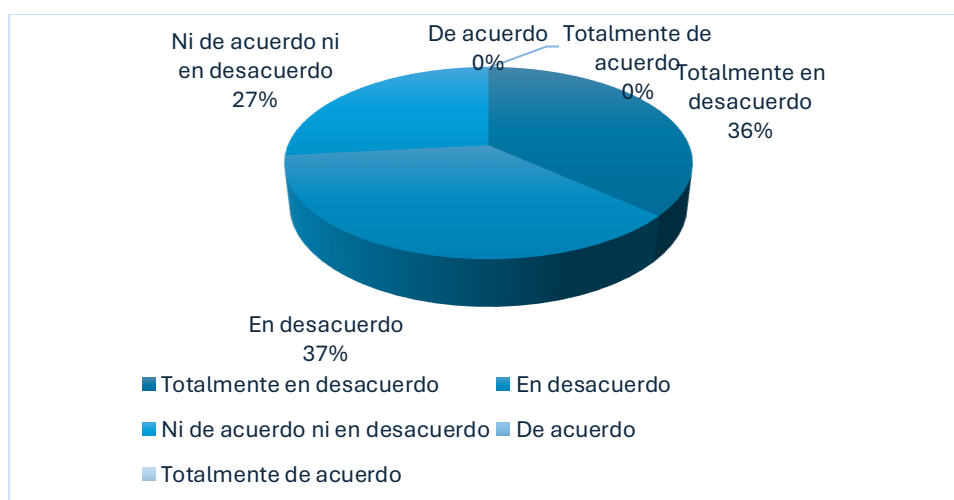
9.- ¿Has notado que cuando usan juegos en clase entienden mejor los temas y les va mejor en sus notas?

Tabla 17.
Los juegos mejoran el aprendizaje

PREGUNTA 9	
Totalmente en desacuerdo	37%
En desacuerdo	37%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	27%
De acuerdo	0%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Figura 19.
Los juegos mejoran el aprendizaje



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla 15 presenta las respuestas de los estudiantes a la pregunta sobre si han notado que el uso de juegos en clase ayuda a entender mejor los temas y a mejorar sus notas. El 37% de los encuestados manifestó estar en desacuerdo, otro 37% indicó estar totalmente en desacuerdo y el 27% se ubicó en una postura neutral. No hubo respuestas que señalaran acuerdo o total acuerdo. Estos resultados reflejan un consenso mayoritario en torno a la falta de percepción de beneficios en el uso de juegos para mejorar la comprensión y el rendimiento académico.

Interpretación

El escepticismo generalizado entre los estudiantes hacia el potencial de los juegos para reforzar el aprendizaje y el rendimiento académico puede relacionarse con la escasa o inadecuada implementación de estas dinámicas en el aula. Según Araya (2019) y Carrillo et al. (2022), la gamificación puede convertirse en una

estrategia efectiva para potenciar la comprensión y las calificaciones cuando está bien estructurada, adaptada a las necesidades del grupo. Benetti y Lussiano (2022) también señalan que el uso de actividades lúdicas debe estar alineado con los objetivos curriculares y centrarse en procesos significativos para que los estudiantes puedan evidenciar mejoras reales. Estos resultados, por tanto, sugieren la necesidad de fortalecer la relación entre la gamificación y el aprendizaje, diseñando actividades relevantes y orientadas a fortalecer la comprensión y el desempeño académico de manera directa.

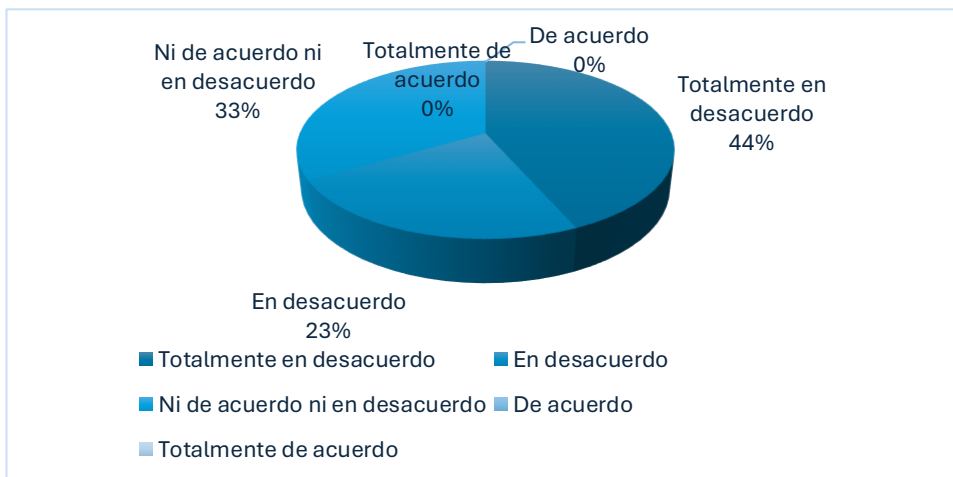
10.- ¿Te gusta cuando los maestros usan juegos para ver cuánto has aprendido porque así no te pones tan nervioso?

Tabla 18.
Juegos para evaluar lo aprendido

PREGUNTA 10	
Totalmente en desacuerdo	43%
En desacuerdo	23%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	33%
De acuerdo	0%
Totalmente de acuerdo	0%
TOTAL	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Figura 20.
Juegos para evaluar lo aprendido



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Análisis

La tabla 16 recoge las respuestas de los estudiantes a la pregunta sobre si les gusta cuando los maestros usan juegos para ver cuánto han aprendido, porque así no se ponen tan nerviosos. El 43% manifestó estar totalmente en desacuerdo, mientras que un 23% estuvo en desacuerdo. El 33% restante se ubicó en una postura neutral y no hubo ningún estudiante que señalara estar de acuerdo o totalmente de acuerdo. Estos resultados reflejan una fuerte resistencia o falta de confianza en los juegos como herramienta para reducir la ansiedad en las evaluaciones.

Interpretación

El predominio de respuestas negativas o neutrales indica que los estudiantes no perciben los juegos como una estrategia que alivie la presión o el nerviosismo que pueden experimentar durante las evaluaciones. Esta percepción puede deberse a que las actividades lúdicas implementadas en el aula no han logrado generar un ambiente relajado o no se han relacionado adecuadamente con la evaluación del aprendizaje, como advierten Carrillo et al. (2022) y Benetti y Lussiano (2022). Según Araya (2019), para que la gamificación funcione como herramienta de evaluación menos estresante, es necesario que se integre de manera orgánica en el proceso de enseñanza, con dinámicas claras y objetivos precisos. Los resultados obtenidos resaltan la importancia de la aplicación de los juegos para que sean realmente efectivos y contribuyan no solo a la comprensión de los contenidos, sino también a un ambiente emocionalmente seguro y acogedor.

Los resultados generales de la encuesta ponen de manifiesto que existe una percepción predominantemente negativa o de escepticismo frente a la gamificación, coincidiendo con lo señalado por Araya (2019) y Carrillo et al. (2022), quienes destacan que la efectividad de esta metodología depende de su adecuada integración y adaptación a las necesidades del grupo estudiantil. Este panorama puede estar influido por una falta de familiarización con estas estrategias o por experiencias poco significativas en las que los juegos no lograron generar un verdadero impacto en el aprendizaje (Benetti & Lussiano, 2022). Además, el 27% de respuestas neutrales sugiere la existencia de un grupo de estudiantes que no tiene una opinión formada al respecto, lo cual puede deberse a la carencia de información o a la falta de oportunidades para experimentar la gamificación en el aula.

En este contexto, los resultados subrayan la necesidad de desarrollar intervenciones formativas específicas que introduzcan los conceptos básicos de la gamificación, expliquen sus beneficios pedagógicos y muestren ejemplos concretos y contextualizados de su aplicación en clase. Como indican autores como Ega et al. (2023) y Sánchez (2022), la clave para superar estas percepciones negativas radica en demostrar cómo la gamificación puede convertirse en una herramienta significativa para potenciar la motivación, el interés y el aprendizaje activo, contribuyendo no solo a mejorar el rendimiento académico, sino también a transformar las dinámicas escolares hacia un enfoque más participativo y colaborativo.

Tabla 19.
Resultados Posttest

Indicador	Valor	Escala Cualitativa	Interpretación
Puntaje Promedio (\bar{X})	9.37	Domina el aprendizaje (DA)	El promedio indica un dominio excepcional de los contenidos evaluados.
Rango de Puntajes	1-10	DA (9-10) a NAA (≤ 4)	Aunque la mayoría obtuvo 9-10, hay casos aislados con 8.0 (variabilidad mínima).
Desviación Estándar (σ)	0.8	-	La mayoría de los datos se agrupan cerca de la media (9.23).
Ítems más Débiles	0.16	Gamificación en conjunto	Se sugiere la gamificación individual y en conjunto; observando que los estudiantes puedan lograr un entendimiento total en estas dos modalidades

Fuente: Resultados Posttest de los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

Los resultados del posttest evidencian un alto desempeño en el grupo evaluado, con un puntaje promedio de 9.23/10 y una desviación estándar de 0.83, lo que indica una dispersión moderada y una tendencia general hacia calificaciones elevadas. El rango de puntajes (8.0–10.0) confirma que, si bien la mayoría de los estudiantes alcanzó notas excelentes (56.7% obtuvo 10.0 y 23.3% logró 9.0), persisten casos aislados con 8.0 (20% de la muestra). Estos hallazgos sugieren que la intervención fue efectiva en la mayoría de los estudiantes, pero revelan oportunidades de mejora focalizada en los contenidos asociados a los puntajes más

bajos. La consistencia en los resultados refleja una homogeneidad en el aprendizaje, respaldada por la concentración de datos cerca de la media.

Análisis comparativo: Resultados del pretest y postest

Los datos muestran una mejora significativa en el desempeño académico tras la intervención, evidenciada por el incremento del promedio general de 7.2 en el pretest a 9.5 en el postest, con una notable reducción en la variabilidad de los resultados (desviación estándar de 2.1 a 0.8). Mientras que en la evaluación inicial se observaron puntajes mínimos de 3.0 y una amplia dispersión, los resultados posteriores a la intervención se concentraron en el rango 8.0-10.0, demostrando no solo un avance en los aprendizajes sino también una mayor homogenización del nivel del grupo.

Los casos con menor progreso (puntajes de 8.0) representan oportunidades específicas para reforzar ciertos contenidos, aunque el 76.6% de los estudiantes alcanzó la máxima calificación, confirmando la efectividad global de la estrategia implementada. Esta comparación destaca el impacto positivo de la intervención en la superación de brechas iniciales de aprendizaje. A continuación, en la tabla 20 se observan los resultados cuantitativos de la aplicación del pre test y pos test.

Tabla 20
Resultados resumen Pretest y postest

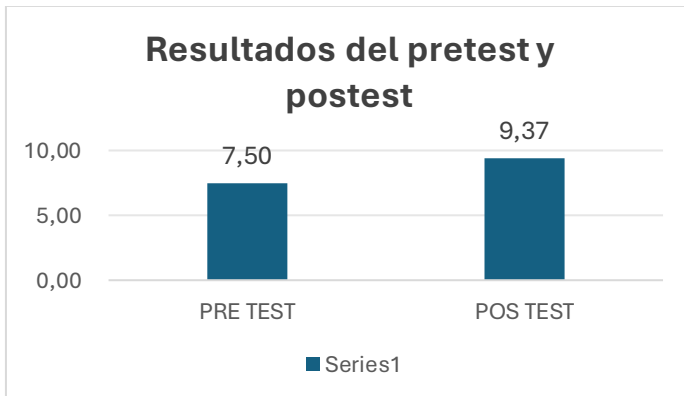
N.º	Sujetos	RESULTADOS	
		PRETEST	PROTEST
1	Estudiante 1	9,00	10,00
2	Estudiante 2	4,00	8,00
3	Estudiante 3	7,00	10,00
4	Estudiante 4	10,00	10,00
5	Estudiante 5	10,00	10,00

6	Estudiante 6	7,00	8,00
7	Estudiante 7	5,00	9,00
8	Estudiante 8	4,00	10,00
9	Estudiante 9	7,00	8,00
10	Estudiante 10	3,00	10,00
11	Estudiante 11	4,00	10,00
12	Estudiante 12	8,00	10,00
13	Estudiante 13	5,00	8,00
14	Estudiante 14	9,00	10,00
15	Estudiante 15	7,00	10,00
16	Estudiante 16	7,00	9,00
17	Estudiante 17	10,00	10,00
18	Estudiante 18	7,00	9,00
19	Estudiante 19	10,00	9,00
20	Estudiante 20	9,00	10,00
21	Estudiante 21	7,00	10,00
22	Estudiante 22	7,00	8,00
23	Estudiante 23	10,00	10,00
24	Estudiante 24	10,00	9,00
25	Estudiante 25	8,00	10,00
26	Estudiante 26	8,00	9,00
27	Estudiante 27	9,00	10,00
28	Estudiante 28	8,00	9,00
29	Estudiante 29	6,00	8,00
30	Estudiante 30	10,00	10,00

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

A continuación, se presenta un gráfico de barras comparativas que ilustra de manera visual los resultados obtenidos en las evaluaciones *pretest* y *postest* de los 30 estudiantes participantes. Esta representación gráfica permite identificar, de forma inmediata y clara, la evolución del desempeño académico tras la implementación de la intervención gamificada.

Figura 21.
Resultados pretest y postest



Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”
Elaborado por: Toro (2025).

La evaluación de la propuesta se realizó mediante un diseño metodológico de tipo pre test- post test, lo que permitió aplicar el cuestionario tanto antes como después de su implementación. Como parte fundamental de esta etapa, se llevó a cabo una prueba de normalidad con el fin de verificar la distribución de los datos. Los resultados correspondientes a dicha prueba se presentan en la Tabla 21.

Tabla 21.
Prueba de normalidad

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,906	30	,012
postest	,720	30	,000

Fuente: Datos obtenidos del programa estadístico SPSS
Elaborado por: Toro (2025).

A partir de los resultados obtenidos, se optó por aplicar la prueba estadística de Shapiro-Wilk, dado que el tamaño muestral era inferior a 50 participantes. En consecuencia, los análisis revelaron que los datos no presentaban una distribución normal, ya que el valor de significancia en el pretest es de 0,012 y en el posttest fue de 0.000. Ante esta situación, se procedió a utilizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon para comparar muestras relacionadas. Esta elección metodológica permitió, finalmente, aceptar o rechazar la hipótesis formulada.

Tabla 22.
Resumen de contraste de hipótesis

	Variable 2
	Variable 1
Z	-4,096 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Datos obtenidos del programa estadístico SPSS

Elaborado por: Toro (2025).

Con el propósito de evaluar la efectividad de la propuesta centrada en la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica en los niños de básica media se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para comparar los resultados obtenidos en el pretest y el posttest, dando como resultados ($Z = -4.096$, $p < 0.001$) permiten rechazar la hipótesis nula (H_0): La implementación de estrategias de gamificación no tiene un efecto significativo en la mejora de la lectura crítica en niños de básica media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”. y aceptar la hipótesis alternativa (H_1): La implementación de estrategias de gamificación mejora significativamente la lectura crítica en niños de básica media

de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”. demostrando que existió una mejora estadísticamente significativa y sustancial (tamaño del efecto grande, $r = 0.83$). Estos hallazgos permiten afirmar que la gamificación incide de manera positiva en la lectura crítica en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, jornada matutina, favoreciendo su motivación, participación activa y comprensión lectora, teniendo un impacto positivo y relevante en el aprendizaje de los estudiantes.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

La propuesta es un instrumento estructurado que describe de manera minuciosa el procedimiento para realizar el proyecto de investigación, como lo indica en su investigación Pamplona (2022), “es un documento formal y bien elaborado que ofrece una explicación exhaustiva de lo que se pretende investigar” (p. 2). Por lo tanto, esta propuesta está enmarcada a que los docentes integren en sus aulas un avance importante, al emplear la gamificación para fomentar la lectura crítica, ofrece una solución innovadora y efectiva para despertar el interés en los estudiantes a leer de manera reflexiva y analítica. Su implementación no solo elevará el rendimiento académico, sino que también equipará a los estudiantes con habilidades esenciales para enfrentar los desafíos, formando lectores competentes y apasionados, es fundamental para una educación más dinámica, inclusiva y transformadora.

Nombre de la propuesta

Gamificando el aula: un Viaje Fascinante por el Mundo de la Lectura.

Definición del tipo de producto

Esta propuesta integra narrativas atractivas, mecánicas de juego y dinámicas interactivas para transformar la lectura en una experiencia lúdica y reflexiva, promoviendo no solo la comprensión de textos, sino también el desarrollo del pensamiento crítico y el disfrute por la literatura. La metodología planteada es clara, estructurada y fácil de implementar, con un enfoque centrado en el aprendizaje significativo y la motivación a través de la gamificación. Bajo el nombre

“Gamificando el aula: un Viaje Fascinante por el Mundo de la Lectura”, se busca fomentar la lectura crítica en estudiantes de básica media, específicamente en sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, teniendo como objetivo principal valorar el impacto del uso de la gamificación y sus diferentes dinámicas como estrategia didáctica para fortalecer la comprensión lectora, estimular el pensamiento reflexivo, promover la participación activa, potenciar la motivación intrínseca y despertar en los estudiantes un mayor interés y disfrute por la literatura.

Genially es una plataforma digital interactiva que permite transformar contenidos educativos en experiencias dinámicas y visuales, fomentando la participación activa del estudiante mediante elementos de gamificación. Según Ruiz (2023), “Genially permite crear presentaciones, juegos y actividades educativas que integran recursos multimedia, haciendo del aprendizaje un proceso más atractivo y significativo” (p. 22). Por tanto, esta herramienta favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, al integrar imágenes, retos, cuestionarios y narrativas visuales que estimulan el pensamiento crítico y la comprensión lectora. Además, su facilidad de uso permite al docente diseñar propuestas adaptadas a las necesidades del aula, promoviendo la motivación, el trabajo autónomo y el aprendizaje interactivo.

Esta herramienta posibilita la creación de entornos de aprendizaje virtuales en los que el docente puede diseñar misiones y desafíos personalizados, ajustados a las necesidades y habilidades de cada estudiante, personaliza la enseñanza, impulsa la motivación y el compromiso, permite una evaluación adaptada a cada alumno, incorpora la gamificación para hacer el aprendizaje más interactivo y

entretenido. Su metodología, es un plan de implementación y modelo están diseñados para estimular el pensamiento crítico, la creatividad y el disfrute por la lectura en los estudiantes, de sexto año de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, este enfoque no solo eleva el rendimiento académico, sino que también equipa a los estudiantes para enfrentar los desafíos, formando lectores analíticos, reflexivos y empoderados de conocimientos.

Objetivo General

Fomentar el desarrollo de la lectura crítica en los estudiantes de sexto año de la Unidad Educativa "Once de Noviembre", mediante la implementación de la herramienta digital Genially con estrategias de gamificación, para potenciar el análisis reflexivo, la comprensión lectora, el aprendizaje significativo de manera innovadora y motivadora.

Objetivos Específicos

- Integrar Genially mediante gamificación para motivar la participación de los estudiantes en actividades de lectura crítica.
- Fomentar el hábito de la lectura crítica a través de dinámicas lúdicas que promuevan el análisis y la reflexión sobre textos.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico mediante desafíos interactivos que requieran interpretación y evaluación de contenidos.
- Evaluar el impacto de Genially en el rendimiento y la actitud hacia la lectura crítica usando indicadores de progreso y retroalimentación.

Estructura de la propuesta

La propuesta se desarrolló aplicando la metodología **ADDIE**, un modelo de diseño instruccional que contempla cinco fases fundamentales: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Este enfoque permite crear estrategias de aprendizaje eficientes, planificadas de manera sistemática y adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes, asegurando que el proyecto sea pertinente y funcional en cada etapa de su ejecución.

1. Análisis

En este apartado se identificó la realidad de estudiantes y docentes, analizando tanto los desafíos como las potencialidades asociadas a la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica en el desarrollo de la lectura crítica. Se realizó una revisión del contexto educativo para reconocer las características individuales y colectivas de los estudiantes, considerando aspectos como su nivel actual de comprensión lectora, sus hábitos de lectura, el grado de motivación hacia las actividades académicas y las dificultades que enfrentan en la interpretación y análisis de textos.

De igual manera, se indagó en las condiciones y competencias de los docentes respecto al uso de metodologías innovadoras y de recursos tecnológicos, identificando fortalezas, limitaciones y necesidades de capacitación. Asimismo, se evaluó la disponibilidad y accesibilidad de herramientas digitales dentro de la institución, lo que permitió determinar las posibilidades reales de incorporar dinámicas de gamificación de manera efectiva. Todo este proceso permitió obtener una visión integral del entorno educativo, facilitando la construcción de estrategias

pertinentes, viables y alineadas a las necesidades de los estudiantes y a las oportunidades que ofrece el contexto escolar.

2. Diseño

La propuesta se sustentó en la planificación microcurricular de sexto año de Educación General Básica (EGB), la cual establece de manera clara los objetivos de aprendizaje, las destrezas y las habilidades que el alumnado debe alcanzar en el área de la lectura crítica. A partir de este marco de referencia, se incorporaron estrategias que permiten articular los contenidos curriculares con el uso de la gamificación, asegurando que la propuesta no se aparte de las metas educativas institucionales y nacionales.

En cuanto al diseño, se consideraron tres momentos fundamentales. En el diseño de entrada, se emplearon elementos visuales atractivos y recursos de interacción que facilitaron la navegación en las diferentes plataformas digitales, con el fin de captar la atención de los estudiantes y motivarlos desde el inicio del proceso. En el diseño de proceso, se elaboraron materiales didácticos estructurados de manera clara, concreta y secuencial, que guiaron el desarrollo de las actividades gamificadas, promoviendo la comprensión progresiva y significativa de los contenidos. Finalmente, en el diseño de salida, se implementaron actividades lúdicas de evaluación, orientadas a valorar no solo los conocimientos adquiridos, sino también el nivel de reflexión, análisis crítico y participación activa de los estudiantes.

De esta forma, la propuesta integra coherentemente la planificación curricular con un diseño instruccional dinámico, en el que cada fase contribuye a optimizar la experiencia de aprendizaje y a reforzar el desarrollo de habilidades de lectura crítica en un entorno motivador e interactivo. Además, permite vincular los objetivos pedagógicos con actividades lúdicas que despiertan el interés de los estudiantes, generando un espacio donde la motivación y la reflexión se convierten en motores del proceso formativo.

El punto de partida de la propuesta es la selección de contenidos y destrezas relacionados con la comprensión lectora crítica y reflexiva, siguiendo los lineamientos del currículo nacional. A partir de ello, se diseñan desafíos contextualizados en situaciones ficticias o reales, que permiten al estudiante asumir un rol activo en la lectura, no solo como receptor de información, sino como analista, evaluador e intérprete de textos. Cada actividad responde a una progresión didáctica, comenzando con ejercicios de lectura literal y avanzando hacia niveles más complejos de inferencia y juicio crítico. Además, se incorpora el uso de recursos digitales y físicos (según la disponibilidad del entorno escolar), así como materiales de bajo costo o reciclados, promoviendo así la sostenibilidad y la accesibilidad. Las actividades culminan con una fase de metacognición en la que los estudiantes reflexionan sobre su aprendizaje, fortaleciendo su autonomía y capacidad de autorregulación.

Dentro del Currículo Nacional del Ministerio de Educación del Ecuador (2020), el área de Lengua y Literatura establece lineamientos fundamentales para el desarrollo de la comprensión lectora como una competencia transversal, crítica y constructiva, esencial para la formación integral de los estudiantes de Educación

General Básica. Este documento orientador propone destrezas estructuradas por subniveles, organizadas progresivamente desde los primeros grados hasta el décimo año, con un enfoque centrado en el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y creativo (Coello, 2022).

Para el nivel de educación básica media, al cual pertenecen los estudiantes de sexto año, se promueve el fortalecimiento de destrezas que van más allá de la lectura literal, enfatizando especialmente la lectura inferencial, crítica y apreciativa, aspectos que permiten al estudiante comprender no solo el contenido explícito de un texto, sino también su intención comunicativa, el contexto en el que se produce, los puntos de vista del autor, así como sus propias interpretaciones fundamentadas (Cassany, 2021).

Tabla 23
Planificación microcurricular de Sexto Año EGB

Bloque curricular	Objetivo general	Destreza con criterio de desempeño	Contenidos
Lectura	OG.LL.5. Leer de manera autónoma aplicando las estrategias de lectura crítica, según el propósito de la lectura.	LL.2.3.8. Aplicación de conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la comprensión y la decodificación de textos.	ESTRATÉGIAS COGNITIVAS DE COMPRENSIÓN: Actividades para el refuerzo a la memoria, relectura, deletreo de palabras, establecimiento de relaciones entre retos e imágenes.
		LL.2.3.9. Lectura oral con entonación y fluidez en contextos singnificativos de aprendizajes.	ESTRATÉGIAS METACOGNITIVAS DE LECTURA CRÍTICA: Planificar, evaluar, autorregular y retroalimentar.
		LL.2.3.10. Leer silenciosamente y personal en situaciones de información, recreación y estudio.	

Elaborado por: Toro (2025).

Fuente: *Planificación microcurricular de Sexto Año EGB*

De acuerdo con el currículo del Ministerio de Educación (2020), el desarrollo de estrategias cognitivas y metacognitivas es esencial para que los estudiantes construyan significados y regulen su propio proceso de lectura. Estas habilidades, consideradas fundamentales dentro del currículo educativo, no solo facilitan la comprensión de textos, sino que también fortalecen la capacidad de análisis, interpretación y reflexión crítica. En la actualidad, muchos estudiantes presentan dificultades en la lectura comprensiva, lo que limita su capacidad de extraer conclusiones y desarrollar un pensamiento autónomo. Por ello, es crucial que el sistema educativo promueva metodologías activas que fomenten estas destrezas, permitiendo a los alumnos mejorar su interacción con los textos y fortalecer su capacidad de argumentación y juicio crítico en diferentes contextos académicos y cotidianos.

3. Desarrollo

Se elaboraron actividades gamificadas diseñadas específicamente para potenciar la lectura crítica, acompañadas de acciones concretas que los estudiantes deben ejecutar para avanzar en cada dinámica. En el desarrollo de la propuesta se empleó la plataforma **Stopwatch Duck Race**, que despierta el interés de los niños al permitirles participar en carreras virtuales, fomentando la diversión, la competencia sana y la motivación para ocupar un lugar activo en el juego. Esta dinámica contribuye a que los estudiantes desarrollen habilidades de atención, análisis y toma de decisiones, aplicando sus conocimientos de manera lúdica.

Para la aplicación de lecturas interactivas, se utilizó **Genially**, una plataforma digital que transforma contenidos educativos en experiencias dinámicas

y visuales. A través de Genially, los estudiantes trabajan con sistemas de selección de alternativas correctas, cuestionarios, y actividades que requieren interpretar, comparar y reflexionar sobre la información presentada, promoviendo así la lectura crítica de manera progresiva y significativa.

Asimismo, se integró la plataforma **TinyTap**, la cual se especializa en ofrecer y crear juegos de aprendizaje interactivos, permite desarrollar actividades educativas que combinan imágenes, audios, videos y preguntas abiertas, favoreciendo la comprensión, la evaluación y la argumentación de ideas por parte de los estudiantes. Esta herramienta contribuye a que los niños no solo comprendan los textos, sino que analicen, emitan juicios y fundamenten sus respuestas, consolidando competencias de lectura crítica de manera divertida y motivadora.

El presente juego constituye una estrategia didáctica diseñada para integrar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en el aula. Su propósito central es estimular la atención activa de los estudiantes, al mismo tiempo que se promueve la equidad en la asignación de roles y se fortalece el compromiso colectivo, esta herramienta recrea una animación de carrera de patos que resulta divertida y atractiva para los niños, pues combina la emoción del azar con el componente lúdico de la competencia.

Cada estudiante se registra en la plataforma de manera indirecta a través de su número previamente establecido en la lista oficial. De esta forma, los 30 estudiantes del curso tienen garantizada su participación en igualdad de condiciones, la misma que inicia con la selección del lector, proceso que se lleva a cabo mediante la herramienta digital [Duck Race - Duck Games](#).

Figura 22.
Juego selección de estudiantes



Fuente: Duck Race - Duck Games
Elaborado por: Toro (2025).

La lista oficial de estudiantes participantes en esta dinámica es la siguiente:

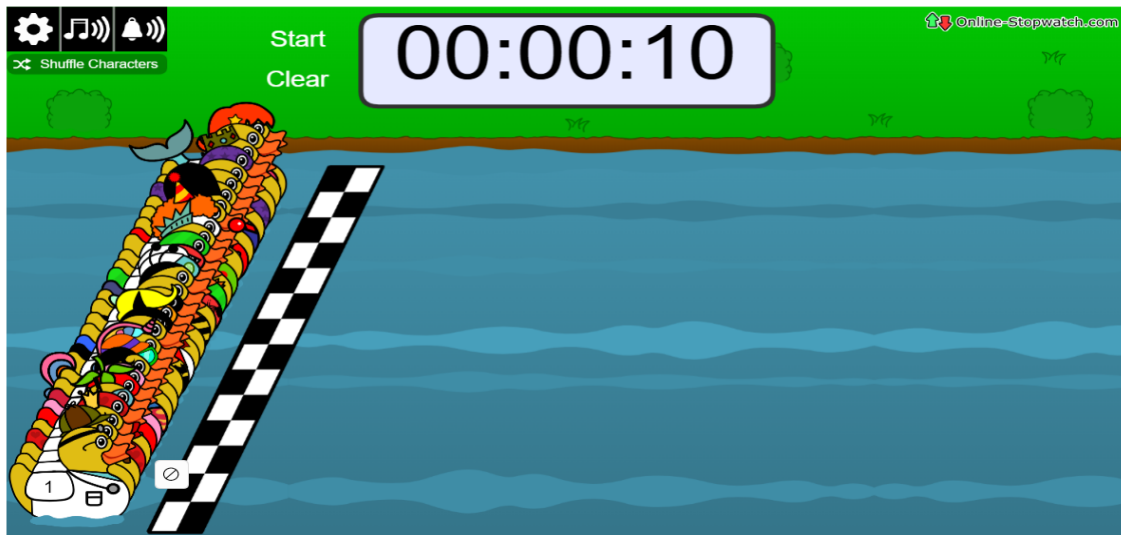
- 🦆 **1. Valery Aimacaña**
- 🦆 **2. Ian Almeida**
- 🦆 **3. Cristian Barrera**
- 🦆 **4. Camila Chávez**
- 🦆 **5. Solange Chávez**
- 🦆 **6. Dylan Chingo**
- 🦆 **7. Dilan Chuqui**
- 🦆 **8. Cristofer Guamán**
- 🦆 **9. Ian Guerra**
- 🦆 **10. Grace Heredia**
- 🦆 **11. Anthony Iza**

- 🦆 **12. Santiago Jiménez**
- 🦆 **13. Alan Lema**
- 🦆 **14. María José López**
- 🦆 **15. Anayeli Masapanta**
- 🦆 **16. Josselin Medina**
- 🦆 **17. Damián Mullo**
- 🦆 **18. Ezequiel Palomo**
- 🦆 **19. Sender Pullopaxi**
- 🦆 **20. Joselin Pullotasig**
- 🦆 **21. Samanta Pullupaxi**
- 🦆 **22. Andy Quijije**
- 🦆 **23. Aracely Santo**
- 🦆 **24. Keylee Sarzosa**
- 🦆 **25. Camila Sevilla**
- 🦆 **26. Jeferson Tigse**
- 🦆 **27. Johanna Toaquiza**
- 🦆 **28. Angely Toaza**
- 🦆 **29. Maykel Vargas**
- 🦆 **30. Doménica Villamarín**

La animación inicia con todos los patos en la línea de salida, cada pato representa a un estudiante y avanza de forma aleatoria gracias al sistema de la

aplicación. Durante esta fase se genera un ambiente de expectativa, risas y emoción, ya que los estudiantes observan cómo los patos van cambiando de posición constantemente.

Figura 23.
Juego carrera de selección



Fuente: Duck Race - Duck Games
Elaborado por: Toro (2025).

Al llegar a la meta, la plataforma anuncia automáticamente el pato ganador. El número que porta dicho pato corresponde al estudiante que ha sido seleccionado como lector en esa actividad, el estudiante ganador se coloca al frente del grupo para realizar la lectura en voz alta. Este momento resulta significativo, ya que el azar permite que todos los estudiantes tengan las mismas posibilidades de ser elegidos, evitando sesgos y garantizando la equidad. En esta ocasión, el sistema seleccionó como lectora a la estudiante: 🦆 Solange Chávez

Figura 24.
Activación del juego selección del estudiante



Fuente: Duck Race - Duck Games

Elaborado por: Toro (2025).

Este procedimiento se repite de manera sistemática en todas las clases de lectura, lo cual garantiza no solo la continuidad metodológica, sino también la creación de un hábito lector compartido en el grupo. Gracias a esta dinámica, cada estudiante tiene la posibilidad de ser seleccionado como lector en diferentes momentos del proceso, evitando repeticiones o la exclusión de algún compañero.

La siguiente propuesta pedagógica se basa en el diseño y aplicación de una serie de juegos interactivos elaborados en la plataforma **Genially**, con el objetivo de fortalecer el desarrollo de la lectura crítica en estudiantes del sexto año de Educación General Básica. Esta estrategia responde a la necesidad de generar espacios de aprendizaje significativos, donde la comprensión lectora no solo se limite a la decodificación de textos, sino que se eleve a niveles superiores de análisis, reflexión y evaluación.

Genially se constituye en una herramienta innovadora y versátil que favorece la creación de contenidos digitales dinámicos y altamente visuales, lo que

permite captar la atención de los estudiantes y mantener su motivación a lo largo de las actividades, puede adaptarse fácilmente a los objetivos pedagógicos, brindando al docente la posibilidad de diseñar experiencias de aprendizaje atractivas y personalizadas.

Facilita la participación activa de los estudiantes, quienes no solo se convierten en receptores de información, sino en protagonistas de su propio proceso formativo, explorando, investigando y resolviendo retos que estimulan la curiosidad y el pensamiento crítico. Además, Genially promueve la integración de recursos multimedia, lo que amplía las oportunidades para enriquecer la lectura crítica a partir de diferentes lenguajes y formatos comunicativos, en este sentido, la implementación de juegos interactivos fortalece las competencias lectoras, también impulsa habilidades digitales, fomenta la creatividad y genera un entorno lúdico de aprendizaje.

Para el desarrollo del juego ingresar al siguiente link:

<https://view.genially.com/682ba715fc06cec5a9831892/interactive-content-caza-de-datos>

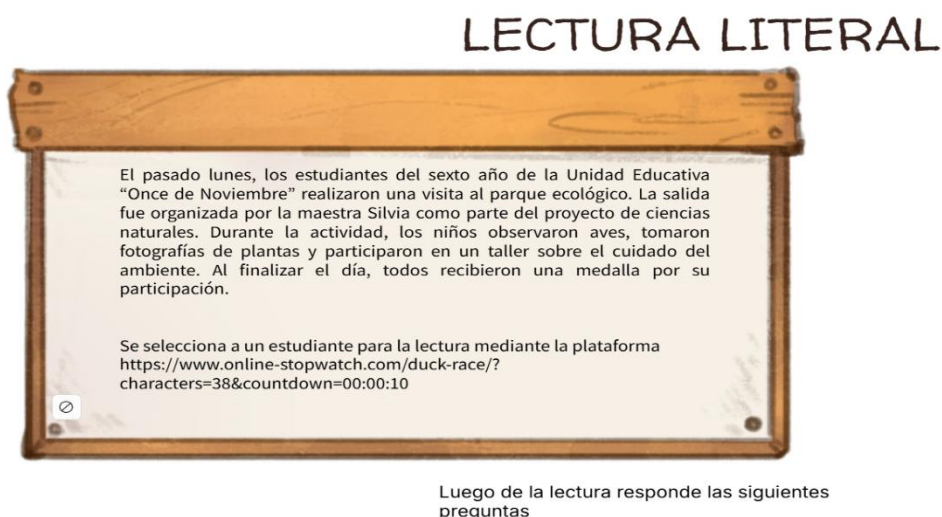
Figura 25.
Juego caza de datos lecturas interactivas



Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

Los juegos diseñados están alineados con los cuatro niveles de lectura (literal, inferencial, crítica y evaluativa), y fueron adaptados a una narrativa lúdica ambientada en una granja interactiva, en la que los estudiantes deben alimentar animales, resolver misterios o recolectar recompensas en función de sus respuestas. Esta mecánica transforma el proceso de lectura en una experiencia activa, divertida y altamente significativa.

Figura 26.
Juego caza de datos Lectura Literal



Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

La **lectura literal** constituye un primer nivel fundamental de comprensión, pues permite a los estudiantes identificar información explícita, reconocer ideas principales y secundarias, comprender el vocabulario y captar los datos básicos del texto. Al fortalecer este tipo de lectura, se busca que los estudiantes adquieran una base sólida que posteriormente les permita avanzar hacia niveles superiores de análisis crítico y reflexivo.

Se inicia el juego de esta lectura.

Figura 27.
Juego de lecturas y selección de respuestas



Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

El acto de leer es una experiencia activa, dinámica y significativa para los estudiantes, a diferencia de los enfoques tradicionales centrados en la repetición o la memorización de contenido, esta estrategia pedagógica basada en el juego sitúa al estudiante en el centro del proceso, invitándolo a interactuar con el texto de manera profunda y reflexiva. La lectura deja de ser una actividad pasiva para convertirse en un proceso de análisis constante, donde cada decisión tomada dentro del juego exige interpretar, comparar, evaluar y justificar.




Figura 28.
Juego de lectura inferencial

LECTURA INFERENCIAL

Durante el recreo, los estudiantes jugaban en el patio. Carla, que había llevado su cuaderno nuevo para mostrarlo a sus amigas, lo dejó en una banca mientras iban a comprar algo a la tienda. Al regresar, el cuaderno ya no estaba. En el aula, Juan parecía nervioso y guardaba algo en su mochila con apuro. La profesora preguntó si alguien había visto el cuaderno, pero nadie respondió. Más tarde, Carla encontró su cuaderno en el casillero de Juan, con algunas hojas arrancadas y nombres tachados.

Se selecciona a un estudiante para la lectura mediante la plataforma <https://www.online-stopwatch.com/duck-race/?characters=38&countdown=00:00:10>

Luego de la lectura responde las siguientes preguntas



Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

En esta parte del juego a desarrollar, se trabajará de manera específica la **lectura inferencial**, ya que las dinámicas propuestas invitan a los estudiantes a interpretar información, descubrir relaciones y tomar decisiones basadas en la comprensión profunda del texto leído. Al enfrentarse a desafíos y tomar decisiones dentro de un entorno lúdico, el estudiante desarrolla habilidades clave para la lectura crítica, se fomenta la comprensión profunda de la información, ya que el texto se convierte en una herramienta esencial para avanzar en la dinámica del juego.

Figura 29.
Juego de lectura inferencial



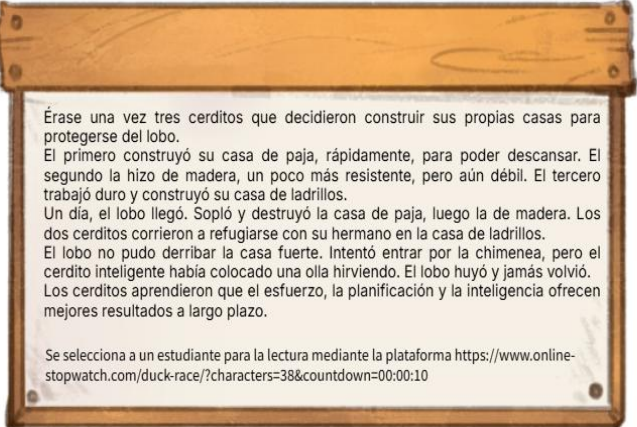
Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

Este tipo de lectura desarrolla en los estudiantes la capacidad de pensar de manera más profunda, fortaleciendo su razonamiento lógico y estimulando la creatividad al interpretar lo que no está expresado de forma literal. De esta manera, la lectura inferencial se convierte en una herramienta esencial para avanzar con

éxito en los retos propuestos por los estudiantes y pasar a la siguiente actividad del juego.

Figura 30.
Juego de lectura crítica


LECTURA CRÍTICA



Érase una vez tres cerditos que decidieron construir sus propias casas para protegerse del lobo. El primero construyó su casa de paja, rápidamente, para poder descansar. El segundo la hizo de madera, un poco más resistente, pero aún débil. El tercero trabajó duro y construyó su casa de ladrillos. Un día, el lobo llegó. Sopló y destruyó la casa de paja, luego la de madera. Los dos cerditos corrieron a refugiarse con su hermano en la casa de ladrillos. El lobo no pudo derribar la casa fuerte. Intentó entrar por la chimenea, pero el cerdito inteligente había colocado una olla hirviendo. El lobo huyó y jamás volvió. Los cerditos aprendieron que el esfuerzo, la planificación y la inteligencia ofrecen mejores resultados a largo plazo.

Se selecciona a un estudiante para la lectura mediante la plataforma <https://www.online-stopwatch.com/duck-race/?characters=38&countdown=00:00:10>

Luego de la lectura responde las siguientes preguntas



Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

Asimismo, se integra la **lectura crítica**, que impulsa a los estudiantes a cuestionar, comparar, valorar y emitir juicios fundamentados sobre la información presentada, permitiéndoles desarrollar un pensamiento más autónomo y fortalecer su capacidad de argumentación de esta manera, la lectura crítica se convierte en una herramienta esencial, en esta parte del juego, exige análisis y argumentación, propios de la lectura crítica. Esto permite que los estudiantes cuestionen la información, contrasten ideas y emitan juicios fundamentados, formando lectores más reflexivos y autónomos.

Figura 31.
Juego de lectura crítica



Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

Cada lectura va escalando en el grado de dificultad, respetando y cumpliendo con las características propias de cada tipo de lectura, este progreso gradual asegura que los estudiantes construyan una base sólida de comprensión, al mismo tiempo que fortalecen su pensamiento reflexivo, su capacidad de argumentación y su autonomía en el aprendizaje. Además, el hecho de incrementar la complejidad de manera progresiva mantiene la motivación y el interés, haciendo que cada actividad represente un reto alcanzable dentro del contexto del juego.

Figura 32.
Juego de lectura evaluativa

LECTURA EVALUATIVA

Se selecciona a un estudiante para la lectura mediante la plataforma <https://www.online-stopwatch.com/duck-race/?characters=38&countdown=00:00:10>

En el Valle Azul vivían tres ovejas hermanas: Bruma, Alba y Niebla. Eran muy diferentes entre sí.

Bruma era la más rápida, siempre deseaba tomar decisiones sin pensar. Alba era racional y metódica, analizaba todo antes de actuar. Niebla, la menor, era muy sensible y valoraba las emociones por encima de las normas.



Un día, el Pastor Mayor del valle impuso una nueva regla: "Las ovejas deben pastar únicamente en la pradera del este. Está prohibido cruzar al bosque del oeste." La orden venía de los humanos, quienes decían que el bosque era peligroso.

Pero un lobo herido apareció en la entrada del bosque. No podía moverse, y lloraba de dolor. Niebla, conmovida, quería ayudarlo. Alba dudaba. Bruma decía: "¡Es una trampa! ¡Obedezcamos y ya!"


Niebla, en secreto, llevó agua y alimento al lobo por las noches. Descubrió que no era peligroso, solo estaba herido por una trampa humana. Cuando el Pastor se enteró, la juzgó duramente. "¡Has roto una regla por una emoción! ¡Eso pone en riesgo a todo el rebaño!"


El rebaño debía decidir si exiliaba a Niebla o reconsideraban sus reglas.

Las ovejas debatieron: ¿Qué es más importante? ¿La obediencia ciega o la compasión inteligente?

Luego de la lectura responde las siguientes preguntas

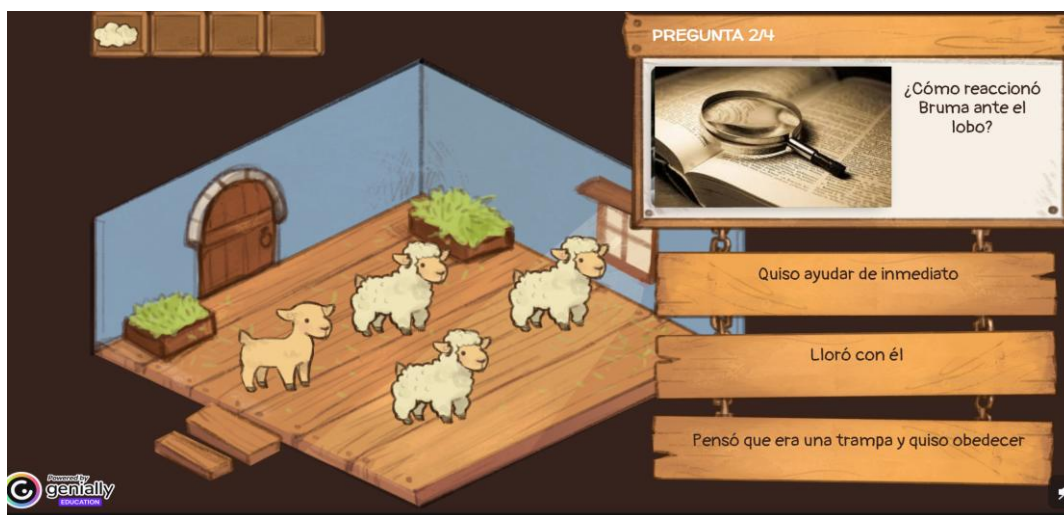




Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

Al enfrentarse a desafíos y tomar decisiones dentro de un entorno lúdico, el estudiante desarrolla habilidades clave para la **lectura evaluativa**, que representa este nivel más avanzado de comprensión dentro del juego. En esta fase, se fomenta la capacidad de emitir juicios fundamentados sobre la información presentada, valorar argumentos, diferenciar entre hechos y opiniones, y seleccionar la opción más coherente entre varias posibilidades.

Figura 33.
Juego de lectura evaluativa



Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

El texto se convierte en una herramienta esencial para avanzar en la dinámica del juego en Genially, mientras el razonamiento lógico y la argumentación se activan al tener que defender posturas, responder preguntas abiertas o evaluar conclusiones. Esta interacción constante con ideas diversas impulsa al estudiante a establecer relaciones, jerarquizar información y tomar decisiones críticas basadas en evidencia, consolidando así su capacidad de análisis, reflexión y juicio autónomo.

De este modo, se consolida una experiencia de gamificación completa y significativa, que abarca desde la selección dinámica y aleatoria del estudiante lector, hasta su participación activa en el desarrollo de actividades individuales y grupales. Todo el proceso se apoya en el uso de plataformas interactivas digitales, que no solo estimulan la motivación y el compromiso, sino que también promueven el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico y la interacción colaborativa en el aula. Esta estrategia permite transformar la lectura en una experiencia lúdica, formativa y participativa, potenciando las habilidades cognitivas y socioemocionales de los estudiantes.

Figura 34.
Actividad de finalización del juego



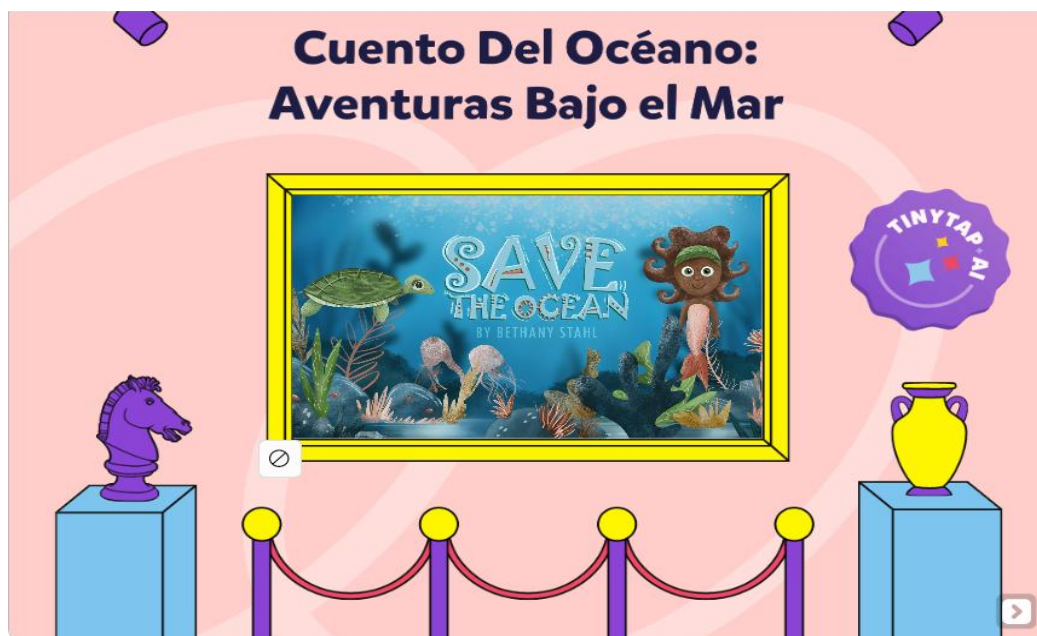
Fuente: Plataforma Genially
Elaborado por: Toro (2025).

Y por último se presenta la plataforma TinyTap la cual es una herramienta digital que permite crear y ejecutar actividades educativas interactivas, combinando imágenes, sonidos, videos de manera atractiva y dinámica, ofrece retroalimentación inmediata, lo que ayuda a los niños a reflexionar sobre sus respuestas y mejorar su

comprensión de los textos. Gracias a estas características, la plataforma se convierte en un recurso idóneo para desarrollar la lectura crítica, ya que cada actividad exige interpretar, analizar y evaluar la información presentada de manera constante y significativa.

Para el cumplimiento de la lectura apreciativa se genera un cuento didáctico [Cuento Del Oceano, Para Niños Juegos online gratis para niños en sexto de primaria por Lorena Toro](#), en donde se generan lecturas y luego preguntas acordes a la misma.

Figura 35.
Cuentos y juegos recreativos



Fuente: Plataforma Tiny tap
Elaborado por: Toro (2025).

El juego “Cuento del Océano: Aventuras bajo el Mar” está diseñado para guiar a los estudiantes en un recorrido por distintas escenas del océano, donde cada actividad plantea desafíos que requieren atención a los detalles y reflexión sobre los contenidos. Durante la primera etapa, los niños identifican información explícita

del cuento, comprendiendo datos básicos sobre personajes, ambientes y situaciones, consolidando así la lectura literal.

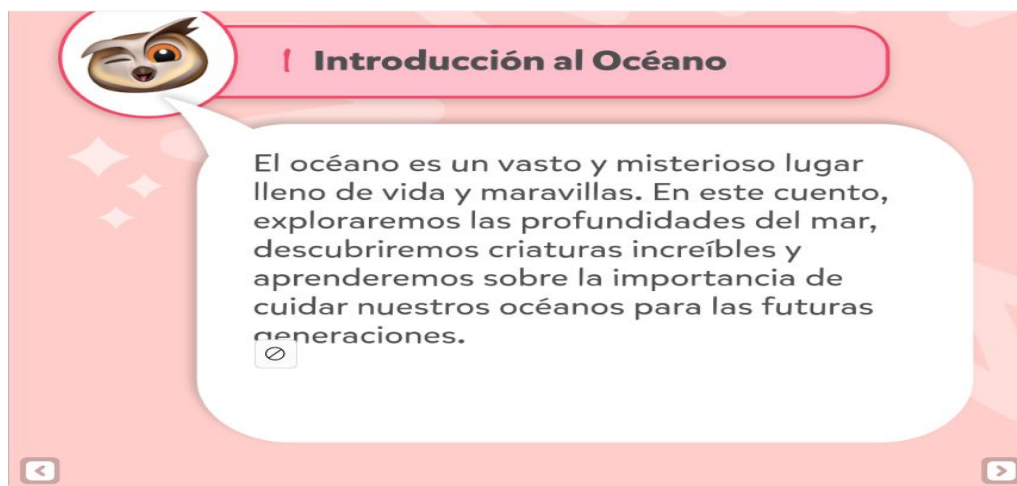
Figura 36.
Exploración del cuento interactivo



Fuente: Plataforma Tiny tap
Elaborado por: Toro (2025).

Posteriormente, se introducen preguntas que fomentan la inferencia, donde los estudiantes deben deducir relaciones entre hechos y anticipar posibles desenlaces de la historia en las actividades del juego, se trabaja la lectura crítica, principal objetivo para los estudiantes de sexto año, aquí, los niños deben analizar las acciones de los personajes, evaluar las decisiones tomadas durante la aventura y justificar sus propias conclusiones sobre los eventos del cuento.

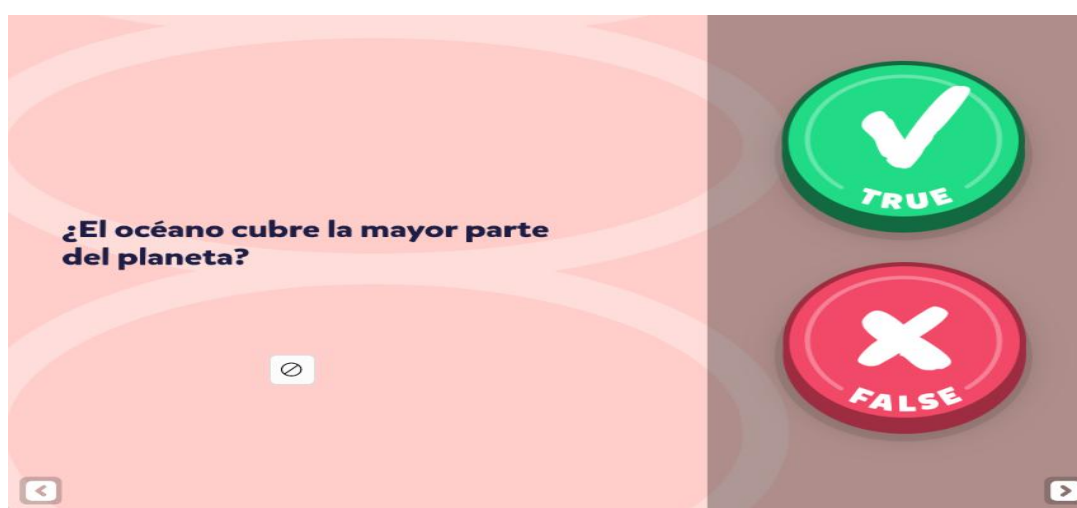
Figura 37.
Actividades de lectura interactiva



Fuente: Plataforma Tiny tap
Elaborado por: Toro (2025).

Las dinámicas de TinyTap, permiten que los estudiantes argumenten sus respuestas y comparen sus ideas con las de sus compañeros. Esta etapa asegura que los estudiantes no solo comprendan la historia, sino que desarrollen habilidades de pensamiento crítico, capacidad de argumentación y autonomía para evaluar la información de manera consciente.

Figura 38.
Selección de opciones de la actividad



Fuente: Plataforma Tiny tap
Elaborado por: Toro (2025).

El recorrido completo del juego combina elementos visuales, auditivos y textuales que mantienen la motivación de los estudiantes, cada actividad está

diseñada para que los niños reflexionen sobre la información presentada, identifiquen relaciones entre ideas y tomen decisiones basadas en el análisis del texto. Al finalizar el juego, los estudiantes habrán ejercitado la lectura literal, inferencial y crítica, consolidando competencias que les permiten enfrentar textos más complejos con mayor seguridad y pensamiento autónomo.

Otro aspecto relevante es el fortalecimiento de la autonomía cognitiva, los juegos propuestos no dan respuestas únicas ni lineales; en cambio, ofrecen escenarios con múltiples rutas o soluciones, cada una con distinto grado de validez o pertinencia. Esta estructura obliga al estudiante a tomar decisiones informadas y a asumir la responsabilidad de sus elecciones, desarrollando así su pensamiento crítico y su capacidad para autorregular el aprendizaje. Finalmente, al simular dilemas reales o escolares, se promueve la transferencia de lo leído a contextos significativos. Los textos no se abordan como simples ejercicios académicos, sino como fuentes de conocimiento aplicable a la vida cotidiana.

4. Implementación

La propuesta se llevó a cabo durante cuatro semanas, dedicando una actividad gamificada por cada semana según la complejidad de su desarrollo e incorporando lecturas interactivas, participaron los 30 estudiantes de Sexto Año EGB, quienes trabajaron en el laboratorio de computación de la institución, utilizando plataformas como Genially, TinyTap y Stopwatch Duck Race. Cada actividad estuvo diseñada para estimular la participación activa, la reflexión y el análisis, promoviendo la lectura crítica y progresando desde niveles básicos hasta más complejos. La secuencia de actividades permitió que los estudiantes asumieran

un rol protagonista en su aprendizaje, desarrollando autonomía, pensamiento crítico y habilidades de interpretación mientras completaban los retos propuestos en cada uno de los juegos presentados.

5. Evaluación

La evaluación de la propuesta se realizó empleando un diseño de pretest y post-test, recopilando los datos que posteriormente fueron analizados mediante el software estadístico SPSS, lo que permitió determinar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica. En el pretest se registró un promedio de 7,50, mientras que en el post-test el promedio ascendió a 9,37, evidenciando un cambio positivo en el desempeño de los estudiantes y un fortalecimiento en su proceso de lectura crítica.

Los datos cuantitativos obtenidos reflejan avances significativos en el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía cognitiva de los estudiantes. En síntesis, la validación práctica confirma que la estrategia didáctica basada en la gamificación constituye una alternativa pedagógica pertinente y eficaz para promover el aprendizaje significativo en el aula.

Adicionalmente, se aplicó la prueba de Wilcoxon para comparar los resultados del pretest y post-test, con el objetivo de evaluar la efectividad de la propuesta. Los resultados llevaron al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alterna, confirmando que la gamificación tiene un efecto positivo y significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando la lectura crítica de los estudiantes. La implementación de la gamificación en la Unidad Educativa “Once de Noviembre” potenció de manera significativa la lectura crítica en los

estudiantes de básica media. Esta estrategia favoreció la motivación, el compromiso y la participación activa, generando un ambiente de aprendizaje más dinámico e inclusivo. Además, fortaleció la comprensión lectora y el análisis crítico de los textos, evidenciando avances tanto en lo académico como en lo actitudinal. En consecuencia, la gamificación se consolida como una alternativa pedagógica innovadora y eficaz para mejorar los procesos educativos. La implementación de la gamificación en la Unidad Educativa “Once de Noviembre” potenció de manera significativa la lectura crítica en los estudiantes de básica media. Esta estrategia favoreció la motivación, el compromiso y la participación activa, generando un ambiente de aprendizaje más dinámico e inclusivo. Además, fortaleció la comprensión lectora y el análisis crítico de los textos, evidenciando avances tanto en lo académico como en lo actitudinal. En consecuencia, la gamificación se consolida como una alternativa pedagógica innovadora y eficaz para mejorar los procesos educativos.

Valoración de la propuesta

La lectura crítica constituye una competencia fundamental en la formación escolar, ya que permite a los estudiantes analizar, interpretar y evaluar la información de manera reflexiva, en este contexto la gamificación emerge como una estrategia didáctica innovadora que transforma el aprendizaje en una experiencia significativa, al integrar dinámicas lúdicas que potencian la motivación y el pensamiento crítico. Bajo esta perspectiva, la propuesta fue evaluada en un escenario real para comprobar su efectividad en el aula, mediante la implementación de actividades gamificadas que integraron la lectura crítica como eje central del aprendizaje.

La valoración de la propuesta se sustenta en el Método 3: Validación a través de su aplicación en la práctica, de acuerdo al Manual de estilo posgrado UTI, lo que permitió constatar su efectividad en un contexto educativo real. Para este fin, se implementó la propuesta pedagógica **“Gamificando el aula: un Viaje Fascinante por el Mundo de la Lectura”** en modalidad de pilotaje con estudiantes de sexto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, estableciendo una comparación rigurosa entre los resultados obtenidos y el diagnóstico inicial. Seguidamente a la implementación de las actividades, se recopilaron los datos del pretest y posttest, los cuales fueron analizados mediante el software estadístico SPSS, permitiendo determinar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica.

La aplicación parcial evidenció un impacto positivo en los niveles de comprensión lectora, particularmente en los ámbitos inferencial, crítico y evaluativo. Los datos cuantitativos recogidos reflejan avances notables en el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía cognitiva. En síntesis, la validación práctica confirma que esta estrategia didáctica, fundamentada en la gamificación, constituye una alternativa pedagógica innovadora, pertinente y eficaz para fortalecer el aprendizaje significativo en el aula, su implementación dinamiza los procesos de enseñanza y evaluación, al integrar elementos lúdicos con objetivos curriculares, se logra una experiencia educativa más motivadora. Por tanto, esta propuesta representa una valiosa contribución al diseño de prácticas pedagógicas actuales, con alto potencial de replicabilidad en otros niveles y contextos educativos.

CONCLUSIONES

- La fundamentación teórica de la gamificación como estrategia didáctica de la lectura crítica evidenció que esta metodología no solo posee un sólido respaldo conceptual, sino que también resulta altamente pertinente en contextos educativos actuales que requieren innovación, participación activa y aprendizaje significativo. Al incorporar elementos lúdicos como recompensas, niveles y retos, la gamificación promueve ambientes motivadores que estimulan habilidades superiores del pensamiento, como el análisis, la evaluación, la interpretación y la argumentación, competencias esenciales para fortalecer la lectura crítica en los estudiantes de básica media.
- El diagnóstico inicial permitió identificar un desconocimiento generalizado sobre la gamificación y su relación con la lectura crítica, evidenciado en el pretest donde más del 70% de los estudiantes no estaba familiarizado con esta metodología ni asociaba su uso con procesos de comprensión profunda. Esta situación justificó la necesidad de implementar una propuesta didáctica innovadora que promoviera el desarrollo de habilidades críticas desde un enfoque activo, reflexivo y participativo, adaptado a los intereses y motivaciones de los estudiantes.
- La propuesta pedagógica implementada mediante la plataforma **Genially** mostró un impacto positivo y evidente en el desarrollo de la lectura crítica de los estudiantes de sexto año. A través de juegos interactivos diseñados para trabajar distintos niveles de lectura literal, inferencial, crítica y evaluativa, los estudiantes lograron no solo comprender mejor

los textos, sino también cuestionarlos, interpretarlos en profundidad y emitir juicios razonados sobre su contenido. Estas actividades gamificadas integraron la planificación curricular con un diseño instruccional dinámico, estimulando la participación activa y promoviendo el aprendizaje significativo de manera progresiva y motivadora.

- La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica evidenció mejoras significativas no solo en la comprensión lectora, sino también en la motivación, el compromiso y la autonomía de los estudiantes. Desde la perspectiva docente, se observó un aumento del entusiasmo y la participación durante las actividades, así como un ambiente de aprendizaje más inclusivo, dinámico y colaborativo. Estos resultados confirman que la gamificación constituye una herramienta eficaz para fortalecer habilidades lectoras y promover procesos de enseñanza más innovadores, integrando la diversión con objetivos curriculares claros.
- La evaluación del impacto de la propuesta permitió constatar que la gamificación, con intencionalidad pedagógica, favorece el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, potencia la motivación intrínseca de los estudiantes y promueve el pensamiento autónomo. Además, contribuye a generar experiencias educativas más significativas, participativas y contextualizadas, donde los estudiantes se convierten en agentes activos de su aprendizaje y fortalecen su capacidad de análisis y juicio crítico.

- Finalmente, la implementación de la gamificación en la Unidad Educativa “Once de Noviembre” potenció de manera notable la lectura crítica en los estudiantes de básica media, evidenciando avances tanto en lo académico como en lo actitudinal. La estrategia logró consolidar un aprendizaje más profundo, fomentar la participación activa, mejorar la comprensión y análisis de los textos y crear un entorno motivador e inclusivo. En consecuencia, la gamificación se reafirma como una alternativa pedagógica innovadora, pertinente y eficaz, con alto potencial de replicabilidad para transformar las prácticas educativas en diferentes niveles y contextos escolares.

RECOMENDACIONES

- Implementar de manera progresiva y sostenida estrategias gamificadas en el currículo escolar, priorizando actividades que integren los tres niveles de lectura crítica.
- Capacitar a los docentes en el uso de plataformas interactivas como Genially, para garantizar un uso pedagógico efectivo y creativo de las herramientas digitales.
- Diseñar actividades gamificadas adaptadas al contexto local, que respeten los ritmos de aprendizaje de los estudiantes y fomenten su autonomía, pensamiento reflexivo y juicio crítico.
- Ampliar el uso de la gamificación a otras asignaturas y niveles educativos para potenciar su efecto transversal en el desarrollo de habilidades cognitivas complejas.
- Articular procesos de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa que permitan medir el progreso de los estudiantes en los distintos niveles de lectura, empleando instrumentos confiables como rúbricas analíticas y pruebas tipo Likert que evidencien tanto el rendimiento individual como colectivo.

Bibliografía

- Abril, R. A. (2024). *Estrategias de gamificación para potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas*. Ambato. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/42528>
- Andrade, M. B., Guillen, R., & Castro, J. (2022, Abril-Junio). Estrategias para desarrollar el pensamiento lógico a través de la lectura crítica en los estudiantes. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 8(2).
doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i1.2641>
- Araya, R. E. (2019, julio). ¿Funciona la gamificación en educación?: evidencia experimental de Chile. *Banco Interamericano de Desarrollo*.
doi:[10.18235/0001777](https://doi.org/10.18235/0001777)
- Arispe, A. C., Yangali Vicente, J. S., Guerrero Bejarano, M. A., Lozada de Bonilla, O., Acuña Gamboa, L. A., & Arellano Sacramento, C. (2020). *La investigación científica*. Universidad Internacional del Ecuador. Guayaquil: Universidad Internacional del Ecuador. Retrieved from <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20CIENT%C3%8DFICA.pdf>
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito. Retrieved from <file:///C:/Users/DELL/Downloads/EC%202021%20-%20Constitucion%20de%20la%20Republica%20del%20Ecuador%20-2008-10-20-%202020-03-12.pdf>

- Asamblea Nacional del Ecuador. (2021). *Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Asamblea Nacional del Ecuador. 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>
- Avedaño de Barón, G. S. (2019). *La lectura crítica en Educación Básica Secundaria y Media: la voz de los docentes*. Bogotá: Cuadernos de Lingüística Hispánica. doi: <http://dx.doi.org/10.19053/0121053X.4916>
- Baque, G., & Portilla, G. (2021, Mayo). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza –aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(5). doi:10.23857/pc.v6i5.2632
- Benetti, S., & Lussiano, P. (2022, 12 27). La gamificación como metodología activa del aprendizaje. Propuestas en la formación docente y para estudiantes de educación media. *Revista Abierta de Informática Aplicada*, 6(2). doi:10.59471/raia20223
- Borrás, G. O. (2022, Septiembre). Introducción a la gamificación o ludificación. *Universidad Rey Juan Carlos*. Retrieved from Repositorio Universidad de Guayaquil: <https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2024/06/INTRODUCCION-A-LA-GAMIFICACION.pdf>
- Bracho, A., Rosillo, N. R., De la Paz, M. T., & Buelna, R. (2024). Gamificación y desarrollo de habilidades sociales en la educación. (P. D. Argote, Ed.) *AG Salud*, 3. doi: 10.62486/agsalud202458

- Brito, R. Y. (2020, 12 21). La lectura crítica como método para el desarrollo de competencias en la comprensión de textos. *educare*, 24(3).
doi:10.46498/reduipb.v24i3.1358
- Carneiro, R., & Toscano Juan Carlos, D. T. (2021). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. *Fundación Santillana*. Retrieved from <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
- Carrillo, M., Escobar, M., Barragan, R., & Cárdenas, M. (2022, enero). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Revista Científico-Académica Multidisciplinaria*, 689. doi:10.23857/pc.v7i1.3503
- Cassany, D. (2021, Diciembre 9). Lectura crítica en tiempos de desinformación. *Revista, Electrónica, Leer, Escribir y Descubrir*, 1, 20-21. Retrieved from <https://digitalcommons.fiu.edu/led>
- Castillo, L. (2021, Diciembre 17). El Ecuador, con bajo desempeño en lectura. *En el Estudio Regional Comparativo y Explicativo de la Unesco, el país obtuvo 684 sobre 1 000. Esto es menor a la media regional*. Retrieved from <https://www.elcomercio.com/sociedad/ecuador-bajo-desempeno-lectura-ninos.html>
- Coello, B. L. (2022). *La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea del nivel Básica Media*. Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Santo Domingo: Mikarimin. *Revista Científica Multidisciplinaria*. Retrieved from <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2842/2186>

- Comte, A. (1798-1857). Discurso del espíritu positivo. *Revista Española*, 1.
- Condori , P. (2020). *Universo, población y muestra*. Obtenido de <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Condori, O. P. (2020). Universo, población y muestra. (4). Retrieved from <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Contreras, A., Valenzuela, S., & Rivera, E. (2024, 04 23). La innovación educativa y la gamificación. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 11, 154.
doi:<https://doi.org/10.29057/escs.v11i22.12576>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020, 01 28). Gamificación y aprendizaje basado en juegos.Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. Retrieved from <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Corral de Franco, Y. (2022, diciembre). *Revista Ciencias de la Educación* , 32(60). Retrieved from <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/60/art06.pdf>
- Dary, V. O., & Isabel, V. S. (2021). *Beneficios de la lectura en distintas etapas de la vida de las personas*. Universidad CESMAG, Colombia. Retrieved from <https://tiemposnuevos.unicesmag.edu.co/index.php/TiemposNuevos/article/view/42>

- De la Lama, Z. P., De la Lama Zubirán, M., & De la Lama García, A. (2021, junio 27). Los instrumentos de la investigación científica. Hacia una plataforma teórica que clarifique y gratifique. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22). doi:10.26490
- Delgado, F. D., & Tello, Luquillas, N. M. (2025). *Habilidades lingüísticas en niños de 5 años de la I.E.I. N° 972, Laguna Shita, Socota, 2023*. Perú.
- Delgado, F. J., & Chicaiza Taquire, C. D. (2022, octubre 15). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Retrieved from <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/3485/5299?inline=1>
- Ega, V. V., Vinueza, M. O., Pazmiño, A. W., & Alfaro, R. G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento*, 8(12). doi:10.23857/pc.v8i12.6319
- Erazo, L. A. (2024, enero 31). Integración de las TICs en el aula: Un análisis de su impacto en el rendimiento académico. *Revista Científica Zambos*. doi:10.69484/rcz/v3/n1/12
- Espinoza, A. J. (2020). Técnicas de lectura crítica en el rendimiento académico de los estudiantes de noveno año. *Universidad Central del Ecuador*, 6-7.
- Farías, G. (2024). Lectura crítica. *Editorial Etecé*, 1-1.

- Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2020, Octubre). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales . *Revista Prisma Social N31*. Retrieved from file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-LaGamificacionComoTecnicaDeAdquisicionDeCompetenci-7625998.pdf
- Galarza, M. W., López Feijoo, M. A., & Herrera, Reyes Sayda , S. N. (2023). Metodologías y técnicas didácticas aplicadas en la docencia universitaria online. *MQRInvestigar*, 7(3). doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2949-2996>
- Ganchozo María. (2024). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPRENSION LECTORA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO. *UNIVERSIDAD TECNOLOGICA INDOAMERICA*, 15-16.
- García, C. Á., & Fierro, Chong Bárbara Maricely. (2025). La enseñanza del análisis de textos en el desarrollo de la competencia analítico-textual. *Revista Avanzada Científica*. Retrieved from <https://share.google/UxdkdwvGEHQbzdxgQ>
- García, C., Cara, M., Martínez, S., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 18. Retrieved from file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607%20(1).pdf

- García, I. (2019). *Escape Room como propuesta de Gamificación en educación*. Universidad Isabel I. España : Revista Educativa Hekademos. Retrieved from <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17/7>
- García, R. (2016). Desafío en el diseño de MOOCs: incorporación de aspectos para la colaboración y la gamificación. *Revista de Educación a Distancia*, 14.
- Gatica, O. F. (2020). La política de la ciencia en el pensamiento de Auguste Comte. *Andamios*.
- González, G. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanzaaprendizaje presenciales y espacios virtuales*. España: Departamento de Ingeniería Informática y de Sistemas Universidad de La Laguna. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando
- González, J. (2020). *Trascendencia de la lectura crítica para la educación*. Universidad Santo Tomás . Bogotá: Centro de Recursos para el aprendizaje y la investigación. doi:11634/31129
- Granados, D. C., & Alberto, L. (2020, abril 04). *La lectura crítica : una mirada desde el aula en la institución Educativa de Tunja, Colombia*. Universidad

de Antioquia. Tunja: Universidad de Antioquia.

doi:10.7440/res64.2018.03

Granda, J., Granda, L., Albarracín, M., & Granda, G. (2023, enero-febrero).

Estrategias didácticas para el desarrollo de lectura crítica en estudiantes de básica media. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 7.

doi:10.37811/cl_rcm.v7i1.5223

Granda, U. J., G. U., Albarracin, G. M., & Granda, U. G. (2023, Febrero 28).

Estrategias didácticas para el desarrollo de lectura crítica. *Ciencia Latina*.

doi:10.37811/cl_rcm.v7i1.5223

Hermann, A. A., & Pérez, G. A. (2019, 11 25). Narrativas digitales, relatos

digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Red de revistas Científicas de America Latina*, 40(41). Retrieved from

<https://www.revistaespacios.com/a19v40n41/19404105.html>

Hernández, M. S., & Duana, A. D. (2020, 04 01). Técnicas e instrumentos de

recolección de datos. 9(17). Retrieved from

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/678>

Herrera, C. C. (2024). *Paradigma Positivista*. Universidad Nacional Autónoma de

Nicaragua, Managua. Retrieved from

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/12660/11178>

Huaman, F. E., Anicama Navarrete, E. A., González Zavaleta , E. L., Félix

Pachas, H. L., & Chu Estrada, W. E. (2022, Febrero). *Metodología de la investigación Científica*. Universidad Autónoma de Ica, Chincha.

Retrieved from

<https://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/20.500.14441/2558/2/>

Metodología%20DE%20LA%20Investigaci%c3%93N%20Cientifica.pdf

Indacochea, M. L., Altamirano, P. E., Moreira, A. E., & Cadena, P. G. (2025).

Relación de las habilidades cognitivas y el desarrollo escolar en estudiantes del sub nivel media: un análisis conceptual desde lo psicopedagógico. *Revista InveCom*, 5(2), 1.

doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.13157889>

Jiménez, E. (2023). *Pensamiento crítico VS competencia crítica: lectura crítica*.

Asociación Española de Comprensión Lectora y Universidad de Málaga.

doi:Pensamiento crítico VS competencia crítica: lectura crítica

Juarez, D. (2012). Educación rural en Finlandia: experiencias para México.

Revista de Investigación Educativa 15, 143.

Landaeta, M. C. (2024, agosto). Manual: Proceso de Validación de Instrumentos

de Investigación Científica. *ResearchGate*. Retrieved from

https://www.researchgate.net/publication/383491118_Manual_Proceso_de

[_Validacion_de_Instrumentos_de_Investigacion_Cientifica](https://www.researchgate.net/publication/383491118_Manual_Proceso_de)

León, P. M. (2022). EL ANÁLISIS DE TEXTO: UN EJERCICIO DE

COMUNICACIÓNTEXT ANALYSIS: AN EXERCISE OF

COMMUNICATION. *Revista Científica Cultura, Comunicación y*

- Desarrollo*, 7(2). Retrieved from
<https://rccd.ucf.edu/cu/index.php/aes/article/view/379/397>
- Li, M., Ma, S., & Yuyang, S. (2023, octubre 09). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. (P. T. Palomino, Ed.) *frontiers*.
doi:10.3389/fpsyg.2023.1253549
- LibreTexts. (2022). Investigación y Lectura Crítica. *Libre Texts*, 1-1.
- Lomba, P. A., Jaber, M. J., & Sánchez, R. D. (2021). *Gamificación en el aula* (Vol. 2). Palmas de gran Canaria, España: Vía Docendi Colección de Innovación Educativa. Retrieved from <https://elibro-net.indoamerica.idm.oclc.org/es/ereader/utiec/199486?page=13>
- Londoño, L., & Rojas, M. (2020). *De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado*. Universidad de La Sabana , Facultad de Educación. Chía: Universidad de La Sabana. doi:10.5294/edu.2020.23.3.7
- Loor, A. K., & Alarcón Barcia, L. A. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los estilos de aprendizaje. *Revista San Gregorio*, 48, 6.
doi:<https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>
- López, M., & Fernández, C. (2020). *Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid*. Universidad Politécnica de Madrid, Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid, Madrid, Madrid. Retrieved from
<https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/Guia-Gamificaci%C3%B3n.pdf>

- López, V. J., & Lescay, B. D. (2023). *Estrategia de comunicación para el desarrollo del lenguaje de los niños del subnivel II de Inicial*. Varona. Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360674839001>
- Macías, E. M. (2024). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE EGB. *UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA*, 13-14.
- Macías, Enni María Ganchozo. (2024). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO. *Universidad Tecnológica Indoamérica*, 34-35.
- Maldivo, A. (2019). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*, 1.
- Martínez, B. M. (2022). Gamificación una herramienta pedagógica para motivar la lectura en los niños de cuarto año de educación básica. *UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA*, 13.
- Martínez, E. A. (2020). Habilidades lingüísticas en prácticas lectoras interculturales. *Porta Linguarum* , 107-123. Retrieved from https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/63859/7_AURORA%20MARTINEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, T., & Trujillo, N. (2025). *¿Entrevista o encuesta?: Una diferencia necesaria*. *Revista Latina de Comunicación Social*, (83). Obtenido de <https://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/2339>

- Martínez, V. (2022, julio 8). Cinconoticias. Retrieved from Cinconoticias:
<https://www.cinconoticias.com/lectura-critica/>
- Menta, J., & Ulloa, L. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 1-1.
- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sánchez, O., & Burneo, L. (2023, abril 15). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina, Revista Multidisciplinar*, 7(2).
doi:10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Merino, A., Recalde, E., Idrovo, M., Sánchez, O., & Burneo, L. (2023, Abril). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2).
doi:10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Mero et al. (28 de 06 de 2021). *Revista Cognosis*. Portoviejo, Manabí, Ecuador. Obtenido de Revista Cognosis:
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902>
- Ministerio de Educación . (2020). *Metacognición: un camino para aprender a aprender*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/10/Pasa-la-Voz-Octubre-2020.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Currículo Nacional Priorizado: Fortaleciendo Competencias para el Siglo XXI* (Primera Edición ed.). Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador. Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf

Mora, A. A., Silva Valle, J. M., Bustamante Plua, M. S., & Figueroa Armijo, R. K. (2022). Métodos y estrategias didácticas: Un aprendizaje recíproco en el siglo XXI. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 7(3).
doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.7374346>

Mora, R. J. (2023). *Principios básicos de metodología de la investigación científica* (Vol. 1). Manta: Ediciones Uleam. Retrieved from <https://libros.uleam.edu.ec/wp-content/uploads/2024/09/METODOLOGIA-DE-LA-INVESTIGACION-mora.pdf>

Morales, J. (2018). Aportes de Paulo Freire a la Investigación y a la Lectura crítica. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 176-177.

Nieto, I., Cárdenas, L., Cárdenas, C., & Montero, J. (2021, diciembre). Pensamiento crítico en alumnos barranquilleros de educación media Universidad del Atlántico. *REVISTA CEDOTIC*, 6(2).
doi:10.15648/cedótico.2.2021.3002

Núñez, N. A., Núñez, H. C., Mora, R. J., & Mantilla, S. M. (2024). *Estrategias Didácticas Innovadoras desde la Lectura Pinceladas de Acción para el Docente*. (M. Ing. Hugo Arias Flores, Ed.) Ambato, Tungurahua, Ecuador: Editorial de la Universidad Indoamérica. Retrieved from

file:///C:/Users/DELL/Downloads/Libro%20ESTRATEGIAS%20DID%203%81CTICAS%20(1).pdf

- Ochoa, M. E. (2022). *La enseñanza y el aprendizaje desde la perspectiva del maestro*. Colombia: DIALOGUS ISSN. Retrieved from <https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/dialogus/article/view/710/1555>
- Ortiz Colon, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *SECCION ARTÍCULOS* , 1.
- Pamplona, F. (2022, 03 24). *Propuesta de investigación: Una guía paso a paso con una plantilla*. Retrieved from Cactus: <https://mindthegraph.com/blog/es/propuesta-de-investigacion/>
- Pantoja, & Huertas. (2010). Integración de las TIC en la asignatura de Tecnología en Educación Secundaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 227.
- Pérez, G. E., & Gértrudix, B. F. (2021). Ventajas de la Gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020. *Revista de Educación*, 203-208.
doi:<http://doi.org/10.18172/con.4741>
- Pinchao Benavides, L. (2020). Estrategia pedagógico-didáctica para promover la *Educación*, 29(56). Retrieved from http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1019-94032020000100146&lng=es&nrm=iso&tlng=es

- Prieto, J., Gómez, J., & Hung, E. (2022, abril). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1). doi:10.15359/ree.26-1.14
- Puntillo, P. (2023, julio 20). *Las 7 mejores herramientas de gamificación para que los profesores fomenten la participación en clase sin esfuerzo*. Retrieved from ClassPoint: <https://www.classpoint.io/blog/es/las-7-mejores-herramientas-de-gamificacion-para-que-los-profesores-fomenten-la-participacion-en-clase-sin-esfuerzo>
- Quemba, S. A. (2023). Literacidad, Un Enfoque De Lectura Necesario Para Contribuir A La Utilización Crítica De La Inteligencia Artificial En La Educación. *ciencialatina*, 1-1.
- Ramos, Y. B. (2020). La lectura crítica como método para el desarrollo de competencias en la comprensión de textos. *educare*, 1-1.
- Rivera, D. (2019). *Aportes de la lectura crítica y su necesaria influencia en el sistema educativo colombiano*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador, Venezuela. Retrieved from <https://portal.amelica.org/ameli/journal/88/88837019/88837019.pdf>
- Rodríguez, F. V. (2018). Las 100 lecturas en perspectiva de la lectura crítica . *Revista de la Universidad de La Salle* , 113-114.
- Rojas, K. (2022). *Estrategias innovadoras que promueven el desarrollo de la lectura crítica de textos, en estudiantes del nivel primaria en una institución educativa privada de Breña*. Breña. Retrieved from <http://hdl.handle.net/20.500.12833/2420>

- Romero, B. (2020). *Potenciamiento de la lectura crítica en estudiantes en grado undécimo de educación media*. Universidad Autónoma de Manizales, Santander. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/84690916.pdf>
- Roura, M. (2024, 11 05). *easypromos*. Retrieved from easypromos: <https://www.easypromosapp.com/blog/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/>
- Roura, M. (2024, 11 05). *Easypromos*. Retrieved from Easypromos: <https://www.easypromosapp.com/blog/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/>
- Sailer, M., & Homne, L. (2019, Agosto 15). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Revista de psicología educativa*. doi:10.1007/s10648-019-09498-w
- Salcedo, d. l., Herrera Carrasco, L., Illanes Aguilar, L., Poblete Valderrama, F., & Rodas Kürten, V. (2023). Las emociones en el proceso de aprendizaje: revisión sistemática. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 23(51), 255. doi:<https://doi.org/10.21703/rexe.v23i51.1991>
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación sexta edición* . México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Sanabria, Y. D. (2023, Junio). Enseñanza y aprendizaje de la lectura crítica. Una revisión teórica. *Portal de Revistas Científicas y Humanísticas de la Universidad de Zulia*, 30(1). doi:10.5281/zenodo.8105038

Sánchez Carlos Luis. (2019). Enfoque pedagógico: la gamificación desde. *Digital Publisher*, 51.

Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnología- Educación*, 19. Retrieved from <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>

Sánchez, K. (2022, 06 14). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Revista formación estratégica*, 1, 2-4. Retrieved from <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60/33>

Sánchez, P. C. (2021). Gamificación en la educación: Experiencia basada en la diversidad ecuatoriana. *Revista Universitaria de Guayaquil*, 132(1). Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8289990>

Silva, Y., Serrano, F., & Medina, N. (2019). *La Lectura crítica mediada por las TIC en el contexto educativo*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Boyacá: Educación y Ciencia. doi:10.19053/0120-7105

Suárez, N., Pérez, I., & Rodríguez, A. S. (2020). *Lectura crítica en el desarrollo de habilidades de investigación en profesores de postgrado*. Universidad del Zulia. Universidad del Zulia. Retrieved from <https://www.redalyc.org/journal/280/28064146022/html/>

Tapia, M. L. (2022). LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LECTURA. *UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA*, 10-10.

Torres Ángel, Romero Luis. (2018). Gamificación en Iberoamérica. *Universidad Politecnica Salesiana*, 9-9.

Universidad Tecnológica Indoamérica. (2020). *Manual de estilo posgrado UTI 2020*. Universidad Tecnológica Indoamérica, Coordinadores Académicos y Docentes de Investigación, Ambato. Retrieved from [file:///C:/Users/DELL/Downloads/Manual%20de%20estilo%203.1%20FINANAL%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/DELL/Downloads/Manual%20de%20estilo%203.1%20FINANAL%20(2).pdf)

Vásquez, A. (2022, julio 25). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Revista Multidisciplinar*.
doi:10.37811/cl_rcm.v6i4.2607

Vivanco, G. E. (2018). La lectura crítica como estrategia para el desarrollo del pensamiento lógico. *Boletín virtual*, 86.

Vizcaíno, Z. P., Cedeño Cedeño , R. J., & Maldonado Palacios , I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4). Retrieved from <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658>

Zambrano Alava, A. P. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 350.

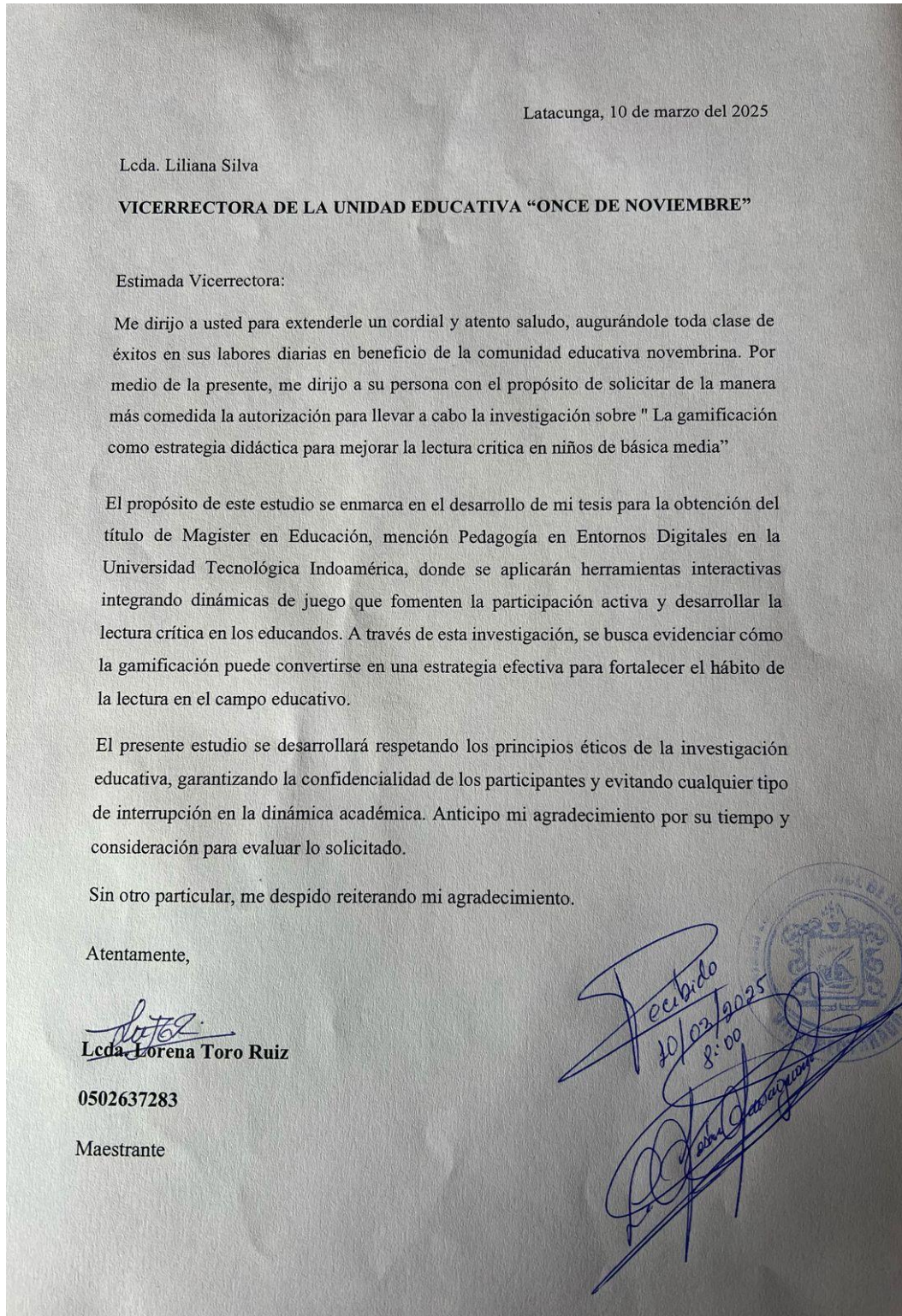
Zambrano, Alex . (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Revista Científica*, 353.

Zepeda, M. E., Corteés, J., & Cardoso, E. (2022, Julio). Estrategias para el desarrollo de habilidades blandas a partir del aprendizaje basado en proyectos y gamificación. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 13(25). doi:doi.org/10.23913/ride.v13i25.1348

Zita, F. A. (2023, 11 16). Marco Teórico. *Enciclopedia Significados*. Retrieved from <https://www.significados.com/marco-teorico/>

ANEXOS

Anexo 1.- Autorización de la Autoridad



Anexo 2.-Consentimiento Informado (Padres de Familia 1)



UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE"

Email: distritolatacunga05h00032r@gmail.com



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Yoselyn Paulina Chito Toaquiza, portador(a) de la cédula de identidad N.º 0550106769, en calidad de representante legal del (la) estudiante María Jose López Aguilar, quien cursa el sexto año de Educación Básica General, de la jornada Matutina, manifiesto mi consentimiento para la participación de mi representado(a) en el trabajo de investigación titulado " La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica en niños de básica media" por la maestrante Lic. Lorena Jakeline Toro Ruiz 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, 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: Latacunga 12 de Marzo del 2025

Firma del representante legal:

Cédula de identidad: 0550106769

Firma del investigador:

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

Anexo 3.-Consentimiento Informado (Padres de Familia 2)



UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE"
Email: distritolatacunga05h00032r@gmail.com



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Joselyn Panchi, portador(a) de la cédula de identidad N.º 050377236-0, en calidad de representante legal del (la) estudiante Keylee Antonella Sarzosa Panchi, quien cursa el sexto año de Educación Básica General, de la jornada Matutina, manifiesto mi consentimiento para la participación de mi representado(a) en el trabajo de investigación titulado " La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica en niños de básica media" por la maestrante Lic. Lorena Jakeline Toro Ruiz 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, 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: Latacunga 12 de marzo del 2025

Firma del representante legal: [Firma]

Cédula de identidad: 050377236-0

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 4.-Consentimiento Informado (Padres de Familia 3)



UNIDAD EDUCATIVA "ONCE DE NOVIEMBRE"
Email: distritolatacunga05h00032r@gmail.com



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Veronica Andagua, portador(a) de la cédula de identidad N.º 050306549-2, en calidad de representante legal del (la) estudiante Jeferson Jhosue Tigse Andagua, quien cursa el sexto año de Educación Básica General, de la jornada Matutina, manifiesto mi consentimiento para la participación de mi representado(a) en el trabajo de investigación titulado " La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica en niños de básica media" por la maestrante Lic. Lorena Jakeline Toro Ruiz 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, 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: Latacunga 12 de marzo del 2025

Firma del representante legal: [Firma manuscrita]

Cédula de identidad: 050306549-2

Firma del investigador: [Firma manuscrita]

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

Anexo 5.- Cuestionario Dirigido a Estudiantes



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES.

CUESTIONARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES

Objetivo:

Implementar la gamificación para potenciar la lectura crítica en los estudiantes de la básica media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Instrucciones:

- Leer detenidamente cada ítem y marque la opción.
- La información brindada en este instrumento es confidencial y será utilizada únicamente con fines de estudio.

Marque con una X la respuesta correcta en cada ítem.

1.- ¿Estas familiarizado con el concepto gamificación?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

2.- ¿Te gustaría aprender con gamificación?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

3.- ¿Te motivas ganando puntos adicionales cuando tu profesor realiza retos o juegos de aprendizaje?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

4.- ¿Piensas que cuando los profesores usan juegos o actividades divertidas en clase, es más fácil que los estudiantes se interesen y no se aburran?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

5.- ¿Crees que los juegos en clase te ayudan a pensar mejor, resolver problemas y ser más creativo?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

6.- ¿Crees que los juegos pueden ayudarte a entender y recordar mejor las cosas difíciles que aprendes en clase?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

7.- ¿Piensas que usar juegos en clase puede ayudarte a trabajar mejor con tus compañeros y compartir ideas con ellos?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

8.- ¿Crees que jugar juntos en clase puede ayudar a que todos se lleven mejor y se sientan más contentos?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

9.- ¿Has notado que cuando usan juegos en clase entienden mejor los temas y les va mejor en sus notas?

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerdo

10.- ¿Te gusta cuando los maestros usan juegos para ver cuánto has aprendido porque así no te pones tan nervioso?

Totalmente en desacuerdo


En desacuerdo

Ni de acuerdo ni en desacuerdo

De acuerdo

Totalmente de acuerd

Anexo 6.- Validación de Instrumento para recolección de datos (Experto 1)



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

Proyecto de investigación: La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica en niños de básica media.

Objetivo General
Implementar la gamificación para potenciar la lectura crítica en los estudiantes de la básica media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".

Objetivos específicos

- Fundamentar las bases teóricas de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura crítica en estudiantes de básica media.
- Diagnosticar el nivel de lectura crítica en los estudiantes de la básica media.
- Diseñar actividades de gamificación como estrategia didáctica para la mejora de habilidades en la lectura crítica.
- Aplicar la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura Crítica.
- Evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la lectura Crítica.

Datos personales del especialista

Nombres y apellidos: Víctor Manuel Olivo Pallo

Número de cédula: 0502544042

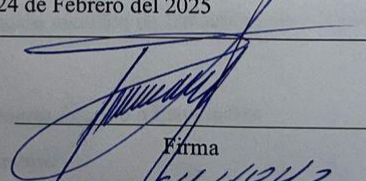
Nivel Académico: Magister en Docencia universitaria y administración educativa

Experiencia en el área: 22 años


Instrumento de evaluación: Cuestionario dirigido a Estudiantes

Criterios de Evaluación del Instrumento


Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa	0.5	1	1.5	2
1.-Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado				X
2.-Objetividad	Permite recabar datos o conductas observables				X
3.-Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos				X
4.-Organización	Existe una organización lógica				X
5.-Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable en cantidad y calidad.				X
6.-Intencionalidad	Es adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.				X
7.-Consistencia	Basado en el aspecto teórico, científico y del tema de estudio.				X
8.-Coherencia	Con las variables, dimensiones e indicadores.				X
9.-Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio				X
10.-Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de la información				X
SUBTOTAL					
TOTAL					
Criterios de evaluación	Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa		Opinión de aplicabilidad	
	17-20	Aprobado		Valido-aplicar	X
	11-16	Observado		No válido-Subsanar	
	0-10	Rechazado		No válido-Replantear	
Fecha de validación: 24 de Febrero del 2025					

Firma

 0102544042

Anexo 7.- Validación de Instrumento para recolección de datos (Experto 2)

 UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA	
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	
Proyecto de investigación: La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica en niños de básica media.	
Objetivo General Implementar la gamificación para potenciar la lectura crítica en los estudiantes de la básica media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.	
Objetivos específicos	
<ul style="list-style-type: none">▪ Fundamentar las bases teóricas de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura crítica en estudiantes de básica media.▪ Diagnosticar el nivel de lectura crítica en los estudiantes de la básica media.▪ Diseñar actividades de gamificación como estrategia didáctica para la mejora de habilidades en la lectura crítica.▪ Aplicar la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura Crítica.▪ Evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la lectura Crítica.	
Datos personales del especialista	
Nombres y apellidos: Jessenia Gabriela Zhunio Pacheco	
Número de cédula: 0502611312	
Nivel Académico: Magister en Educación mención en Didácticas para la Educación Básica	
Experiencia en el área: 11 años	
Instrumento de evaluación: Cuestionario dirigido a Estudiantes	
Criterios de Evaluación del Instrumento	

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa		Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa					
1.-Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado		0.5	1	1.5	2
2.-Objetividad	Permite recabar datos o conductas observables					
3.-Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos					
4.-Organización	Existe una organización lógica					
5.-Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable en cantidad y calidad.					
6.-Intencionalidad	Es adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.					
7.-Consistencia	Basado en el aspecto teórico, científico y del tema de estudio.					
8.-Coherencia	Con las variables, dimensiones e indicadores.					
9.-Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio					
10.-Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de la información					
SUBTOTAL						
TOTAL						
Criterios de evaluación	Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa		Opinión de aplicabilidad		
	17-20	Aprobado		Valido-aplicar	X	
	11-16	Observado		No válido-Subsanar		
	0-10	Rechazado		No válido-Replantear		
Fecha de validación: 24 de Febrero del 2025						




 Firma

0502611312

Anexo 8.- Validación de Instrumento para recolección de datos (Experto 3)

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa	Definición	Índice	Valor	Comentarios
1-Claridad	Alta		1.1	1	
2-Objetividad	Alta		1.2	2	



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

Proyecto de investigación: La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura crítica en niños de básica media.

Objetivo General
Implementar la gamificación para potenciar la lectura crítica en los estudiantes de la básica media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Objetivos específicos

- Fundamentar las bases teóricas de la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura crítica en estudiantes de básica media.
- Diagnosticar el nivel de lectura crítica en los estudiantes de la básica media.
- Diseñar actividades de gamificación como estrategia didáctica para la mejora de habilidades en la lectura crítica.
- Aplicar la gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo de la lectura Crítica.
- Evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la lectura Crítica.

Datos personales del especialista

Nombres y apellidos: Johana Maribel Balseca Mera

Número de cédula: 0502233950

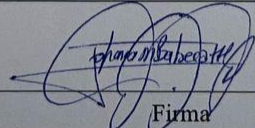
Nivel Académico: Magister en Educación mención en gestión del aprendizaje mediado por TIC

Experiencia en el área: 7 años

Instrumento de evaluación: Cuestionario dirigido a Estudiantes

Criterios de Evaluación del Instrumento

Indicadores de evaluación del instrumento	Valoración cualitativa		Deficiente	Regular	Bueno	Excelente
	Valoración cuantitativa		0.5	1	1.5	2
1.-Claridad	Esta formulado con lenguaje apropiado					X
2.-Objetividad	Permite recabar datos o conductas observables					X
3.-Actualidad	Corresponde al estado actual de los conocimientos					X
4.-Organización	Existe una organización lógica					X
5.-Suficiencia	Evalúa las dimensiones de la variable en cantidad y calidad.					X
6.-Intencionalidad	Es adecuado para alcanzar los objetivos del estudio.					X
7.-Consistencia	Basado en el aspecto teórico, científico y del tema de estudio.					X
8.-Coherencia	Con las variables, dimensiones e indicadores.					X
9.-Metodología	Responde al método, tipo, diseño y enfoque del estudio					X
10.-Conveniencia	Permite un adecuado levantamiento de la información					X
SUBTOTAL						
TOTAL						
Criterios de evaluación	Valoración cuantitativa	Valoración cualitativa	Opinión de aplicabilidad			
	17-20	Aprobado	Valido-aplicar		X	
	11-16	Observado	No válido-Subsanar			
	0-10	Rechazado	No válido-Replantear			
Fecha de validación: 24 de Febrero del 2025						


 Firma 0502233950

Anexo 9.- Fotografías de la aplicación de la propuesta





