

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

INFORME DE INVESTIGACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN LINGÜÍSTICA Y  
LITERATURA

TEMA:

IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA PARA  
LA PROMOCIÓN DEL  
DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA.

Autores:

Ivon Melisa Veloz Minaya  
Santiago José Galeas Gaibor

Director:

MSc. Graciela Josefina Castro Castillo

*Milagro, 2025*

## Derechos de autor

Sr. Dr.

**Fabricio Guevara Viejó**

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Nosotros, Ivon Melisa Veloz Minaya y Santiago José Galeas Gaibor, en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales de este informe de investigación, mediante el presente documento, libre y voluntariamente cedo los derechos de Autor de este proyecto de desarrollo, que fue realizada como requisito previo para la obtención de mi Grado, de **Magíster en Educación con mención Lingüística y Literatura**, como aporte a la Línea de Investigación **Didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje**, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de este Proyecto de Investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, 27 de Enero del 2025

Ivon Melisa Veloz Minaya

CI. 0202341939



Santiago José Galeas Gaibor

CI. 1727277590

### **Aprobación del tutor del Trabajo de Titulación**

Yo, **MSc. Graciela Josefina Castro Castillo, PhD** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por Ivon Melisa Veloz Minaya y Santiago José Galeas Gaibor, cuyo tema es **Implementación de estrategias de gamificación en el aula para la promoción del desarrollo de habilidades de comprensión lectora.**, que aporta a la Línea de Investigación **Didáctica del proceso de enseñanza aprendizaje**, previo a la obtención del Grado **Magíster en Educación con mención Lingüística y Literatura**. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 27 de Enero del 2025



ALMAGRO DIGITALIZACION POR:  
GRACIELA JOSEFINA  
CASTRO CASTILLO

**MSc. Graciela Josefina Castro Castillo**

**CI. 0917037533**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**  
**FACULTAD DE POSGRADO**  
**ACTA DE SUSTENTACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA**

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los siete días del mes de abril del dos mil veinticinco, siendo las 10:05 horas, de forma PRESENCIAL comparece el/la maestrante, LIC. VELOZ MINAYA IVON MELISA, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA PARA LA PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA.** ", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mgs GONZALEZ BARONA VIVIANA BEATRIZ, Presidente(a), Ph.D LEAL MARIDUEÑA ISABEL AMARILIS en calidad de Vocal; y, Meh GARCIA LEBROC LAZARO ADRIAN que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo la calificación de: **91.17** equivalente a: **MUY BUENO.**

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 11:00 horas.



Mgs GONZALEZ BARONA VIVIANA BEATRIZ  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Ph.D LEAL MARIDUEÑA ISABEL AMARILIS  
**VOCAL**



Meh GARCIA LEBROC LAZARO ADRIAN  
**SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**



LIC. VELOZ MINAYA IVON MELISA  
**MAGÍSTER**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO**  
**FACULTAD DE POSGRADO**  
**ACTA DE SUSTENTACIÓN**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA**

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los siete días del mes de abril del dos mil veinticinco, siendo las 10:05 horas, de forma PRESENCIAL comparece el/la maestrante, LIC. GALEAS GAIBOR SANTIAGO JOSE, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA PARA LA PROMOCIÓN DEL DESARROLLO DE HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA.** ", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mgs GONZALEZ BARONA VIVIANA BEATRIZ, Presidente(a), Ph.D LEAL MARIDUEÑA ISABEL AMARILIS en calidad de Vocal; y, Meh GARCIA LEBROC LAZARO ADRIAN que actúa como Secretario/a.

Una vez defendido el trabajo de titulación; examinado por los integrantes del Tribunal de Calificación, escuchada la defensa y las preguntas formuladas sobre el contenido del mismo al maestrante compareciente, durante el tiempo reglamentario, obtuvo la calificación de: **91.33** equivalente a: **MUY BUENO**.

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 11:00 horas.



VIVIANA BEATRIZ  
GONZALEZ BARONA

Mgs GONZALEZ BARONA VIVIANA BEATRIZ  
**PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



ISABEL AMARILIS  
LEAL MARIDUEÑA

Ph.D LEAL MARIDUEÑA ISABEL AMARILIS  
**VOCAL**



LAZARO ADRIAN  
GARCIA LEBROC

Meh GARCIA LEBROC LAZARO ADRIAN  
**SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**



SANTIAGO JOSE  
GALEAS GAIBOR

LIC. GALEAS GAIBOR SANTIAGO JOSE  
**MAGISTER**

## DEDICATORIA

*El presente trabajo de titulación lo dedicó principalmente a Dios, a la Virgen santísima del Guayco, y a Santa María Magdalena, por siempre darme sabiduría, conocimiento y valor para poder cumplir una de mis metas propuestas, luego a mis padres Rómulo y Flor, a mis hermanos Fernanda, Romina y Roque, a mi sobrina Aytana y de manera especial a mi tía Marieta Navas, por darme siempre su apoyo y amor incondicional, por apoyarme en mis decisiones y por confiar en mí.*

***Ivon Melisa Veloz Minaya***

*En primer lugar, quiero agradecer a Dios, por darme la sabiduría, fortaleza y sobre todo las bendiciones necesarias para llegar a este paso fundamental en mi vida profesional. Por consiguiente, a la persona que siempre está para guiarme y sobre todo extenderme su apoyo incondicional como lo es mi madre, María Galeas. La cual, a pesar de las diferentes circunstancias siempre ha demostrado el mayor ejemplo de amor y sacrificio hacia cada uno de sus seres queridos.*

*A mis familiares, hija, compañeros y amigos que siempre confiaron en mí, gracias por las palabras de aliento cuando quería darme por vencido. Este logro tan importante no sería posible sin ustedes.*

***Santiago José Galeas Gaibor***

## AGRADECIMIENTOS

*Agradecemos a DIOS por siempre darnos la fortaleza y valor para continuar con los estudios, por guiarnos y protegernos en cada paso de nuestra vida.*

*A la Universidad Estatal de Milagro por abrirnos sus puertas durante un año y especialmente a la Facultad de Posgrados y a todos sus docentes, por permitirnos adquirir conocimientos y hecho posible que hayamos cumplido una de nuestras metas.*

*A nuestra familia, por su apoyo incondicional.*

*Finalmente, agradecemos de manera especial a nuestra tutora, **MSc. Graciela Josefina Castro Castillo**, quien con paciencia y sabiduría nos guio en el trabajo de titulación para realizarlo de manera correcta y culminarlo con éxito.*

## RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo es una investigación centrada en la implementación de estrategias de gamificación para el área de Lengua y Literatura, que permita detener el desinterés que los estudiantes de la Unidad Educativa “Equinoccio San Antonio”, presentan en dicha asignatura, específicamente en la parte de la comprensión lectora. Surge este problema como consecuencia de los desfases que se producen en la aplicación de estrategias de enseñanza-aprendizaje por parte del docente. El objetivo central es identificar en qué medida la implementación de estrategias de gamificación en el aula contribuye al desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de 10mo, de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio, durante el período académico 2024-2025. La investigación se desarrolla bajo un paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo. Cabe mencionar que la fundamentación está fundamentada con los siguientes puntos: Módulo I: Estrategias de gamificación; Módulo II: La comprensión lectora. La población está definida por el número total de los alumnos de 10mo EGB, a quienes se les aplicará una encuesta digital a través de “Google forms” y un juego de gamificación mediante “Kahoot”. Analizada la condición actual de los procesos de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de EGBS, de describir las características de las estrategias utilizadas actualmente por los docentes y explicar los factores relevantes para el aprendizaje del alumnado, se determina que la gamificación es una estrategia educativa innovadora que contribuye a mejorar los métodos de enseñanza-aprendizaje en docentes de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio, así como también mejorar el desempeño académico de los docentes en comprensión lectora.

**PALABRAS CLAVE:** PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE, ESTRATEGIAS EDUCATIVAS, METODOLOGÍA, GAMIFICACIÓN, PARADIGMA

## Abstract

The present work is an investigation focused on the implementation of gamification strategies for the area of Language and Literature, which allows to stop the disinterest that the students of the Equinoccio San Antonio School present in this subject, specifically in reading comprehension. This problem arises as a consequence of the gaps that occur in the application of teaching-learning strategies by the teacher. The main objective is to identify to what extent the implementation of gamification strategies in the classroom contributes to the development of reading comprehension skills in 10mo year EGBS students of the Equinoccio San Antonio Basic Education School, during the academic period. 2024-2025. The research is developed under a positivist paradigm, with a quantitative approach. It is worth mentioning that the foundation is based on the following points: Module I: Gamification strategies; Module II: Reading comprehension. The population is defined by the total number of fifth, sixth and seventh year EGB students (29), who will be given a digital survey through “Google forms” and a gamification game through “Kahoot”. the current condition of the learning processes in the area of Language and Literature of EGB students, describing the characteristics of the strategies currently used by teachers and explaining the relevant factors for student learning, it is determined that gamification is an innovative educational strategy that contributes to improving the teaching-learning methods in teachers of Equinoccio San Antonio School, as well as improving the academic performance of the readers in reading comprehension.

**Keywords:** TEACHING-LEARNING PROCESS, EDUCATIONAL STRATEGIES, METHODOLOGY, GAMIFICATION, PARADIGM

## Índice De Contenidos

<b>Contenido</b>	<b>Pag.</b>
Introducción.....	1
Capítulo I .....	3
El problema .....	3
Planteamiento del problema.....	5
Formulación del problema .....	8
Preguntas directrices .....	8
Objetivos .....	9
Objetivo General.....	9
Objetivos específicos .....	9
Hipótesis.....	9
Justificación .....	10
Capitulo II.....	13
Marco Teórico.....	13
Fundamentación teórica .....	13
Definición de gamificación .....	13
Elementos.....	15
La gamificación en la expresión oral .....	16
Medios Virtuales para gamificar .....	16
La lingüística.....	20
Comprensión lectora .....	21
Definición de comprensión lectora .....	21
Niveles literales.....	22

Nivel de Comprensión Literal.....	22
Nivel de Comprensión Inferencial .....	22
Nivel de Comprensión Crítico .....	23
Dificultades de la comprensión lectora .....	24
Estrategias para mejorar la comprensión de textos .....	25
Estrategias educativas para mejorar la interpretación de textos .....	27
Didáctica en el lenguaje oral .....	27
Capítulo III .....	28
Metodología.....	28
Diseño de la investigación .....	28
Enfoque de la investigación .....	28
Tipo de investigación .....	28
Población de estudio .....	29
Operacionalización de variables .....	30
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información .....	31
Capítulo IV .....	33
Análisis e Interpretación de Resultados .....	33
Test de Lectura Comprensiva.....	33
Encuesta Estrategias de Gamificación .....	41
Discusión de resultados.....	50
Conclusiones y recomendaciones .....	51
Conclusiones .....	51
Recomendaciones.....	53
Referencias .....	54

Anexos.....	60
Anexo A. Macro-ubicación.....	60
Anexo B. Micro ubicación.....	61
Anexo C. Foda.....	62
Anexo D. Entrevista con Docente de 10mo año EGBS de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio.....	63
Anexo E. Instrumento N°1: Prueba objetiva Kahoot.....	65
Anexo F. Instrumento N°2: Encuesta Google Forms.....	72

### Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> Elementos de la gamificación.....	15
<b>Figura 2.</b> Estrategias para la comprensión lectora.....	25
<b>Figura 3.</b> Adivina adivinador.....	33

## MARCO REFERENCIAL

### Introducción

A lo largo del tiempo la educación ha venido presentando contantes cambios, y con ello han surgido nuevas formas de enseñar. *“Esto ha originado diversas maneras de ver la educación, lo que a su vez se ha traducido en tendencias globalizadas, mismas que exigen cada día una respuesta a las nuevas generaciones, dado que necesitan encontrar argumentación en el contexto educativo”* (Vergara, 2019, pág. 12). En este sentido, el presente proyecto de investigación abordará un tema novedoso e innovador, pues existe poca información acerca de esta temática, además el problema central estará enfocado en estudiantes que tienen deficiente nivel de comprensión lectora y en docentes con escasos conocimientos en estrategias motivadoras, tales como la gamificación para poder introducir al alumnado a la lectura.

Para abordar el desafío de hacer el aula un espacio atractivo e interesante, resulta fundamental implementar estrategias innovadoras que *“permitan a los estudiantes interiorizar los conocimientos de manera divertida y significativa, generando experiencias positivas de aprendizaje”* (PossoE&VelezJ, 2023, pág. 61). En este contexto, la presente investigación tiene como objetivo implementar estrategias de gamificación en el aula para desarrollar habilidades de comprensión lectora en estudiantes de décimo año de EGBS de la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “Equinoccio San Antonio”.

El análisis realizado revela que existe una relación entre el desempeño docente, el uso de la gamificación y la mejora de la comprensión lectora. Sin embargo, la comunidad educativa enfrenta una carencia de métodos de enseñanza innovadores, lo que según (Reinhardt, 2025) ha resultado en *“estudiantes desmotivados y con una actitud negativa”* (pág. 1) hacia el aprendizaje. Esto se traduce en un escaso compromiso y responsabilidad por parte del alumnado hacia los contenidos de la asignatura, afectando significativamente su proceso formativo. Esta investigación

busca transformar esta realidad, promoviendo un aprendizaje más dinámico, atractivo y efectivo mediante la gamificación.

En razón de lo antes expuesto, el proyecto está organizado de la siguiente manera: en el CAPÍTULO I de la investigación se formulará el problema a manera de pregunta, describiendo los detalles y teniendo en cuenta el tiempo, el espacio y otras limitaciones que puedan afectar la investigación. El objetivo general es lo que dicta la naturaleza de este trabajo como se establece en la propuesta; y las metas específicas serán los medios para lograr la meta, mismas que conducen a las premisas de investigación, categorías básicas y marcos teóricos.

Por otro lado, en el CAPÍTULO II, se precisan los términos esenciales para la definición del problema y sus variables en un marco teórico, pues es importante conocer, a partir de la literatura y la investigación científica, aspectos que inciden en el desempeño docente y mejoramiento académico desde la gamificación. Dicho de otra forma, la información teórica recopilada servirá de ayuda para la selección de métodos de investigación que se utilizarán en la elaboración del caso.

En el CAPÍTULO III, se constituye el marco metodológico, mismo que se trabajará, en función de la naturaleza del problema y la accesibilidad de los recursos, ya que se trata de una encuesta que se realizará en la “Unidad educativa Equinoccio San Antonio”. En este caso se trata de una investigación cuantitativa puesto que el enigma se resuelve de forma real de tal manera que se pueda delimitar la población e identificar la técnica aplicada para el levantamiento de datos en estudiantes del centro educativo antes mencionado.

Finalmente, en el Capítulo IV, se dará a conocer el análisis de datos y los resultados de del instrumento, el trabajo se realiza utilizando herramientas innovadoras como los “Google Forms”. Se analizará los datos generados por gráficos y tablas que presentan las respuestas a las preguntas planteadas, las cuales arrojaron diferentes reflexiones sobre problemas de aprendizaje de los estudiantes.

## Capítulo I

### El problema

Según la información recopilada de las Escuelas Ecuador la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio “*se encuentra ubicado en la provincia de Pichincha, en el cantón Quito de la parroquia San Antonio*” (pág. 1). El establecimiento educativo se encuentra ubicado en el Ecuador, pertenece a la Zona 9, al distrito 17D03 y su código AMIE es 17H02044, es importante mencionar que la escuela se encuentra en el Barrio San Antonio, entre la calle José Lequerica y misión Geodésica. Además, cerca de la institución se encuentran la siguiente referencia: Parque urbano UNASUR. Así mismo, geográficamente es un centro educativo rural, su modalidad es Presencial en jornada Matutina y Vespertina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato. (pág. 2).

La institución educativa cuenta con distinguidas autoridades como: una directora, una vicerrectora y el personal administrativo. La coordinadora académica la misma que se encarga de planificar reuniones semanales para la resolución de problemáticas en cada curso, en donde se exponen los resultados de las observaciones áulicas ejecutadas. Esta gran comunidad cuenta con una psicóloga educativa quien monitorea los procesos de desarrollo de estudiantes con NEE y brinda apoyo emocional a toda la comunidad. Por otro lado, los 43 docentes que conforman la escuela se encuentran en edades de 25 y 65 años, la mayoría posee título de tercer nivel y al menos 5 años de experiencia. Trabajan a través del modelo socio-constructivista, Colmena y utilizan efectivamente las TIC por lo que asisten a capacitaciones continuas sobre su uso. Se cuenta con 1327 estudiantes, el establecimiento está equipado “*con seis aulas de educación inicial, 18 aulas para educación general básica, seis aulas para bachillerato*” (COMERCIO, 2019, pág. 1)

Por otro lado, la escuela posee infraestructura propia, cuenta con las siguientes dependencias: cancha de básquet, cancha de fútbol, área de juegos infantiles, huerto escolar, laboratorio de

computación, oficina del DECE, secretaría, dirección, sala de maestros, bar, sala de recepción de padres, consultorio médico. Cabe mencionar que la institución cuenta con internet, 2 líneas telefónicas, 9 computadoras, 1 proyector, 2 impresoras, instrumentos musicales, equipos de sonido, los salones están distribuidas en “bloques de 12 aulas: Incluye baterías sanitarias, rampa y escalera de acceso” (GuanoluisaJ&EstrellaL, 2014, pág. 1). Así como un talento humano conformado por 1 directora, 1 subdirectora, 1 secretaria administrativa, 1 psicóloga, 1 coordinadora académica, que permiten general un ambiente laboral apropiado y productivo.

Del mismo modo es importante recalcar algunas de las fortalezas que respaldan el resultado exitoso dentro de su trayectoria educativa, entre ellas encontramos las siguientes: Programación y ejecución de una hora semanal de clases de Refuerzo Académico para estudiantes con bajo rendimiento académico o que presentan NEE. Por otro lado, se han detectado ciertas debilidades como: Poco conocimiento de estrategias de enseñanza por parte del docente para promover la comprensión lectora, poca aplicación de estrategias de gamificación; bajo rendimiento académico en los estudiantes sobre todo en el área de Lengua y Literatura; poco desarrollo de las DCD imprescindibles relacionadas con el bloque de lectura en alumnos de décimo año de EGBS; inasistencia del alumnado a tutorías y actividades extracurriculares y alumnado desmotivado debido a las clases monótonas, así como también, poca coordinación de las autoridades para la actualización del PCI y déficit en la coordinación de capacitaciones por área, sobre todo en Lengua y Literatura.

Finalmente algunas de las amenazas identificadas que pueden afectar de forma desfavorable son las siguientes: Pocas capacitaciones relacionadas al desarrollo de destrezas en el área de Lengua y Literatura planificadas; poca atención al tema de comprensión lectora para brindar capacitaciones y escasa preocupación por el uso de estrategias innovadoras en el aula como la gamificación en el asesoramiento brindado al personal docente, sin embargo más fueron las oportunidades que se pudo destacar como la implementación de la estrategia metodológica DUA que permite que los docentes reciban capacitaciones continuas sobre el manejo de las TIC y las

TAC; apoyo de la Unidad de Vigilancia Comunitaria quienes brindan charlas sobre seguridad escolar dos veces por año; apoyo del Subcentro de Salud Pública de la parroquia para la adquisición de vacunas contra el papiloma y la influenza, para toda la comunidad educativa ; apoyo del Ministerio de Salud Pública en la adquisición de vacunas para prevenir la COVID19, mismas que han beneficiado al personal docente, administrativo y de apoyo, mejorando la calidad de vida de los estudiantes. (Anexo C: FODA)

### **Planteamiento del problema**

La gamificación es un conjunto de procedimientos que se apoya en la utilización de recursos de juego para complementar procesos educativos con el fin de conseguir mejores resultados de forma dinámica y divertida. Esta técnica ha ganado terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico que potencia la motivación, concentración y esfuerzo. En estos términos, debido a que educación constructivista se ha potenciado, la gamificación ha permitido optimizar el rendimiento académico, ya que los estudiantes logran asimilar, incluso memorizar conocimientos sencillos y complejos mientras juegan. Por ello (Pérez, 2024) manifiesta que *“incorporar las estrategias del juego en el aula contribuye al compromiso y a la implicación del alumnado en la actividad que realizan...”* (pág. 1), lo cual mejora las habilidades cognitivas lingüísticas para un buen desempeño en el área de Lengua Y literatura.

Por otro lado, si se habla de asimilación de conocimientos, es importante mencionar a una de las destrezas importantes que requiere de capacidades de identificación, asimilación y más, pero que lastimosamente hay mucha deficiencia en el alumnado del país. La comprensión lectora. Según la (RevistaAndinaDeEducación, 2023) concretamente *“es una actividad esencial para el desenvolvimiento autónomo y efectivo de las personas en un mundo globalizado”* (pág. 3), concretamente, es la capacidad de comprender y organizar ideas con el fin de analizarlas y dar un punto de vista. Sin embargo, el nivel de comprensión lectora es uno de los problemas que preocupa a los docentes y una de las causas es el poco uso de estrategias motivadoras e innovadoras que ayuden a que se dé un aprendizaje significativo, tales como la gamificación.

Así pues, Emma Marieta, elaboro un proyecto investigativo correlacional en el 2023, bajo el título: *“USO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA ANGÉLICA IDROBO”*. Dicho estudio, buscaba comprobar la relación que existe entre el uso de la gamificación y el rendimiento académico, a través de una investigación cuantitativa, sustentada por una metodología descriptiva, misma que según (Marieta, 2023, pág. 15), consiste en describir y analizar un fenómeno sin alterar las variables en la medida en que sea posible. De igual manera, las técnicas de recolección de datos empleadas fueron la encuesta y el análisis documental, las que se valieron a la vez, de diferentes instrumentos, en este caso, del cuestionario y del registro de notas o acta de evaluación, para la organización objetiva de la información recopilada. En cuanto a la muestra seleccionada, se expresa que se trabajó con un conjunto de 121 alumnos del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa María Angelica Idrobo. Los resultados obtenidos de la investigación se resumen en que el nivel de correlación existente entre las dos variables contempladas es de 0.879 puntos, lo cual evidencia una relación directa, moderada y significativa entre ellas, que permite comprobar la hipótesis planteada en donde se afirmaba que el uso la gamificación contribuye positivamente al rendimiento académico. En cuanto a resultados específicos, se obtuvo que el nivel de correlación entre el uso de páginas Web interactivas y el rendimiento académico es de 0.743 puntos, mientras que el nivel de correlación entre el uso de navegadores de internet y el rendimiento académico fue de 0.687 puntos. Ante lo anteriormente estipulado, se concluyó que el uso de la gamificación se relaciona significativamente con el rendimiento académico de la muestra seleccionada, por lo cual es positivo el uso de páginas web interactivas, así como también de diferentes navegadores y aplicaciones de internet; por lo cual se recomienda que las autoridades del MinEduc y de las diferentes instituciones educativas, garanticen la implementación de la gamificación de modo que se influya positivamente al rendimiento académico del estudiantado del país.

Con la misma temática (LizanoK&PinelaE, 2018) en su proyecto investigativo “*LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA*”, busca crear un nuevo paradigma educativo, ya que se considera que “*la educación tiene como centro al ser humano como ser social capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad*” (pág. 3) en la que vive y cuyo objetivo principal se enfoca en analizar la influencia de la Gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes de 9no año de Básica de la Unidad Educativa República de Francia.

Actualmente, la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio, presenta problemas similares que urgen resolverlos. Pues, a partir del auge tecnológico, los docentes han tenido que modificar sus estrategias en función al nuevo modelo educativo (educación activa), por lo que mantener la atención, motivación y sobre todo un nivel de aprendizaje óptimo ha sido todo un reto, principalmente en el subnivel de Básica Superior en donde se ha evidenciado que el rendimiento de los estudiantes ha decaído en los últimos meses sobre todo en el área de Lengua y Literatura ya que poseen un déficit en sus habilidades de comprensión lectora resultándoles difícil comprender otras temáticas que requieren de esta destreza para poder conectar sus conocimientos previos con los nuevos. A más de ello los docentes si bien poseen fortalezas en el manejo de las TIC, son pocas las estrategias que aplican para mantener a sus estudiantes motivados en clase, sobre todo aquellas que tienen que ver con la gamificación en el aula.

En conclusión, el problema que se abordará se centra en la escasez de estrategias de gamificación en el aula para promover el desarrollo de habilidades de comprensión lectora, dentro del área de Lengua y Literatura, en el subnivel de básica superior; y su resolución permitirá combatir varios síntomas de manera simultánea, logrando: el desarrollo óptimo de una de las macro-destrezas del lenguaje (la lectura), el mejoramiento del rendimiento académico del estudiantado y la optimización del conocimiento de los docentes sobre cómo deberían aplicar

estrategias de gamificación en el aula para conseguir los fines educativos planteados en los diferentes niveles de concreción curricular.

### **Formulación del problema**

¿De qué manera la implementación de estrategias de gamificación en el aula contribuye al desarrollo de habilidades de comprensión lectora, en la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio, período 2024-2025?

### **Preguntas directrices**

- ¿De qué manera desarrollar estrategias de gamificación para la comprensión lectora, en el área de Lengua y Literatura, con los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio?
- ¿Bajo qué estrategias los estudiantes del colegio Equinoccio San Antonio de 10mo año de EGBS aumentan sus habilidades de comprensión lectora?
- ¿Cómo mejorar la reestructuración de las planificaciones áulicas de Lengua y Literatura desde la gamificación, para mejorar la comprensión lectora del alumnado del grupo mencionado?
- ¿Cómo contribuyen las capacitaciones dadas a las docentes relacionadas con la introducción de estrategias de gamificación, mejorando las destrezas del alumnado afectado en comprensión lectora?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Identificar en qué medida la implementación de estrategias de gamificación en el aula contribuyen al desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de 10mo año de EGBS de Unidad Educativa Equinoccio San Antonio, durante el período académico 2024-2025

### **Objetivos específicos**

- Destacar la importancia de desarrollar estrategias de gamificación para la comprensión lectora, en el área de Lengua y Literatura, con los estudiantes de 10mo año de EGBS de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio.
- Precisar bajo qué estrategias lúdicas pedagógicas los estudiantes de 10mo año de EGBS de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio, aumentan sus habilidades de comprensión lectora.
- Identificar la efectividad desde la reestructuración de las secuencias didácticas en la planificación e instrumentos de evaluación que contemplen estrategias de gamificación para optimizar las habilidades de comprensión lectora
- Determinar en qué grado los docentes conocen y aplican estrategias de gamificación para contribuir al mejoramiento de las destrezas del alumnado afectado en comprensión lectora.

### **Hipótesis**

La introducción de estrategias de gamificación en el área de Lengua y Literatura permite optimizar las habilidades de comprensión lectora del alumnado de 10mo año EGBS de la Unidad Educativa Equinoccio “San Antonio”.

## Justificación

Es trascendental abordar la problemática mencionada por cuanto conduce a “*solucionar no solo una dificultad en el proceso de enseñanza, sino también una situación crítica que cada vez resulta más común en la sociedad y en las familias que la conforman*” (PazosE&AguilarF, 2024, pág. 1), es decir el poco desarrollo de nociones básicas en la comprensión lectora. En este contexto, aprender a leer en los tres diferentes niveles: literal, inferencial y crítico, resulta una herramienta esencial para aportar de manera significativa con la comunidad, pues esta es una habilidad sumamente valorada y necesaria en el campo laboral, político, cultural y social. Así pues, es imposible que se cree un verdadero cambio colectivo si no se forman seres críticos, capaces de decodificar correctamente la información que se presenta en formatos escritos, en otras palabras, una sociedad que no sabe cómo leer es una sociedad que no podrá progresar.

Por otro lado, desde el punto de vista legal, existen varios documentos como la Constitución, la LOEI, el RGLOEI, entre otros, que mencionan la obligatoriedad de proporcionar una educación de calidad, basada en distintas estrategias, sobre todo aquellas relativas al contexto, necesidades e intereses personales del niño. En este ámbito se puede citar el siguiente artículo de la Constitución de la República **Art.27**. “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, (...) será participativa, obligatoria, intercultural, incluyente y diversa, de calidad y calidez, (...) estimulará el sentido crítico, (...) el desarrollo de competencias y capacidades (...)” (Constitución de la República del Ecuador, 2013, pág. 1). Según lo establecido en este artículo, la educación debe preocuparse por la formación de competencias, en donde claramente entra una de las cuatro macro-destrezas del área de Lengua y Literatura: la lectura, para garantizar las destrezas deseadas.

Por lo que se refiere a la LOEI, existen también algunos artículos susceptibles de ser citados para sustentar la importancia legal del proyecto, tales como el **Art.2**. “(...)

**Motivación.** - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje. (...)

**Calidad y calidez.** - Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad” (LeyOrgánicaDeEducaciónIntercultural, 2017, pág. 13). En el artículo citado, se puede evidenciar la importancia de contemplar métodos que permitan mantener la motivación del estudiantado y que a la par cumplan con parámetros esenciales en torno a la excelencia educativa. Por otra parte, el **Art.11** contempla que los docentes tienen la obligación de: “Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas.” (LeyOrgánicaDeEducaciónIntercultural, Google-Ministerio de Educación, 2017, pág. 26). Este apartado expresa el deber del profesorado de idear planes especiales para aquellos alumnos que presenten dificultades como se analiza en el presente proyecto, en el área de Lengua y Literatura.

Para finalizar con el campo legal, cabe citar aquellos artículos del Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural que apoyan la inserción de estrategias innovadoras, como la gamificación para la resolución de problemas pedagógicos, en este caso, la escasez de habilidades de comprensión lectora. Por su parte, el **Art. 10.**, que hace alusión a adaptaciones curriculares, menciona que: “(...) Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos tendientes al mejoramiento de la calidad de la educación, siempre que tengan como base el currículo nacional (...)” (RGLOEI, 2017, pág. 4). En este artículo se realiza la importancia de considerar estrategias innovadoras para optimizar la calidad de las experiencias educativas, lo cual, se vuelve trascendental en escenarios en los cuales los alumnos tienen dificultad debido a la metodología empleada.

Finalmente, desde el punto de vista educativo, cabe destacar que la deficiencia en la comprensión lectora es un problema masivo en el país, pues según (Arévalo, 2018) las pruebas que evalúan, las habilidades de comprensión lectora “*evidencian el alto rezago de los*

*discentes ecuatorianos en nivel de lectura básico, en comparación con otros países de Latinoamérica”* (pág. 15). Este caso, como se ha especificado, no es diferente en la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio, por tanto, se denota la urgencia de tratar esta problemática para vencer una dificultad pedagógica esencial en el desarrollo de otras competencias y habilidades en niveles superiores, pues si un joven no es capaz de realizar inferencias, críticas, análisis, síntesis y otros procesos de abstracción a partir de una lectura, poco será su desarrollo en capacidades de orden superior como las que se tratan en los niveles de Básica Superior y Bachillerato.

## Capítulo II

### Marco Teórico

#### Fundamentación teórica

##### *Definición de gamificación*

Gamificación es un término utilizado en el año 2002 por Nick Pelling y según (Rodríguez & Santiago, 2015) citado por (Trujillo, 2022, pág. 1) manifiesta que “*Gamificación es tratar de que se haga lo que no siempre apetece, usando para ello el juego*” Es decir adaptar o modificar actividades cotidianas a acciones más dinámicas en las que se disfrute su ejecución y la vez sea más fácil encontrar una solución a un problema dado, obteniendo como resultado una recompensa y un nuevo aprendizaje.

La gamificación se ha convertido en una técnica de aprendizaje que en los últimos años ha revolucionado dentro del ámbito educativo debido a que traslada la mecánica de los juegos al área de aprendizaje acoplándose a los contenidos que se desarrollaran “*con el fin de transmitir un mensaje, un contenido e incluso modificar un comportamiento, mediante una experiencia significativa y lúdica que favorezca la motivación del individuo lográndose esto a través del empleo de elementos de los juegos*” (Reyes, 2016, pág. 2). De esta forma se potencia las habilidades de los niños y refuerza conocimientos, alcanzando un aprendizaje más significativo y funcional, obteniendo una serie de reconocimientos y recompensas por acciones con buenos resultados.

A pesar de lo antes mencionado (Aqua, 2020, pág. 2) afirma que el “*nivel de atención y participación personal que se tiene con una actividad en particular*” en los estudiantes no es suficiente para generar aprendizajes significativos, puesto que jugar ya debería de ser la mayor recompensa y que, aunque se entregue un incentivo esto ayuda a avanzar por buen camino, sin embargo este en ningún momento es el eje fundamental. El término gamificación se ha venido utilizando con mucha frecuencia, gusta mucho utilizarlo en distintos contextos,

pero al parecer lo involucran a todo lo que tiene que ver con juego, lo cual hace que se creen diversas confusiones. A continuación, se presentará una tabla con aspectos que se deben descartar del término gamificación.

**Tabla 1. ¿Qué no es gamificación?**

<b>¿Qué NO es Gamificación?</b>		
<i>NO es crear un juego</i>	Lo ideal es valernos de los sistemas de puntuación recompensa-objetivo que normalmente compone la gamificación	<p><i>Orientado a crear un juego</i></p> <p>Establecer como objetivo que aprendan ecuaciones lineales (Serious Game)</p> <p><i>Diseñar un proceso de Gamificación.</i></p> <p>Lograr que adquieran el hábito de resolver problemas a diario con el ordenador (hacer las tareas de clase).</p>
<i>NO es un Serious Game (Juego Serio)</i>	Su razón de ser no va dirigida tanto a conseguir que una tarea sea más divertida o Motivadora.	Su objetivo es lograr un propósito de aprendizaje concreto, para resolver un problema o una situación de la vida real.
<i>NO es Teoría de Juegos.</i>	Estudia la estrategia que hay detrás de la toma de decisiones.	Se direcciona principalmente hacia la política, geopolítica, economía, en donde los jugadores en un escenario competitivo toman decisiones óptimas.
<i>NO es PBL. (Puntos, Medallas y Rankings)</i>	Los PBL son un sistema de juego muy simples en donde únicamente aplica puntos, medallas y rankings	No logra que los participantes se mantengan entusiasmados y motivados debido al escaso uso de elementos, reglas,
estrategias, narrativas...		

---

Gamificación, como motivar al alumnado y mejorar el clima en el aula (PérezI&NavarroC, 2022, págs. 2-10)

### ***Elementos***

La gamificación presenta tres elementos básicos ordenados de forma jerárquica que conjuntamente permiten que se consigan los objetivos de este sistema. Estos elementos son los componentes, mecánicas y dinámicas.

Las dinámicas que consiste estructurar del juego ejemplo: si va a ser por competición, por recompensas, logros. Las mecánicas que se refiere al proceso o forma como se desarrollara el juego ejemplo: por puntos, desafíos, niveles, clasificación, premios.

Los componentes hacen relación a los recursos tangibles como son. premios, trofeos, avatares (OrtízA&JordánJ, 2017, págs. 6-14)

Al aplicar este sistema en las aulas es importante considerar que los elementos aporten verdaderamente una transformación en la enseñanza y que permita al estudiante interesarse en aprender algo nuevo por placer mas no por obligación generando un gran compromiso en él.

**Figura 1.** Elementos de la gamificación



(Reyes, 2018, pág. 5).

### ***La gamificación en la expresión oral***

La gamificación funciona como una estrategia pedagógica para la expresión oral de los estudiantes, por lo que uno de sus objetivos es llamar la atención del docente, motivándolo a hablar en público. De esta forma, este tipo de metodología constituye un elemento motivador usado por el docente dentro del aula clase, que busca *“utilizar la lengua como una herramienta educativa, en donde el alumno exprese ideas e interactúe con otras personas”* (Borrás, 2024, pág. 28), de tal manera que puedan interiorizar los conocimientos de una forma divertida, hasta generar una experiencia positiva en los mismos.

### ***Medios Virtuales para gamificar***

Existe una diversidad de medios virtuales enfocados en el aprendizaje, estas herramientas de gamificación permiten que los estudiantes aprendan de forma sencilla y lúdica. (Reyes, 2018) afirma que *“estos sistemas digitales cuentan con herramientas que permiten la realización de actividades, la organización, la publicación de materiales y la comunicación entre los involucrados...”* (pág. 8). Es decir, utiliza elementos propios como del juego puntos, niveles, incentivos, entre otras, potenciando la participación de los implicados.

Algunos ejemplos de medios para gamificar en el aula son Duolingo que a través de una inscripción libre se puede aprender un nuevo idioma, notificándole al estudiante errores y otorgándole la oportunidad de una nueva actividad para avanzar de nivel. ClassDojo es de gran ayuda en el nivel de educación básica ya que ayuda a los docentes a mejorar el comportamiento de los estudiantes, a través de recompensas por su comportamiento y buenos resultados. Goalbook por otro lado permite monitorear el historial de calificaciones de los estudiantes, actualizar sus perfiles y a la vez felicitar por sus logros alcanzados. Estas son algunos de los interesantes medios que son de gran ayuda para que el profesorado siga continuamente el progreso áulico y los estudiantes se motiven por aprender cada día. Como se menciona las

posibilidades son variadas y lo importante es que se elija la que mejor se adapte a los objetivos planteados para cumplir a cabalidad la clase, como los que presentamos a continuación:

**Tabla 1**

*Herramientas para utilizar en una clase*

---

**HERRAMIENTAS para utilizar en una clase**

---

**Padlet:** Se trata de una plataforma digital que facilita la creación de murales o foros colaborativos, en donde se pueden insertar varios recursos multimedia.

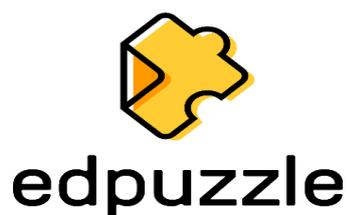


**Mentimeter:** Es un software que posibilita la creación de encuestas y juegos online, los cuales se aplican con una audiencia determinada.



---

**Edpuzzle:** Se define como una herramienta digital que permite convertir cualquier video en una técnica de enseñanza activa. Esto por cuanto el docente puede insertar preguntas abiertas o cerradas del contenido del video, mismas que deben ser respondidas de forma simultánea a la visualización de este.



**Emaze:** Se trata de una aplicación web que facilita la creación de presentaciones de diapositivas, álbumes, tarjetas, blogs, etc., de una forma llamativa para la audiencia. Posee plantillas que se adaptan a contextos educativos, empresariales, sociales o familiares.



---

**Wordwall:** Es una plataforma que permite la creación de actividades lúdicas de manera online, con el fin de reconocer conocimientos previos o posteriores a la ejecución de la clase. Además, ofrece al profesor una gran cantidad de juegos creados previamente que pueden ser editados según la necesidad.

---

*Nota.* Tomado de (Agüera, 2019); (Espeso, 2022), Gobierno de Canarias (2016), (Gómez, 2019), (Orellana, 2020), PhET Interactive Simulations (s. f.), (Universidad del Pacífico, 2018)

**Tabla 2. Ventajas y desventajas de la gamificación**

<b>Ventajas y desventajas de aplicar la gamificación en el aula</b>		
<b>Aspecto</b>	<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<b>Motivación del alumnado</b>	1.-Fomenta, de forma voluntaria, la predisposición del estudiante hacia la realización de la actividad dispuesta por el docente. En consecuencia, el alumno está motivado y participa.	1.-Es posible que se acostumbre al alumnado a trabajar únicamente cuando recibe recompensas, de modo que sus esfuerzos podrían ir enfocados a objetivos a corto plazo y no a los fines del aprendizaje.
<b>Convivencia</b>	2.- Crea una concatenación óptima entre el juego y la colaboración en equipo, generando mayor confianza, comunicación y compañerismo entre todos los alumnos de la clase.	2.-Si el docente no está lo suficientemente capacitado para canalizar el espíritu competitivo de manera positiva, se podrían crear reacciones negativas, impulsando la enemistad entre alumnos.

<b>Tecnología</b>	<p>3.- Mediante el uso de herramientas tecnológicas en la gamificación, se promueve en los estudiantes la formación de habilidades relacionadas a la instalación, mantenimiento y manejo de dispositivos y programas computacionales.</p>	<p>3.- Puede implicar un alto coste, especialmente si se toma en cuenta la introducción de elementos tecnológicos para desarrollar las actividades, además, preparar el material en distintas plataformas supone emplear mucho tiempo.</p>
<b>Calidad del aprendizaje</b>	<p>4.- Simplifica la comprensión de conceptos complejos para el alumnado, especialmente para aquellos que tienen problemas de aprendizaje, cambiando su perspectiva hacia una mayor utilidad de los contenidos impartidos.</p>	<p>4.- El poco conocimiento y experiencias del profesorado sobre técnicas de gamificación podría provocar aspectos negativos en el aprendizaje, sobre todo al inicio de su aplicación.</p>
<b>Habilidades actitudinales y cognitivas</b>	<p>5.- Promueve la perseverancia del alumno en la tarea, impulsada por su deseo de triunfar. Aumenta el nivel de atención del alumno.</p> <hr/> <p>6.-Propicia mejoras en cuanto al desarrollo de habilidades basadas en una mentalidad multitarea del alumnado.</p>	<p>5.- Si no se explican correctamente las reglas del juego y se lleva un ritmo correcto, podría llevar al alumnado al abandono y la impaciencia, por lo cual, mantener una actitud positiva depende mucho de la forma de llevar el juego.</p>

Fuente: (Blass, 2019, pág. 1).

Como se puede evidenciar, las desventajas expuestas podrían ser superadas con un acompañamiento pedagógico constante de parte del docente al alumno, así como también, mediante capacitaciones que permitan que el profesorado conozca cómo puede mantener los aspectos positivos de aplicar la gamificación en aula. Así pues, aunque no sea sencillo superar las barreras anteriormente nombradas, la gamificación es una estrategia que se acerca más al alumnado y a sus intereses, creando generalmente una actitud positiva y una predisposición por aprender.

### ***La lingüística***

La lingüística funciona como una estrategia para la comprensión lectora de los estudiantes, por lo que uno de sus objetivos es llamar la atención del alumno por la lectura. De esta forma, la gamificación al involucrarse en el proceso educativo de los jóvenes constituye un elemento motivador usado por el docente dentro del aula de clase, que busca “*un acercamiento entre el juego y el mundo literario, para que la lectura no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar*” (TenesacaM&CriolloF, 2020, pág. 25)

Cabe mencionar que, mediante la aplicación de la lingüística, *se puede lograr un mayor compromiso del alumno en su proceso de lectura*, tomando en cuenta a la par un mejor desarrollo de sus habilidades lingüísticas básicas que fomenten su capacidad de comprensión lectora (TenesacaM&CriolloF, 2020, pág. 26). Adicionalmente, el refuerzo de la lectura en los estudiantes resulta un punto clave para su formación, por lo que es importante crear un ambiente nuevo de estudio basado en el juego y motivación. A continuación, se puede evidenciar un ejemplo de una estrategia de gamificación creada para elevar los niveles de comprensión lectora en el alumnado:

### **Tabla 3. Ejemplos de una estrategia de gamificación para la comprensión**

---

## Estrategia de Gamificación CHIGAMI

---

Aspecto	Objetivo:	Descripción:
<b>Generalidades</b>	Favorecer los niveles de comprensión lectora del alumnado según las características de su contexto.	Propuesta de gamificación diseñada para 24 sesiones, en grupos de 3 a 5 alumnos quienes deberán superar una serie de actividades de comprensión lectora cuyo grado de dificultad asciende por nivel.
Retos	Tarjetas de preguntas:	Tarjetas sorpresa:
	En cada una encontrará 3 preguntas de comprensión de la lectura, si el alumno responde correctamente se le otorga 5 puntos.	Se usan para niños con bajo puntaje o que no han logrado terminar la sesión, es una oportunidad de adquirir puntos extras con actividades sencillas.
	Tarjetas de obstáculos:	Tarjetas de penitencia:
	Se aplican cuando uno de los equipos rompe alguna de las normas de convivencia previamente establecidas	Se emplean cuando el docente considere pertinente, hay acciones como: saltar, cantar, bailar, etc.

Fuente: (Gaitán, 2023, pág. 1)

### Comprensión lectora

#### *Definición de comprensión lectora*

La comprensión lectora es el proceso mediante el cual el “lector se interrelaciona con el texto” (Romo, 2019), de tal manera que aprende de las ideas principales y las relaciona con las ideas preexistentes en su mente. Esta relación descrita entre el lector y el texto es el principio clave de la lectura comprensiva, la cual proviene de las experiencias de lectura del propio lector, quien a la par tiene la capacidad de interpretar las ideas del autor” (pág. 37).

En un aula de clase, cuando un alumno llega a comprender una lectura propuesta por el docente, tiende a guardar la información del texto en su mente, a tal punto que ésta se vuelve familiar para el mismo. En definitiva, se puede entender a la comprensión lectora como *“una serie de razonamientos que guían al lector hacia la construcción de la interpretación del mensaje escrito de un texto”* (Barajas, 2006, pág. 15).

## **Niveles literales**

### **Nivel de Comprensión Literal**

Constituye la base para una óptima comprensión lectora y es una capacidad básica que el docente debe estimular en sus alumnos, siendo un nivel en el que se reconoce y explora todo lo propiamente explícito en un texto. Cabe señalar que en este nivel se ejecutan habilidades como *“percibir, observar, discriminar, nombrar o identificar, emparejar, secuenciar u ordenar y retener”* (TenesacaM&CriolloF, 2020, pág. 17). Cuando se alcanza este nivel, el alumno debe ser capaz de identificar y reconocer detalles, elementos, ideas principales, ideas secundarias, relaciones causa-efecto y rasgos de personajes de la lectura, tomando en cuenta el recuerdo de todos estos aspectos claves de una comprensión literal (Herrera&Hernández&Valdés, 2015, pág. 1). De esta forma, el docente podrá evaluar si el estudiante puede transmitir todo lo que ha leído con sus propias palabras, y si es así, tendrá la capacidad de desarrollar el siguiente nivel de comprensión lectora.

### **Nivel de Comprensión Inferencial**

Cuando el alumno está en la capacidad de descifrar lo que el historiador quiere transmitir en un texto, podrá explicar el mismo en un nivel inferencial, pues *“comprender un texto en el nivel inferencial significa interpretar todo aquello que el autor quiere comunicar, pero que en algunas ocasiones no lo dice o escribe explícitamente”* (Ministerio de Educación, 2013, pág. 11). Cabe destacar que, este es un nivel de lectura que exige hacer hipótesis y desentrañar intenciones en los textos, más allá de lo que las palabras expresan. Aquí se hacen deducciones y se interpreta haciendo uso de *“varios elementos del contexto, de la cultura y de los pre-saberes”*

(Encinas, 2024, pág. 1). Por cuanto, el lector (estudiante) debe acudir al conocimiento obtenido anteriormente, así como también la experiencia para entender lo que el escritor no dice explícitamente en el relato.

### **Nivel de Comprensión Crítico**

Se requiere un aprendizaje activo para desarrollar un buen conocimiento crítico en los dicentes. Entonces, para que los estudiantes aprendan un concepto, primero deben comprenderlo, luego aplicarlo y observar el valor del concepto adquirido. En este sentido comprender un texto en el nivel crítico significa valorar, proyectar y juzgar tanto el contenido de lo que un autor plantea en su escrito, como las inferencias o relaciones que se pueden establecer a partir de lo que aparece en el texto producido por un autor. Estos juicios, valoraciones y proyecciones deben tener una sustentación, argumentación o razón de ser, que el lector debe soportar en los elementos que aparecen en el texto (Ministerio de Educación, 2013).

“Para comprender un texto en este nivel, el lector debe recurrir a su sentido común, a su capacidad para establecer relaciones lógicas, a sus conocimientos sobre el texto o sobre el tema del que trata el texto, a su experiencia de vida o como lector, a su escala de valores (personal y de la cultura a la cual pertenece), a sus criterios personales sobre el asunto del que trata el texto, a otras lecturas que ha realizado anteriormente... (pág. 12)”.

Por añadidura, el desarrollo del pensamiento crítico requiere fomentar el pensamiento crítico que comienza con la curiosidad y la agudeza mental. Esta reflexión intelectual se traduce en desarrollos que emergen dentro del aula clase, donde los alumnos se distinguen por la atracción sobre una variedad de temas, el interés en la buena recopilación de información y la confianza en sus habilidades plenas.

## Dificultades de la comprensión lectora

Uno de los problemas que se presenta en las aulas con los jóvenes especialmente en la área de lengua y literatura es la falta del desarrollo de las destrezas lingüísticas, la mayoría de los jóvenes saben leer textos pero no pueden interpretar, en este contexto *“numerosas investigaciones se han centrado en buscar las causas de los problemas de comprensión lectora, llegando a la conclusión de que son muchos los factores que inciden en la comprensión de un texto”* (Silva, 2021). Es decir, la principal teoría que explica la dificultad de la lectura es la falta de una decodificación fluida del texto, actualmente se sabe que hay estudiantes que son decodificadores automáticos y pueden leer con fluidez, sin embargo, no entienden lo que están leyendo.

Siguiendo esta línea de investigación, la comprensión lectora es un proceso muy útil más que la decodificación de palabras en un ámbito académico, por tal motivo *“La dificultad de la comprensión lectora se presenta en personas que leen de modo fluido y decodifican de manera automática pero que, sin embargo, no son capaces de comprender aquello que leen”* (Silva, 2021). Entre todos los factores que pueden afectar e interferir en la comprensión lectora de los niños y niñas de EGB, ahora está muy extendida la teoría del déficit estratégico, en la que los infantes están obligados a aplicar métodos metacognitivos para entender una lectura en particular.

Algunas de las causas más relevantes de la comprensión lectora son:

1. Los estudiantes no saben interpretar textos.
2. Las tareas grupales e individuales no son las óptimas para desarrollar la lectura.
3. Pobreza de vocabulario fluido.
4. Los conocimientos previos son precarios y escasos.
5. Los dicentes presentan problemas al memorizar lecturas.

6. Baja autoestima e inseguridad para comunicarse.
7. Poca motivación en el área de Lengua y Literatura.

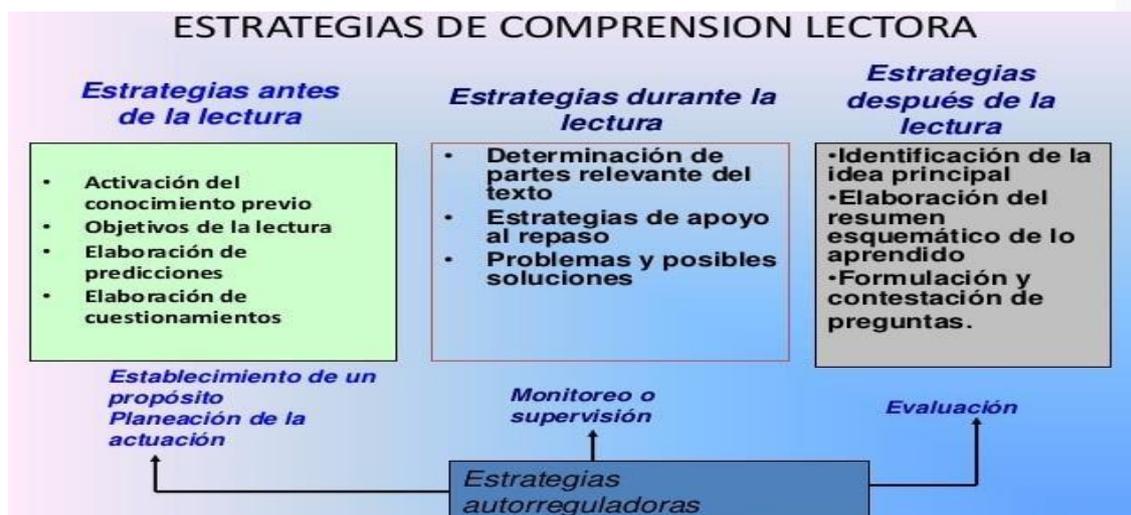
### ***Estrategias para mejorar la comprensión de textos***

Para comprender al estudiante se puede valer de una serie de estrategias, mismas que deben ejecutar “*procedimientos de carácter elevado, que implican la presencia de objetivos que cumplir, la planificación de las acciones que se desencadenan...*” (Solé, 1998, pág. 5).

La aplicación de una estrategia es controlada y requiere saber qué, cómo y cuándo usarla; por eso, demanda del conocimiento metacognitivo, es decir, los estudiantes deben saber qué es, cuándo y cómo usar cada estrategia de comprensión lectora. Dicho de otra manera:

Lo que caracteriza a la mentalidad estratégica es una capacidad para representarse y analizar los problemas y la flexibilidad para dar con soluciones. De ahí que al enseñar estrategias de comprensión lectora haya que primar la construcción y uso por parte de los alumnos de procedimientos de tipo general que puedan ser transferidos sin mayores dificultades a situaciones de lectura múltiples y variadas (Solé, 1998, pág. 6).

**Figura 2.** Estrategias para la comprensión lectora



(Webdelmaestrocmf, 2022, pág. 1).

**Tabla 4. Proceso lector: momentos y aspectos a considerar en el proceso de lectura**

<b>Estrategias de comprensión lectora</b>		
<b>Momentos</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Estrategia</b>
<b>Antes de la lectura</b>	Hacer explícito el propósito de la lectura, de tal manera que el alumno conecte los conocimientos previos con el tema de la lectura que se va a abordar en el aula-clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Definir de forma explícita el propósito de la lectura.</li> <li>-Activar los conocimientos previos y asociarlos con los nuevos.</li> <li>-Predecir lo que la lectura trata de informar y a partir de ello formular hipótesis.</li> </ul>
<b>Durante la lectura</b>	Ejecutar inferencias de varios tipos, revisar y comprobar en el estudiante la comprensión lectora mientras se lee y aprende a tomar decisiones frente a las dificultades, fallas y errores en el proceso de lectura	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Formular hipótesis acerca de la lectura.</li> <li>-Esclarecer inquietudes o dudas (releer si es necesario).</li> <li>-Diseñar un vocabulario amplio.</li> <li>-Ejecutar actividades vinculadas con el texto en quipos de trabajo.</li> </ul>
<b>Después de la lectura</b>	Recapitular toda la información abordada en la clase, resumir y extender el conocimiento obtenido mediante el proceso de lectura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Resumir la lectura utilizando palabras propias.</li> <li>-Formular y responder preguntas entre los compañeros de clase.</li> <li>-Plantear las ideas, utilizando diagramas y gráficos.</li> </ul>

Fuente: (Solé, 1998, pág. 1)

### ***Estrategias educativas para mejorar la interpretación de textos***

Para comprender al estudiante se puede valer de una serie de estrategias, mismas que deben ejecutar “*el uso de estrategias de comprensión es fundamental para promover un aprendizaje efectivo en diversos contextos educativos*” (Completa, 2024), en donde el proceso enseñanza-aprendizaje tome un valor significativo, y su proceso sea dinámico, continuo y sistemático, enfocado hacia los cambios de las conductas y rendimientos, mediante el cual se verifican los logros adquiridos en función de los objetivos propuestos.

### ***Didáctica en el lenguaje oral***

Tomando en cuenta que hoy en día la ciencia y la tecnología constituyen un poderoso pilar del desarrollo cultural, social y económico de una educación moderna, concuerdo con la postura de (Quintana, 2023), pues define la didáctica como “*Una ciencia tecnológica*” (pág. 19) en donde los problemas prácticos se resuelven gracias a la intervención del conocimiento científico, lo cual posibilita el proceso enseñanza-aprendizaje. A tal efecto, la definición del autor es la más pertinente, puesto que es necesario que el docente investigue los contenidos y utilice métodos de enseñanza constructivistas como lo es la inteligencia lingüística.

## Capítulo III

### Metodología

#### Diseño de la investigación

##### *Enfoque de la investigación*

El presente informe de Investigación se enmarca en un paradigma positivista, pues la forma de adquirir el conocimiento puede ser explicada desde diferentes corrientes filosóficas de pensamiento, por ejemplo, el positivismo. Entre sus rasgos más importantes se encuentra la naturaleza cuantitativa, que garantiza la precisión y rigor que exige el área de Lengua y Literatura, para desarrollar la comprensión lectora en el alumnado de 10mo año de EGBS del colegio Unidad Educativa Equinoccio San Antonio. Por lo tanto, al aplicar el paradigma positivista a la Lengua y Literatura, se espera que sea una investigación sistemática, verificable, impacto de la implementación de estrategias de gamificación dentro del aula, en la promoción del desarrollo de habilidades de comprensión lectora, del colegio Unidad Educativa Equinoccio San Antonio, subnivel de básica superior, período 2024-2025. comparable, medible y replicable. Esto significa que sólo se estudiarán los fenómenos observables: medibles, pasables o contables.

##### *Tipo de investigación*

El tipo de investigación a utilizar será el enfoque cuantitativo por cuanto se busca determinar el porcentaje de relación existente entre las variables contempladas en el estudio, en este caso: la introducción de estrategias de gamificación y la comprensión lectora en alumnos de 10mo año de EGBS. En este sentido, es importante aclarar que la metodología cuantitativa se define como el proceso de recabar cualquier información cuantificable que puede ser usada para cálculos matemáticos y análisis estadísticos, de tal manera que las decisiones de la vida real pueden ser tomadas basadas en estas derivaciones, y que a menudo se toman a partir de muestras. (Velázquez, 2022)

Así pues, en el caso particular del tema a abordar en el presente trabajo, este conjunto de estrategias permitiría cumplir con el objetivo establecido, deduciendo qué tanto incide el tipo de metodología empleada por el profesorado y la motivación dada a los alumnos en la obtención de conocimientos de relativa dificultad, tal es el caso de la comprensión lectora en niveles inferenciales y críticos.

## **Población de estudio**

### ***Docentes***

La institución cuenta con 5 docentes del área de lengua y literatura, cuya edad oscila entre los 30 y 55 años. Entre sus funciones están: Planificar, ejecutar y evaluar las diferentes sesiones de aprendizaje mediante el enfoque constructivista y el uso constante de las TIC. También deben asistir a las planificaciones proporcionadas por las entidades privadas con las cuales se mantienen convenios, tales como EDINUN. Actualmente, los docentes conocen pocas estrategias que puedan aplicarse específicamente al área de Lengua y Literatura y más aún en la comprensión lectora, razón por la cual se encuentran preocupados por el desempeño del alumnado en esta temática.

### ***Alumnos***

En esta investigación se enfatizó con una población de 40 alumnos matriculados legalmente en la básica superior del décimo paralelo “B”. Además, se presume que el alumnado posee dificultades de comprensión lectora, de ahí la importancia de la presente investigación

### ***Universo***

El universo total de la presente investigación es de 40 estudiantes, del colegio Equinoccio San Antonio; obteniendo una población total de 40 personas. En la tabla que se muestra a continuación se indica la información desglosada:

**Tabla 5: Universo a Investigar**

<b>Categoría</b>	<b>Unidades de observación:</b>	<b>N.º</b>	<b>%</b>
Estudiantes	Estudiantes de básica superior	40	100
TOTAL			100

**Fuente:** Santiago Galeas, docente de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio.

**Elaborado por:** Los Autores

### **Muestra de Investigación**

La investigación se llevará con la población mencionada, pero tomando en cuenta únicamente a estudiantes del subnivel de básica superior de modo que sea factible comprobar la hipótesis planteada específicamente con discentes que se encuentran en este subnivel y en donde se ha identificado el problema mencionado con mayor énfasis. En este sentido, se puede afirmar que el muestreo utilizado es de tipo no probabilístico por conveniencia, por cuanto no todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser elegidos.

Por tanto, se trabajarán con 40 discentes, de 10mo año de EGBS:

**Tabla 6 Descripción de la muestra**

<b>Paralelo</b>	<b>Cantidad</b>
B	40
Total	40

**Fuente:** Santiago Galeas, docente de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio.

**Elaborado por:** Los Autores

### **Operacionalización de variables**

*Variable Independiente*

- Estrategias de gamificación

### *Variables dependientes*

- Habilidades de comprensión Lectora

### **Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información**

Se emplearon dos técnicas diferentes para poder cumplir a cabalidad con los objetivos anteriormente especificados, así pues, en primer lugar, se usó la técnica de la Evaluación, valiéndose del instrumento de la prueba objetiva (ANEXO E) para poder aplicarla. Además, dada la modalidad actual, se elaboró el examen sobre competencias lectoras, en la herramienta virtual kahoot, TAC que permitió introducir la gamificación en el aula. De esta manera, se pudo comprobar qué beneficios y dificultades se obtienen al aplicar el juego para optimizar las habilidades de comprensión lectora, en sus 3 niveles: literal, inferencial y crítico. Por otra parte, las preguntas no constituyeron únicamente en interrogantes de una prueba, sino que fueron también desafíos, cuya estructura se edificó empleando distintas estrategias de gamificación del área de Lengua y Literatura, tales como: las frases disparatadas, el mago predictor, el dibujante pensante, adivina-adivinator, reflexionando ando, entre otras previamente consultadas y modificadas según la necesidad por el equipo investigador.

Asimismo, para evaluar el grado de aceptación del alumnado de las estrategias de gamificación se consideró la técnica de la encuesta, con el instrumento del cuestionario (ANEXO F). Dicho cuestionario examinó cómo se sienten los alumnos cuando se les enseña a través del juego, haciendo énfasis en el nivel de aprendizaje que obtienen. También se solicitó al estudiantado que especifique qué elementos de la gamificación lo hacen sentir motivado si: los retos, el compartir con sus compañeros, la competencia, o los premios recibidos sean estos tangibles (regalos) o no (aplausos, por ejemplo). De igual forma, se indagó sobre el gusto del estudiantado por la lectura, culminando con la pregunta base de la investigación: ¿Les gustaría

a los alumnos de la muestra optimizar sus habilidades de comprensión lectora mediante distintos juegos que se valgan o no de las TIC? Cabe destacar, que esta encuesta se aplicó después de ejecutar la evaluación de Kahoot, pues tras vivir esta experiencia los discentes pudieron conocer cómo sería su enseñanza si se contemplaran este tipo de estrategias en las secuencias didácticas de sus docentes.

Finalmente, es preciso mencionar, que tanto la evaluación de selección múltiple como el cuestionario contaron con 10 ítems que fueron analizados posteriormente aplicando la metodología cuantitativa y valiéndose del paradigma positivista. Además, para aplicar los instrumentos mencionados se dispuso de 2 días: miércoles 18 y jueves 19, en los cuales el grupo investigador ingresó a las clases de Lengua y Literatura de 10mo año de Educación Básica Superior para efectuar adecuadamente su investigación, teniendo el apoyo de las docentes del aula en todo el proceso mencionado.

## Capítulo IV

### Análisis e Interpretación de Resultados

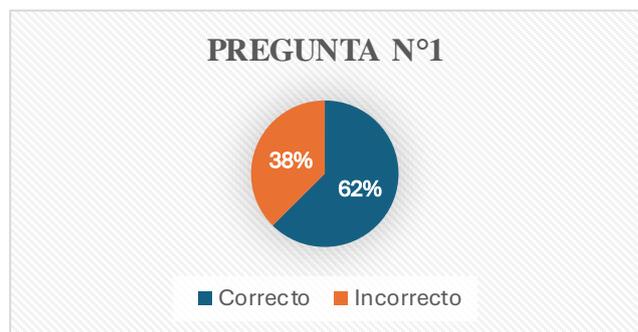
#### Test de Lectura Comprensiva

Test de lectura al subnivel EGBS: literal, inferencial y crítico, para niños de 10mo año.

**PREGUNTA N°1: Adivina Adivinador: mira con atención y explica lo qué pasó.**

**Tabla 1:**

PREGUNTA N°1		
Grado	Correcto	Incorrecto
10mo B de EGBS	25	15
Elaborado por: Equipo investigador		



**Figura 3.** Adivina adivinador

**Elaborado por:** Equipo Investigador

#### **Interpretación:**

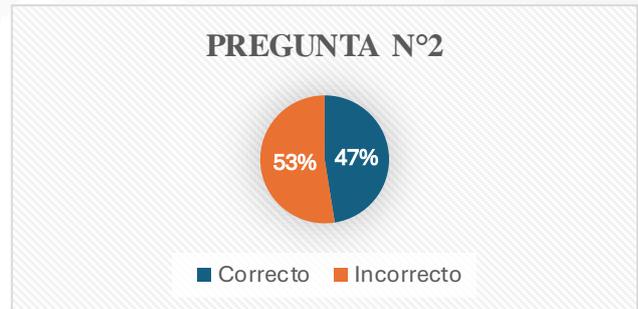
En 10mo año de EGBS, paralelo B, un 62% de los estudiantes contestan correctamente la pregunta de lectura comprensiva en el nivel literal, por otra parte, el 38% responden incorrectamente. En síntesis, el 62% de alumnos del subnivel de básica superior responden correctamente interrogantes de comprensión lectora en el nivel literal. Por esta razón, se puede inferir que existe una mejora paulatina en las habilidades de comprensión.

**PREGUNTA N°2: Jordy quiere declararle su amor a Elisa mediante una carta.**

**Elige la oración que puede usar de acuerdo con su deseo.**

**Tabla 2:**

PREGUNTA N°2		
Grado	Correcto	Incorrecto
10mo B de EGBS	19	21
Elaborado por: Equipo investigador		



**Figura 2: Pregunta N°2**

**Elaborado por: Equipo Investigador**

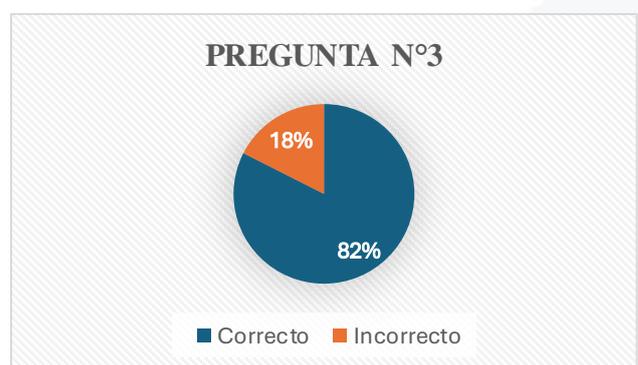
***Interpretación:***

En 10mo año de EGBS, paralelo B, apenas el 47% de discentes contestan correctamente la pregunta de comprensión literal, ligada al reconocimiento de intenciones comunicativas. De igual forma, se puede evidenciar que los niños poseen un nivel de comprensión literal poco aceptable. El 53% del alumnado responde incorrectamente por lo cual, sería factible comenzar a trabajar con estrategias de gamificación enfocadas al nivel inferencial y crítico.

**PREGUNTA N°3: Frases disparatadas: El brujo de la biblioteca ha desordenado las oraciones del cuento. Elige el orden correcto.**

**Tabla 3:**

PREGUNTA N°3		
Grado	Correcto	Incorrecto
10mo B de EGBS	33	7
Elaborado por: Equipo investigador		



### Figura 3: Pregunta N°3

Elaborado por: Equipo Investigador

#### Interpretación:

En esta interrogante del nivel literal, dentro del 10mo año de EGBS, el 82% del alumnado da con la respuesta correcta, el 18% responde incorrectamente. Con este resultado se evidencia que no todos los estudiantes necesitan refuerzo sobre la coherencia y cohesión de los enunciados, pues mediante estas herramientas unieron las oraciones para construir un texto que mantenga sentido completo. Por tal razón, no sería necesario incluir la estrategia de ‘Frases disparatadas’ dentro de las que se contemplan para la enseñanza del alumnado de estos subniveles, de modo que se haga hincapié, a través del juego, en el desarrollo de habilidades en cuanto a las propiedades que debe cumplir un texto.

**PREGUNTA N°4: El mago predictor: En base al cuento anterior, contesta: ¿Por qué a Pedro le daban el hueso más pequeño?**

Tabla 4:

PREGUNTA N°4		
Grado	Correcto	Incorrecto
10mo B de EGBS	28	12

Elaborado por: Equipo investigador

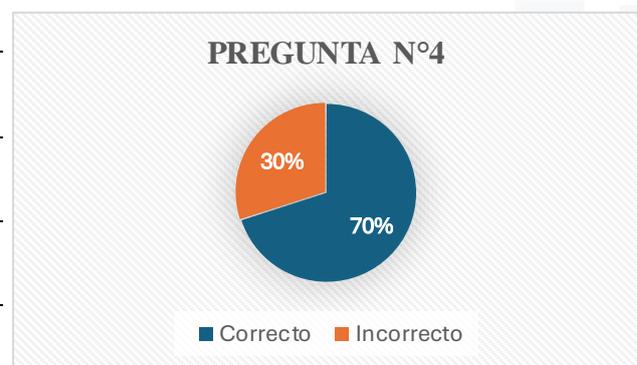


Figura 4: Pregunta N°4

Elaborado por: Equipo Investigador

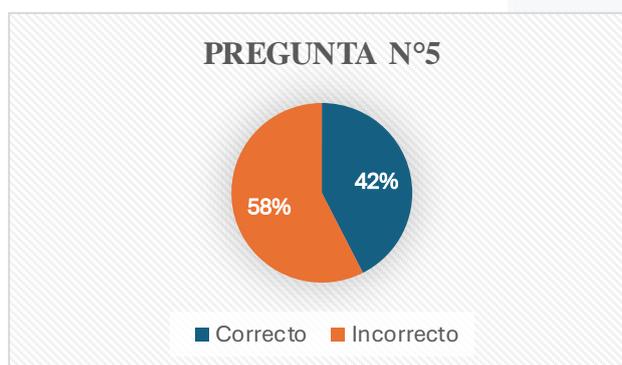
### **Interpretación:**

En la primera pregunta de nivel inferencial, un 70% de los estudiantes de 10mo grado son capaces de deducir cuál es la respuesta más adecuada a la situación, por otra parte, el 30% de los estudiantes responden incorrectamente, por lo cual nuevamente se evidencia la necesidad de reforzar las habilidades de comprensión con el alumnado de 10mo año, así pues, sería oportuno usar la estrategia de gamificación denominada: 'El mago predictor', para que el alumnado trabaje de mejor manera la elaboración de inferencias en relación a información textual previamente analizada.

**PREGUNTA N°5: El mago predictor: Lee el texto y trata de adivinar: ¿Por qué se desvaneció el muñeco de nieve?**

**Tabla 5:**

<b>PREGUNTA N°5</b>		
<b>Grado</b>	<b>Correcto</b>	<b>Incorrecto</b>
10mo B de EGBS	17	23
<b>Elaborado por:</b> Equipo investigador		



**Figura 5:** Pregunta N°5

**Elaborado por:** Equipo Investigador

### **INTERPRETACIÓN:**

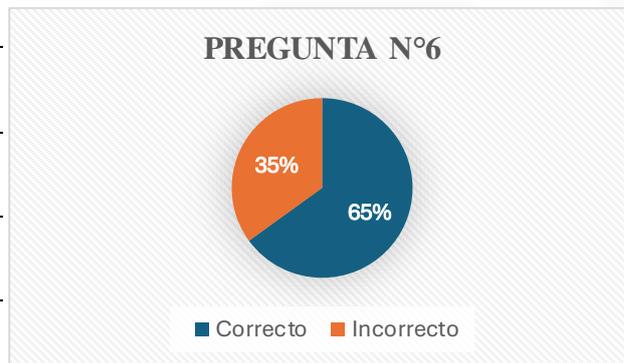
En la segunda pregunta de nivel inferencial, cuya dificultad asciende a pesar de utilizar la misma estrategia, un 42% de niños pertenecientes a 10mo de EGBS responden bien, UN 58% de estudiantes asciende en relación con la pregunta anterior. Los resultados

evidencian que con los chicos de 10mo es factible trabajar con la misma estrategia ‘El mago predictor’ subiendo el nivel de dificultad y vinculando experiencias de la vida cotidiana.

**PREGUNTA N°6: El genio pensante: Lee el cuento sin cesar para tu respuesta poderla encontrar: ¿Dónde crees tú que estaba Daniel?**

**Tabla 6:**

PREGUNTA N°6		
Grado	Correcto	Incorrecto
10mo B de EGBS	26	14
<b>Elaborado por:</b> Equipo investigador		



**Figura 6:** Pregunta N°6

**Elaborado por:** Equipo Investigador

***Interpretación:***

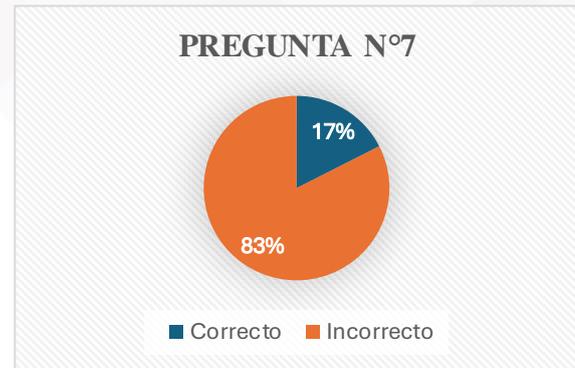
En esta pregunta, el 65% de los estudiantes logran responder correctamente, mientras que el 35% desconocen del tema, por lo tanto, es necesario trabajar con la aplicación de cuentos para mejorar la lectura comprensiva y desarrollar las habilidades lingüísticas a través de la lectura con un alto nivel de dificultad, de tal manera que los jóvenes fortalezcan las destrezas en el área de Lengua y Literatura.

**PREGUNTA N°7: Detectives de respuestas: Sigue las pistas y selecciona tu respuesta: ¿Por qué la pequeña Ana estará tan feliz?**

**Tabla 7:**

PREGUNTA N°7		
Grado	Correcto	Incorrecto
10mo B de EGBS	7	33

**Elaborado por:** Equipo investigador



**Figura 7:** Pregunta N°7

**Elaborado por:** Equipo Investigador

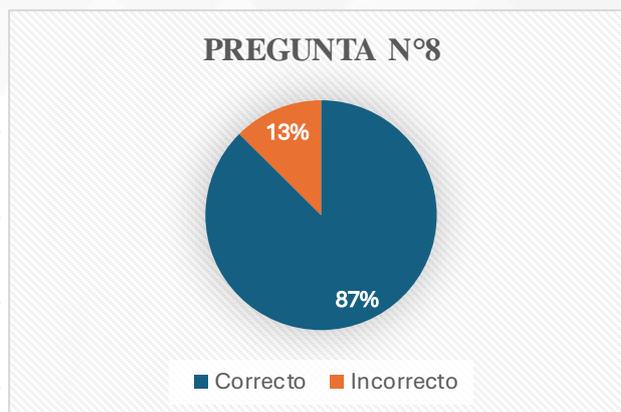
***Interpretación:***

Al menos 7 alumnos de 10mo año consiguen responder correctamente la pregunta planteada, es decir, un 17% da con la respuesta correcta. Por otro lado, el 83% responden incorrectamente, esta información evidencia que la estrategia de gamificación ‘detective de respuestas’ no es efectiva con todos jóvenes seleccionados, por tanto, el objetivo de motivar al alumnado dentro del proceso de enseñanza aprendizaje e incluso dentro de la evaluación de este hay que trabajarlo continuamente. Así mismo, es posible deducir que el alumnado no posee un buen nivel inferencial cuando se trata de información gráfica, por tanto, trabajar sobre estos cimientos antes de pasar a datos netamente textuales, no podrían asegurar la excelencia en el desarrollo de habilidades de comprensión inferencial.

**PREGUNTA N°8: Reflexionando ando: Lee y responde: ¿Fue buena la acción del elefante?**

**Tabla 8:**

PREGUNTA N°8		
Grado	Correcto	Incorrecto
10mo B de EGBS	35	5
Elaborado por: Equipo investigador		



**Figura 8:** Pregunta N°8

**Elaborado por:** Equipo Investigador

**Interpretación:**

En la primera interrogante de nivel crítico, asociada al campo axiológico, un 87% del alumnado de 10mo de básica superior responde correctamente, mientras que un 13% lo hace tanto incorrectamente. Ante esto se puede interpretar, que no hace falta un refuerzo considerable en preguntas de nivel crítico dentro de los jóvenes, haciendo énfasis en los valores socialmente aceptados y en las conductas moralmente correctas.

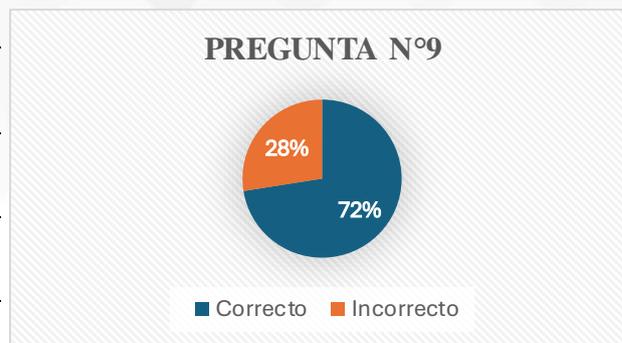
**PREGUNTA N°9: Dibujante Pensador: ¿Qué harías tú en esta situación?**

**Selecciona el dibujo más apropiado.**

**Tabla 9:**

<b>PREGUNTA N°9</b>		
<b>Grado</b>	<b>Correcto</b>	<b>Incorrecto</b>
10mo B de EGBS	29	11

**Elaborado por:** Equipo investigador



**Figura 9:** Pregunta N°9

**Elaborado por:** Equipo Investigador

***Interpretación:***

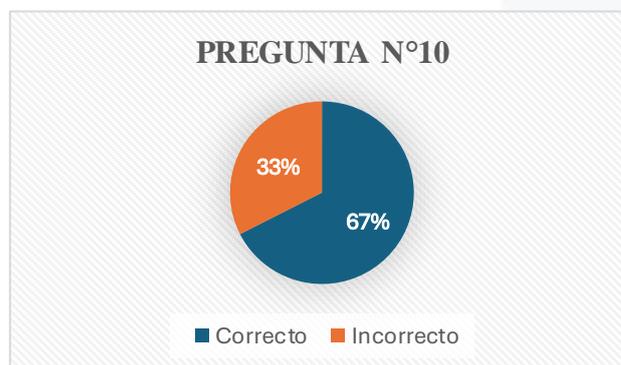
En la segunda pregunta de nivel crítico, un 72% del alumnado de 10mo EGBS es capaz de dar con el enunciado correcto, mientras que un 28% lo hace incorrectamente. A partir de la información obtenida, es posible deducir que el alumnado de 10mo EGBS responde mejor ante preguntas críticas que llevan imágenes en su estructura, por tanto, nuevamente, se recalca la necesidad de trabajar primeramente con información gráfica para posteriormente pasar a datos textuales.

**PREGUNTA N°10: El título perdido: El título del cuento ha desaparecido, selecciona el que mejor se adapte a este cuento.**

**Tabla 10:**

<b>PREGUNTA N°10</b>		
<b>Grado</b>	<b>Correcto</b>	<b>Incorrecto</b>
10mo B de EGBS	27	13

**Elaborado por:** Equipo investigador



**Figura 10: Pregunta N°10**

**Elaborado por:** Equipo Investigador

***Interpretación:***

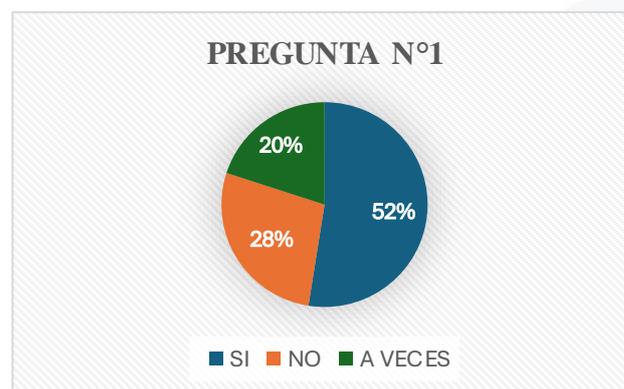
En la última pregunta que incluye los 3 niveles en una sola estrategia, se evidencia que el 67% de estudiantes de 10mo EGBS responden correctamente, el 33% de estudiantes únicamente solo lo hacen. Se puede interpretar entonces, que es necesario trabajar con otras habilidades antes de involucrar la estrategia del ‘Título perdido’, pues para esto los estudiantes necesitan identificar claramente el tema y la idea principal (lectura literal), los datos implícitos (lectura inferencial) y emplear su criterio para definir cuál sería el título que abarca toda la información detectada (lectura crítica). Una vez que se trabajen los temas anteriormente enunciados, sería muy recomendable incluir esta estrategia de gamificación para reforzar y comprobar el nivel de comprensión del alumnado. Sin embargo, para que esta tenga efectividad, se la podría modificar según la necesidad, desglosando a la misma en una serie de pasos que los discentes deberían seguir antes de responder la pregunta principal.

**Encuesta Estrategias de Gamificación**

**PREGUNTA N°1: ¿Tus profesores suelen incluir el juego como forma de aprendizaje?**

**Tabla 11:**

<b>PREGUNTA N°1</b>			
<b>Grado</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>A VECES</b>
10mo B de EGBS	21	11	8
Pregunta N°1 Encuesta			
<b>Elaborado por:</b> Equipo investigador			



## **Figura 11:** Pregunta N°1

**Elaborado por:** Equipo Investigador

### ***Interpretación:***

En la primera interrogante sobre estrategias de gamificación, un 52% de los estudiantes de 10mo afirman que sus docentes sí incluyen el juego constantemente como estrategia de enseñanza-aprendizaje, pues la mayoría piensan que esto solo sucede en ciertas ocasiones y no reiteradamente. Se puede evidenciar entonces, la necesidad de capacitar a los docentes para que se incluyan estrategias de gamificación de manera reiterativa, motivando al estudiantado a aprender y a superarse a sí mismo, a través de una metodología metacognitiva, pues el juego permite que el estudiante reflexione sobre su propio desempeño e identifique sus falencias juntamente con el profesorado encargado. En síntesis, solo un 28% del alumnado que consta dentro del subnivel de básica superior, considera que no se aplica la gamificación en el aula, en cambio, el 20% restante dice que ‘a veces’ sus profesores lo hacen. Cabe destacar que se pidió a los estudiantes que respondan de acuerdo con la educación que han recibido en el periodo lectivo 2024-2025.

**PREGUNTA N°2:** Selecciona las herramientas que han usado tus profesores en tu enseñanza durante la pandemia (puedes seleccionar varias opciones).

### **Tabla 12:**

---

**PREGUNTA N°2**

---

Grado	Kahoot,	Kahoot,	Quizziz	Genial.ly	Kahoot,	Socrative	Kahoot,	Kahoot,	Kahoot,	EducaPlay	Otros	Ninguna
10mo	4	3	5	0	6	2	1	7	3	4	2	2

---

**Elaborado por:** Equipo investigador

---

**Figura 12:** Pregunta N°2

**Elaborado por:** Equipo Investigador

***Interpretación:***

El 87% de alumnos de 10mo EGBS, paralelo B, manifiestan que sus docentes usan más de una estrategia de gamificación en su enseñanza, un 10% menciona que solo han usado una de las mencionadas y un 3% afirma nunca haber usado ninguna estrategia. Así pues, es posible constatar que la mayoría de los discentes conocen a gamificación mediante herramientas virtuales, pues del total de un 97% sí las ha probado y apenas un 3% no. Por tal razón, sería importante que ya no se capacite a los docentes en el manejo de las TIC sino más bien en la elaboración de preguntas que usen estrategias de gamificación divertidas para fomentar la lectura, tales como aquellas defendidas por Daniel Cassany: el cuento fantasma, el cuento disparatado, el acrospoema, entre otras.

### PREGUNTA N°3: ¿Cómo te sientes cuando tus profesores te enseñan mediante juegos?

Tabla 13:

PREGUNTA N°3				
Grado	Animado/a a aprender más	Aburrido/a	Cansado/a	Otro
10mo B de EGBS	10	8	17	5

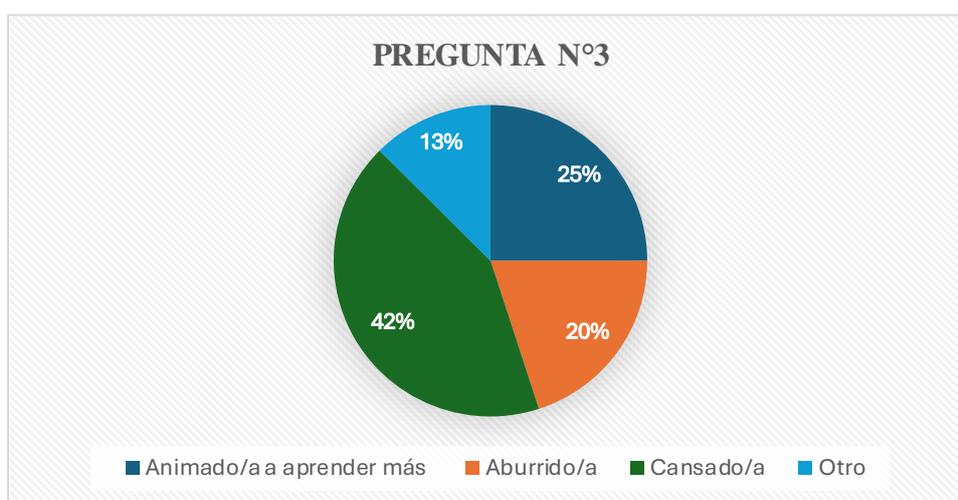


Figura 13: Pregunta N°3 Encuesta

Elaborado por: Equipo Investigador

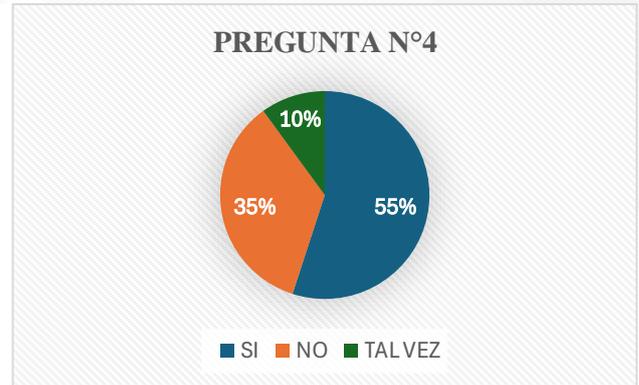
#### *Interpretación:*

En esta interrogante el 87% de alumnos afirman que se sienten motivados a aprender más cuando se les enseña mediante estrategias de gamificación, mientras que el 13% indican que hay otras formas para aprender. Analizando estos datos, se puede determinar que el alumnado tendrá mayor disposición de ser participe activo de su proceso de aprendizaje si se le presenta el conocimiento a través de diversas estrategias de gamificación, confirmando de este modo la importancia de introducirlas en el aula.

**PREGUNTA N°4: ¿Sientes que aprendes más si aprendes jugando?**

**Tabla 14:**

PREGUNTA N°4			
Grado	SI	NO	TAL VEZ
10mo B de EGBS	22	14	4
Pregunta N°4 Encuesta			
<b>Elaborado por:</b> Equipo investigador			



**Figura 14:** Pregunta N°4

**Elaborado por:** Equipo Investigador

***Interpretación:***

El 55% de alumnos de 10mo confirman que aprenden mejor con estrategias de gamificación, el 35% mencionan que tal vez se puede aprender con la gamificación. En resumen, el alumnado del subnivel sí aprende a través del juego, mientras que el 10,7% menciona que no. Se puede interpretar entonces que la mayoría de los alumnos consideran a la gamificación como una herramienta no solo motivante, sino también significativa.

**PREGUNTA N°5: ¿Qué es lo que más disfrutas cuando aprendes jugando? (puedes seleccionar varias opciones)**

**Tabla 15:**

---

**PREGUNTA N°5**

---

Grado	Los desafíos	Los premios o aplausos si ganan	El aprender algo nuevo de forma divertida	El compartir con tus compañeros	El interactuar con herramientas tecnológicas innovadoras
10mo B EGBS	10	15	7	5	3

---

Pregunta N°4 Encuesta

---

**Elaborado por:** Equipo investigador

---



**Figura 15:** Pregunta N°5 Encuesta

**Elaborado por:** Equipo Investigador

***Interpretación:***

En esta pregunta, el 79% del total de alumnos encuestados menciona que lo que más disfruta del juego en su proceso, es el poder aprender algo de forma divertida. De igual modo, un 8% menciona que lo que más le gusta es resolver desafíos, evidenciándose la importancia de involucrar preguntas de diferente dificultad, finalmente en 3er lugar, un 13% afirma que disfruta de los juegos en donde puede compartir con sus compañeros.

### PREGUNTA N°6: ¿Te gusta leer?

Tabla 16:

PREGUNTA N°6			
Grado	SI	NO	Depende del tipo de texto
10mo B EGBS	19	6	15

**Elaborado por:** Equipo investigador

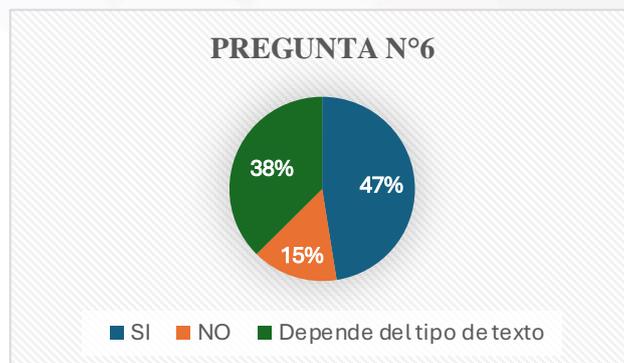


Figura 16: Pregunta N°6

Elaborado por: Equipo investigador

### Interpretación:

El 47% de alumnos de 10mo grado confirman su gusto por la lectura y el 38% restante menciona que le gusta leer siempre y cuando la lectura se corresponda con sus intereses y un 15% determina que definitivamente no es de su agrado la lectura. En base a lo anteriormente establecido, se puede confirmar que existe una gran predisposición por parte del alumnado a ejercer de manera constante una práctica lectora, por lo cual, sería factible incrementar la cantidad de textos que los discentes leen para poder optimizar sus habilidades de comprensión, sin embargo, para motivar al alumnado que no esté muy convencido de hacerlo, se deberían seleccionar lecturas cortas y afines a sus intereses.

### PREGUNTA N°7: Del 1 al 5 califica: ¿Qué tan bueno eres para entender lo que lees?

Tabla 17:

---

**PREGUNTA N°7**

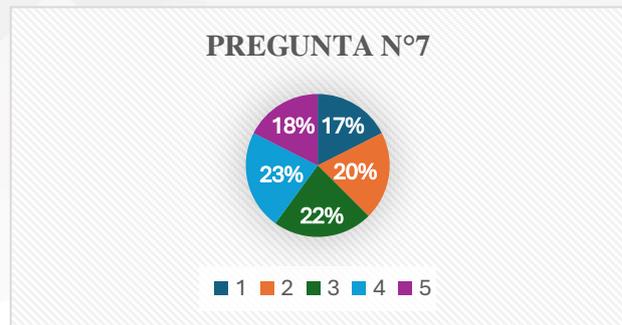
---

Grado	1	2	3	4	5
10mo B EGBS	7	8	9	9	7

---

**Elaborado por:** Equipo investigador

---



**Figura 17:** Pregunta N°7

**Elaborado por:** Equipo investigador

**Interpretación:**

En esta pregunta, el 18% de alumnos califican en 5/5 su habilidad para leer, 23% la califica en 4/5 y el 22% en 3/5. Por otra parte, el 20% de alumnos le designan a su habilidad de comprensión la calificación de 2/5, el 17% la de 1/5. Por tal razón, sería importante brindar tutorías a aquellos discentes que necesiten mayor refuerzo en esta temática.

**PREGUNTA N°8: ¿Sentiste que te fue más fácil entender las lecturas con el juego en kahoot aplicado por las evaluadoras?**

**Tabla 18:**

---

**PREGUNTA N°8**

---

Grado	SI	NO	UN POCO
10mo B de EGBS	17	13	10

---

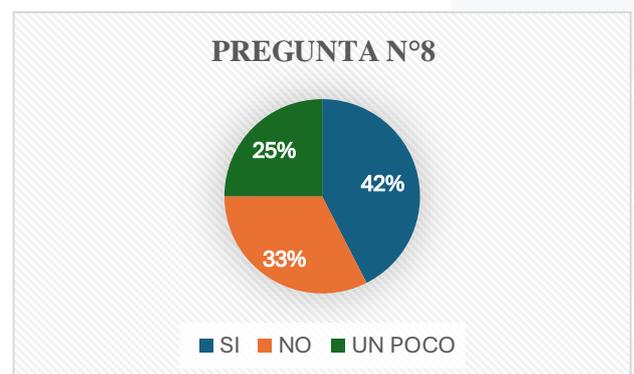
Pregunta N°4 Encuesta

---

---

**Elaborado por:** Equipo investigador

---



**Figura 18:** Pregunta N°8

**Elaborado por:** Equipo investigador

**Interpretación:**

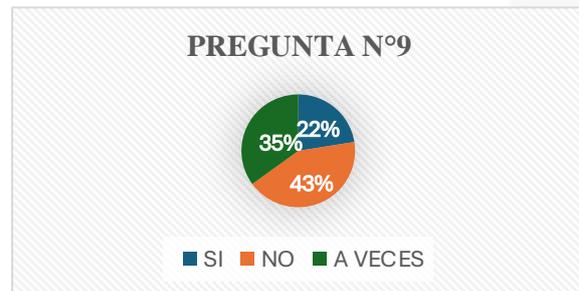
En esta interrogante el 25% menciona que la estrategia de gamificación aplicada en clase por las investigadoras permitió que comprendieran mejor las lecturas abordadas, un 42% afirma que le ayudó por completo y solo un 33% definitivamente piensa que no. Por tanto, se debería introducir esta estrategia, de modo que se acostumbren.

**PREGUNTA N°9: ¿Tus profesores te motivan a leer mediante juegos?**

**Tabla 19:**

PREGUNTA N°9			
Grado	SI	NO	A VECES
10mo B de EGBS	9	17	14

**Elaborado por:** Equipo investigador



**Figura 19:** Pregunta N°9

**Elaborado por:** Equipo investigador

**Interpretación:**

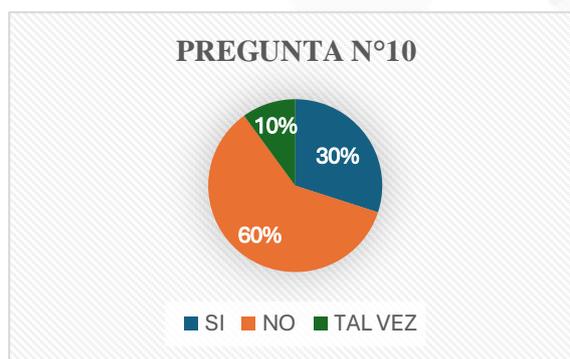
En 10mo año de EGBS, el 43% menciona que no se les ha enseñado a comprender textos a través del juego, por lo que posiblemente han sido sujetos a estrategias memorísticas y tradicionales, de ahí que sea importante introducirlos al juego lentamente. El 35% en cambio

menciona que a veces se le ha enseñado a través del juego en este tema en particular y el otro 22% restante dice que sí.

**PREGUNTA N°10: ¿Te gustaría que tus profesores te enseñaran a leer y comprender textos a través de juegos?**

**Tabla 20:**

<b>PREGUNTA N°10</b>			
<b>Grado</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>TAL VEZ</b>
10mo B de EGBS	15	30	5
Pregunta N°4 Encuesta			
<b>Elaborado por:</b> Equipo investigador			



**Figura 20:** Pregunta N°20

**Elaborado por:** Equipo Investigador

**Interpretación:**

En esta interrogante al 30% sí le gustaría que le enseñen a leer mediante el juego, un 10% menciona que tal vez y un 60 dice que no. Se hace énfasis en que esto se debe al desconocimiento de los alumnos de estrategias de gamificación aplicadas a la comprensión lectora, por dicha razón algunos se muestran dudosos sobre si prefieren métodos tradicionales o novedosos para aprender, sin embargo, es importante que salgan de su zona de confort.

**Discusión de resultados**

A partir de los hallazgos encontrados, aceptamos la hipótesis general que establece que, si se introducen estrategias de gamificación en el área de Lengua y Literatura, permite optimizar las habilidades de comprensión lectora del alumnado de 10mo año de EGBS de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene en los proyectos investigativos mencionados en los antecedentes, como es el caso de (PINELA Y LIZANO, 2018) *en la gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes en la asignatura de lengua y literatura*, así como (Vergara, 2020) *en la gamificación y enseñanza de lengua y literatura: Una propuesta didáctica para bachillerato general unificado, quienes señalan que, la estrategia utilizada por el docente tienen un alto impacto en el aprendizaje del estudiante obteniendo mejores resultados cuando se implementa estrategias de gamificación en el aula*. Ello es acorde con lo que en este estudio se encuentra.

## **Conclusiones y recomendaciones**

### ***Conclusiones***

En este proyecto se evidenció que, la implementación de estrategias de gamificación en el aula contribuyen al desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de 10mo año de EGBS de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio, durante el período académico 2024-2025, ya que a través de los instrumentos aplicados a dichos estudiantes se obtuvo que, el alumnado tendrá mayor disposición de ser partícipe activo de su proceso de aprendizaje si se le presenta el conocimiento a través de diversas estrategias de gamificación, confirmando de este modo la importancia de introducirlas en el aula.

Por otro lado, desarrollar estrategias de gamificación para la comprensión lectora, en dicha área de aprendizaje, con los estudiantes de 10mo año de EGBS de la institución educativa antes mencionada es relevante debido a que se evidenció que la gamificación dentro de esta área en específico, permite adaptar diferentes tipos de estrategias que generen el análisis crítico, interpretativo y deductivo de los estudiantes, logrando despertar su interés, así como afianzar sus habilidades, por lo que es relevante introducir estrategias de este tipo con más frecuencia en sus actividades, para reforzar y comprobar a la vez sus avances en la comprensión lectora, modificándolas acorde a las necesidades de los estudiantes y sus niveles de dificultad.

A la vez, promover la reestructuración de las planificaciones áulicas de Lengua y Literatura en los niveles mencionados, propiciando el empleo de secuencias didácticas que contemplen estrategias innovadoras como la gamificación, de modo que se optimicen las habilidades de comprensión lectora es fundamental, ya que de forma general se evidenció que existe un pequeño número de estudiantes con deficiencias en el desarrollo de dicha habilidad por lo que para apuntar a la meta de equidad en la educación, sería importante implementar y brindar tutorías a aquellos discentes que necesiten mayor refuerzo en esta temática, de modo que puedan alcanzar el nivel deseado.

La implementación de capacitaciones al docente relacionadas con la introducción de estrategias de gamificación contribuye al mejoramiento de las destrezas del alumnado afectado en comprensión lectora en un alto grado, comprobando que, es importante capacitar al docente en la elaboración de preguntas que usen estrategias de gamificación llamativas para fomentar la lectura tales como aquellas defendidas por Daniel Cassany: el cuento fantasma, el cuento disparatado, el acrospoema, entre otras. Así como motivarlo a experimentar con diversas herramientas que incentiven al estudiante a involucrarse activamente.

Como se pudo observar en este estudio, las herramientas de gamificación son altamente positivas para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes siempre que, las estrategias utilizadas por el docente dentro de esta herramienta sean atractivas y sobre todo que se adapten a las capacidades de los estudiantes, por ello es importante la introducción de metodologías innovadoras dentro de la contextualización del contenido áulico, así como la implicación por parte del docente a través de capacitaciones, de esta manera se logrará alcanzar el nivel deseado de instrucción en esta área y brindar a los estudiantes un aprendizaje significativo que perdure a lo largo de la vida.

### ***Recomendaciones***

Implementar capacitaciones y talleres a los docentes para que puedan conocer de una manera positiva sobre las estrategias de gamificación en el aula, y que los docentes así puedan aplicar y utilizar estas herramientas de una manera adecuada, y también diseñar estas dinámicas de juego para que se adapten a cada necesidad de los estudiantes.

Por otro lado, los docentes también tendrían que incluir en sus clases aplicaciones y plataformas digitales interactivas, para que se facilite la gamificación en el aula, como puede ser Kahoot y Quizizz, o también plataformas de aprendizaje adaptivo. Así se podrá tener un seguimiento de cómo va el progreso de los estudiantes, cabe recalcar que además los estudiantes de esta manera se sienten más motivados por aprender.

De igual manera se recomienda que para añadir estrategias de gamificación en el aula se promueva un espacio de aprendizaje participativo donde se pueda lograr que los estudiantes se sientan motivados a trabajar y a participar para lograr que sus habilidades de lectura mejoren con el trabajo en equipo.

Por último, los docentes deben diseñar actividades de gamificación que estén alineadas con el currículo nacional, principalmente en el desarrollo de destrezas de la comprensión lectora como podría ser la inferencia, análisis crítico y síntesis de ideas.

## Referencias

- Agüera, P. (23 de julio de 2019). *Google-Wordwall*. Obtenido de Wordwall: aprende a usarlo en tres pasos: <https://www.educaciontrespuntocero.com/tecnologia/wordwall-tutorial/>
- Aquae. (16 de septiembre de 2020). *Google-Fundación Aquae*. Obtenido de ¿Qué es la gamificación? Definición y objetivos: <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>
- Arévalo, J. (25 de septiembre de 2018). *Google-Instituto Nacional de Evaluación Educativa*. Obtenido de INFORME PRUEBAS PISA: [https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/archivosPD/uploads/dlm\\_uploads/2020/08/CIE\\_InformeGeneralPISA18\\_20181123.pdf](https://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/archivosPD/uploads/dlm_uploads/2020/08/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf)
- Barajas, K. (20 de junio de 2006). *Google-Academia*. Obtenido de COMPRENSION LECTORA: [https://www.academia.edu/29037960/COMPRENSION\\_LECTORA](https://www.academia.edu/29037960/COMPRENSION_LECTORA)
- Blass, J. (26 de junio de 2019). *Google-Didactia*. Obtenido de Gamificación en el aula: <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Borrás, O. (08 de febrero de 2024). *Google-Revista Undiandes*. Obtenido de Gamificación en el desarrollo de las competencias del currículo priorizado para la enseñanza de la Lengua y Literatura: [https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3624/4237#:~:text=\(2023\)%20refiere%20que%20la%20gamificaci%C3%B3n,los%20juegos%20y%20la%20tecnolog%C3%ADa.](https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/3624/4237#:~:text=(2023)%20refiere%20que%20la%20gamificaci%C3%B3n,los%20juegos%20y%20la%20tecnolog%C3%ADa.)
- BSVALENCIA. (18 de mayo de 2023). *Google-Noticias escolares*. Obtenido de Estrategias de lectura que funcionan en todo tipo de contenido: <https://www.bsvalencia.com/es/noticias-escolares/estrategias-lectura-funcionan/>
- COMERCIO, E. (17 de diciembre de 2019). *Google*. Obtenido de En la Mitad del Mundo se inauguró la Unidad Educativa Equinoccio: <https://www.elcomercio.com/sociedad/lenin-moreno-inauguracion-escuela-equinoccio.html>

- Completa, R. (10 de 05 de 2024). *google-*. Obtenido de Estrategias de comprensión para aprendizaje efectivo : <https://revistacompleta.com/estrategias-de-compresion-para-aprendizaje-efectivo/>
- Constitución de la República del Ecuador. (19 de diciembre de 2013). *Google-Ministerio de Educación*. Obtenido de Constitución de la República del Ecuador: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS\\_CONSTITUCIONALES.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf)
- Ecuador, E. (20 de mayo de 2024). *Google*. Obtenido de EQUINOCCIO SAN ANTONIO: <https://www.escuelasecuador.com/equinoccio-san-antonio-pichincha-quito-17h02044>
- Educación, M. d. (28 de agosto de 2013). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Curso de lectura crítica: Estrategias de Comprensión Lectora: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-Lectura-critica-1.pdf>
- Encinas, F. (15 de agosto de 2024). *Google*. Obtenido de COMPRENSIÓN INFERENCIAL: <https://readingclubandskills.blogspot.com/p/compression-inferencial.html>
- Espeso, P. (9 de septiembre de 2022). *Google-Educación tres punto cero*. Obtenido de EDPuzzle, la herramienta que quiere revolucionar el mundo del vídeo en educación: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/edpuzzle/>
- Gaitán, V. (24 de febrero de 2023). *Google-Educativa*. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje divertido: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gómez, M. (8 de marzo de 2019). *Google-eLearning Masters*. Obtenido de ¿Qué es Padlet y su aplicación en la educación en línea?: <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/03/08/que-es-padlet-y-su-aplicacion-en-la-educacion-en-linea/>
- Guanoluisa J & Estrella L. (8 de octubre de 2014). *Google-REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR*. Obtenido de UNIDAD EDUCATIVA PARA LA PARROQUIA “SAN ANTONIO DE PICHINCHA”: <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/eebaab7c-f128-4218-9fd4-688d6b094438>
- Herrera & Hernández & Valdés. (28 de ebero de 2015). *Google-Dialnet*. Obtenido de Nivel de comprensión lectora de los primeros medios de colegios particulares subvencionados de Talca: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6429438>

- LeyOrgánicaDeEducaciónIntercultural. (18 de abril de 2017). *Google-Ministerio de Educación*.  
Obtenido de TÍTULO I-DE LOS PRINCIPIOS GENERALES-CAPÍTULO ÚNICO-DEL  
ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES: [https://educacion.gob.ec/wp-  
content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-  
Codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf)
- LeyOrgánicaDeEducaciónIntercultural. (18 de abril de 2017). *Google-Ministerio de Educación*.  
Obtenido de CAPÍTULO CUARTO-DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS  
Y LOS DOCENTES:[https://educacion.gob.ec/wp-  
content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-  
Codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf)
- LizanoK&PinelaE. (02 de Octubre de 2018). *Google-repositorio UTEG*. Obtenido de LA  
GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES  
EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA. :  
[https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/be05496f-e662-4b9d-864e-  
90302f903542/content](https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/be05496f-e662-4b9d-864e-90302f903542/content)
- Marieta, E.. *Google*. Obtenido de Repositorio UTN:  
[https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15268/2/PG%201675%20TRABAJO  
%20GRADO.pdf%20de%20junio%20de%202023\)](https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/15268/2/PG%201675%20TRABAJO%20GRADO.pdf%20de%20junio%20de%202023)
- Orellana, E. (29 de febrero de 2020). *Google*. Obtenido de TICs en Educación B:  
<https://ticseneducacion4.home.blog/2020/02/29/factile/>
- OrtízA&JordánJ. (23 de junio de 2017). *Google-USP*. Obtenido de Gamificación en educación:  
una panorámica sobre el estado de la cuestión:  
<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Pacífico, U. d. (19 de agosto de 2018). *Universidad del Pacífico*. Obtenido de Guía de:  
[Presentación de PowerPoint](#)
- PazosE&AguilarF. (26 de abril de 2024). *Google-Scielo*. Obtenido de El Aprendizaje Basado en  
Problemas como estrategia metodológica para el desarrollo del Pensamiento Crítico:  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-51622024000300313](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622024000300313)
- Pérez, A. (17 de diciembre de 2024). *Google-Universidad Espíritu Santo*. Obtenido de La  
importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños: [https://uees.edu.ec/la-  
importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-](https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-)

[ninos/#:~:text=Jugar%20mejora%20en%20nuestros%20m%C3%A1s,ayuda%20a%20generar%20resiliencia%20emocional.&text=Posibilita%20diferentes%20movimientos%20que%20ejercitan,riesgo](#)

PérezI&NavarroC. (11 de mayo de 2022). *Google-Iteso*. Obtenido de Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves: <https://www.redalyc.org/journal/998/99874454009/html/>

PINELA Y LIZANO. (02 de Octubre de 2018). *google-*. Obtenido de LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: <https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/be05496f-e662-4b9d-864e-90302f903542/content>

PossoE&VelezJ. (15 de septiembre de 2023). *Google-dspaceuce*. Obtenido de Gamificación en el desarrollo de habilidades de escritura creativa de textos, en los estudiantes del subnivel de Básica Media de la Unidad Educativa "Club Árabe Ecuatoriano", período 2022-2023.: <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/667d7c37-4df1-49b1-afc3-6b82977b2ce2/content>

Quintana, H. (17 de agosto de 2023). *Google-pumm*. Obtenido de La comprensión lectora en su didáctica: <https://investigacion.pucmm.edu.do/cedile/Documents/La%20comprensi%C3%B3n%20lectora%20y%20su%20did%C3%A1ctica.pdf>

Reinhardt, V. (12 de enero de 2025). *Google-compartirenfamilia*. Obtenido de Causas del fracaso escolar: <https://compartirenfamilia.com/aprendizaje/causas-del-fracaso-escolar.html#:~:text=Falta%20de%20h%C3%A1bitos%20b%C3%A1sicos%20de,autonom%C3%ADa%20y%20la%20responsabilidad%20personal.>

RevistaAndinaDeEducación. (16 de octubre de 2023). *Google-Scielo*. Obtenido de Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica: [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2631-28162023000100007](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-28162023000100007)

Reyes, D. (21 de marzo de 2016). *Google-Dialnet*. Obtenido de Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje1: <https://core.ac.uk/download/pdf/78635752.pdf>

Reyes, D. (29 de octubre de 2018). *Google*. Obtenido de Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje1: <https://www.google.com/search?q=Estos+sistemas+digitales+cuentan+con+herramientas+>

que+permiten+la+realizaci%C3%B3n+de+actividades%2C+la+organizaci%C3%B3n%2C+la+publicaci%C3%B3n+de+materiales+y+la+comunicaci%C3%B3n+entre+los+involucrados%2C+ya+sea+coordina

Reyes, D. (29 de mayo de 2018). *Google-Dialnet*. Obtenido de Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje1: [file:///C:/Users/jenny/Downloads/Dialnet-GamificacionDeEspaciosVirtualesDeAprendizaje-6529349%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/jenny/Downloads/Dialnet-GamificacionDeEspaciosVirtualesDeAprendizaje-6529349%20(3).pdf)

RGLOEI. (12 de julio de 2017). *Google-Ministerio de Educación*. Obtenido de REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural.pdf>

Romo, P. (23 de diciembre de 2019). *Google-RepositorioUCE*. Obtenido de La comprensión y la competencia lectora: <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/view/2552>

Silva, C. (24 de 12 de 2021). *google-ladislexianet*. Obtenido de Causas de las dificultades de comprensión lectora : <https://ladislexia.net/dificultades-de-compresion-lectora/>

Silva, C. (24 de 12 de 2021). *google-ladislexianet* . Obtenido de Causas de las difucultades de la comprensión lectora :<https://ladislexia.net/dificultades-de-compresion-lectora/>

Solé, I. (15 de 06 de 1998). *google-UTP*. Obtenido de Estrategias de lectura: <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>

Solé, I. (15 de 06 de 1998). *google-UTP*. Obtenido de Estrategias de lectura : <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>

Solé, I. (15 de 06 de 1998). *google-UTP*. Obtenido de ESTRATEGIAS DE LECTURA: <https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf>

TenesacaM&CriolloF. (19 de octubre de 2020). *Google-Repositorio UNAE*. Obtenido de La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe.:

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>

TenesacaM&CriolloF. (16 de Octubre de 2020). *Google-RepositorioUNAE*. Obtenido de La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe.:

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>

Trujillo, C. (29 de octubre de 2022). *Google-artículos educativa*. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje divertido:<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Velázquez, E. (03 de Mayo de 2022). *google- ventajas recolectar datos cuantitativos*. Obtenido de google- ventajas recolectar datos cuantitativos: <https://www.eduardvelazquez.com/3-ventajas-recolectar-datos-cuantitativos/>

Vergara, A. (28 de febrero de 2019). *Google-repositoriopuce*. Obtenido de Gamificación y Enseñanza de Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado.: <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/206ef14f-d16e-44c6-b4c0-82e985b53382/content>

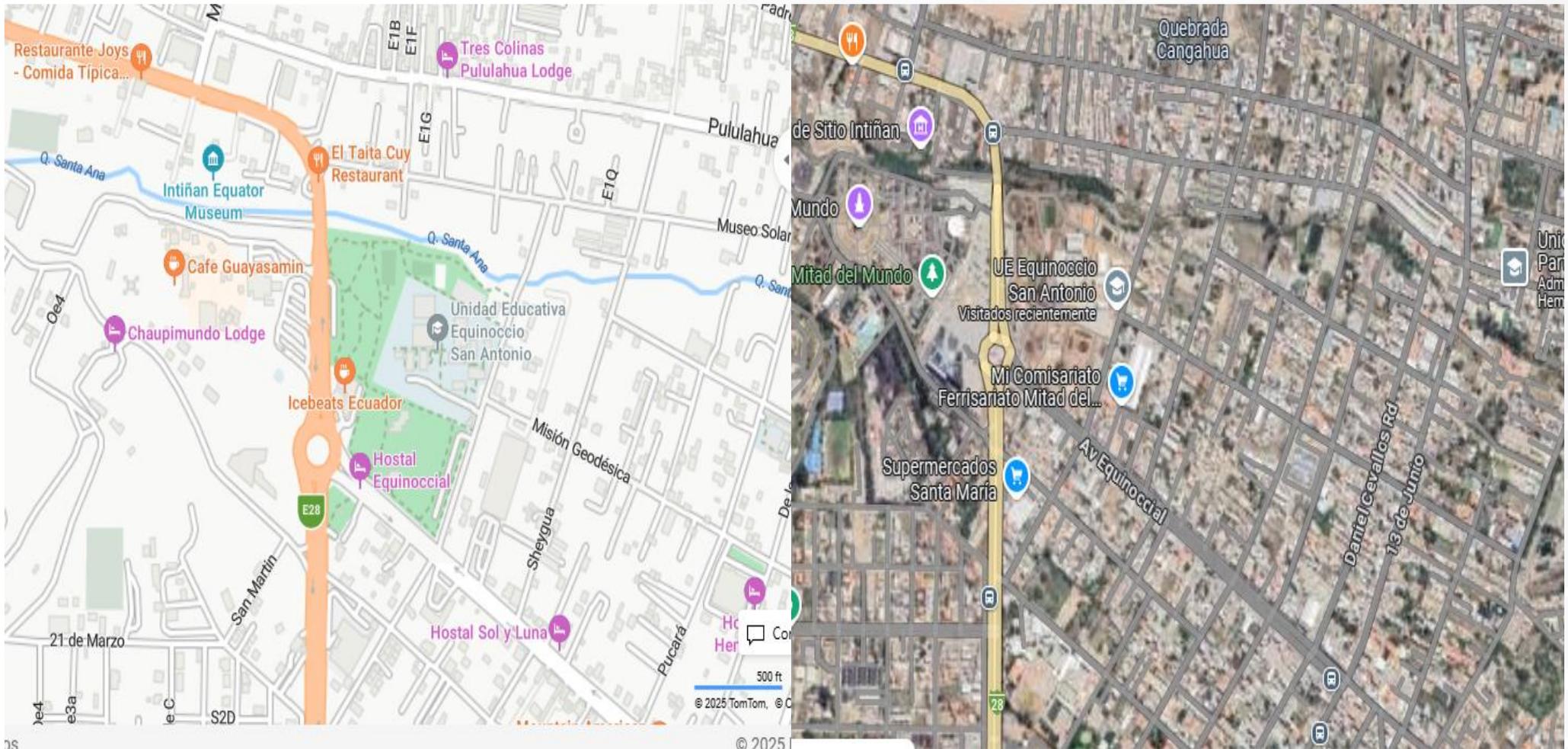
Vergara, A. (15 de Enero de 2020). Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/items/15ea2cb2-c8f7-4fc1-8739-49bd8ff563b8>

Webdelmaestrocmf. (25 de 12 de 2022). *google-Web del matesro* . Obtenido de Las mejores páginas, portales y herramientas para realizar actividades de gamificación para aprender jugando:<https://webdelmaestrocmf.com/portal/las-mejores-paginas-portales-y-herramientas-para-realizar-actividades-de-gamificacion-para-aprender-jugando/>

Webdelmaetsrocmf. (19 de 12 de 2022). *google-Webdel maestro*. Obtenido de de Las mejores páginas, portales y herramientas para realizar actividades de gamificación para aprender jugando:<https://webdelmaestrocmf.com/portal/las-mejores-paginas-portales-y-herramientas-para-realizar-actividades-de-gamificacion-para-aprender-jugando>

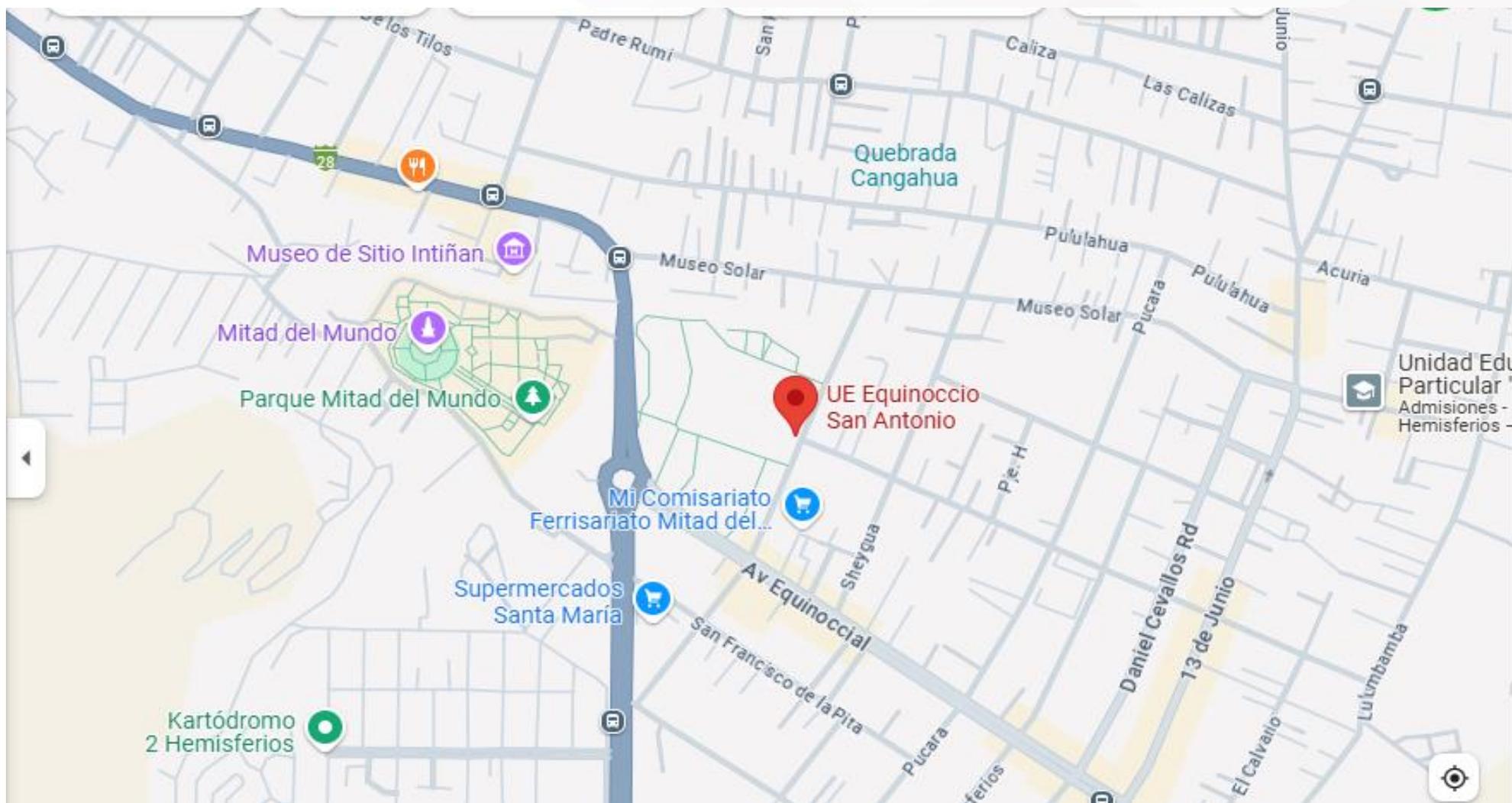
## Anexos

### Anexo A. Macro-ubicación



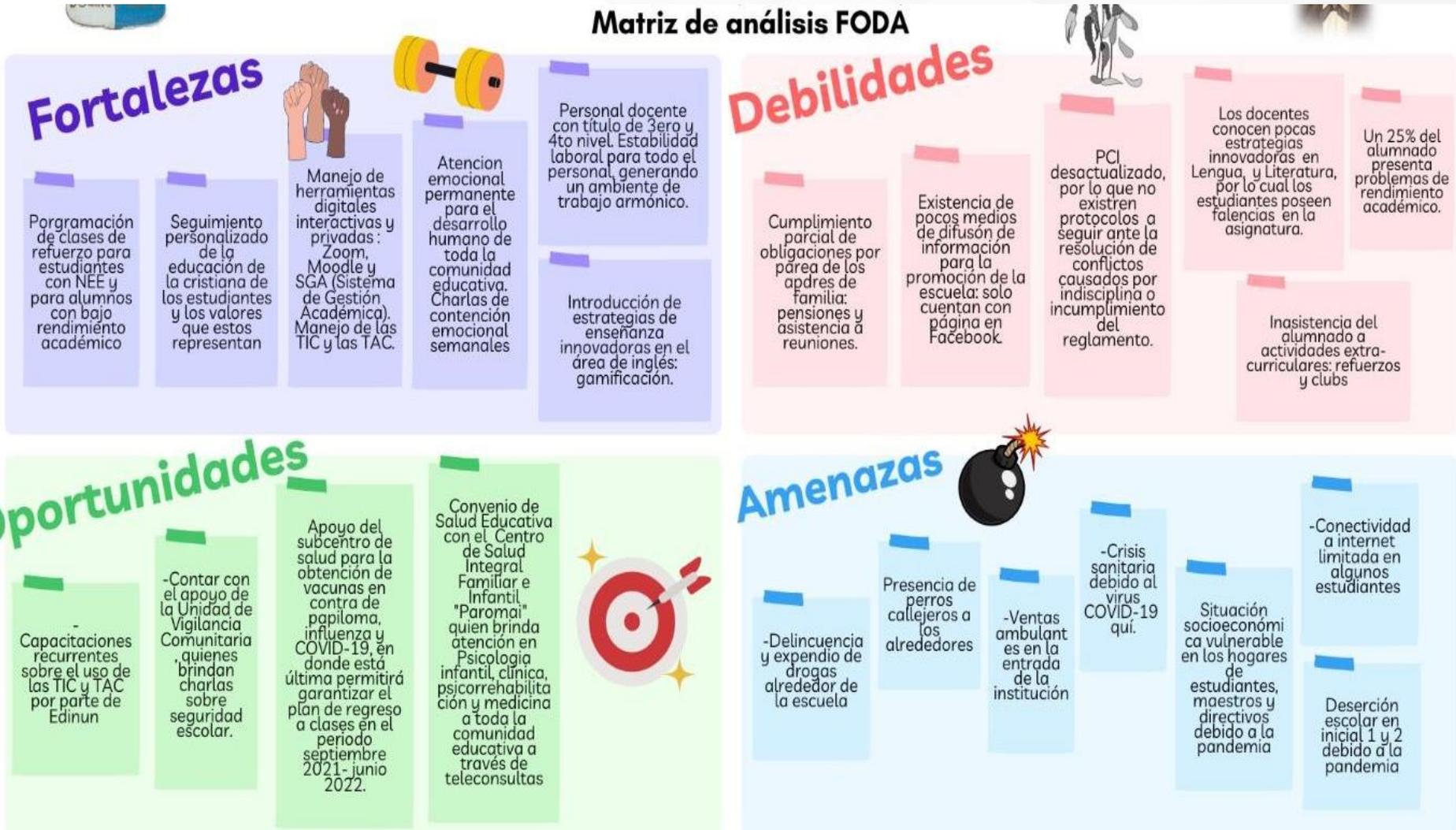
Fuente: Google Maps

## Anexo B. Micro ubicación



Fuente: Google Maps

### Matriz de análisis FODA



Fuente: Elaboración propia

## **Anexo D. Entrevista con Docente de 10mo año EGBS de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio**

**Medio:** Zoom

### **1. ¿Cuál es su nombre y cuál es su cargo dentro de la Institución?**

Mi nombre es Alexandra Padilla y soy docente de la Unidad Educativa Equinoccio San Antonio. Actualmente me encuentro a cargo de la materia de lengua y literatura de la básica superior del curso de 10mo año.

### **2. ¿Cuáles diría que son las principales Fortalezas de la escuela?**

La principal fortaleza de la institución es que toda la comunidad ha podido adaptarse a la situación causada por la pandemia, pues a pesar de que la educación dio un giro de 180° al cambiar de modalidad presencial a virtual, la calidad de la educación no ha bajado. Tanto autoridades como docentes se encuentran comprometidas en esta labor y velan por el cumplimiento de los objetivos educativos, por lo cual los profesores se han preocupado de sobremanera por aprender a manejar las TIC y las TAC de manera efectiva. Además, no se ha descuidado el tema afectivo, pues sabemos que la crisis sanitaria puede desencadenar sentimientos de depresión, ansiedad, desesperación y frustración en la comunidad educativa, por lo cual el DECE se encarga de velar por el bienestar emocional de todos los actores educativos, a través de charlas de contención emocional. De igual modo, en este periodo se ha probado introducir estrategias basadas en la gamificación.

### **3. ¿Cuáles son sus principales Oportunidades?**

Creo que las principales oportunidades de la institución se encuentran en los convenios que la institución ha realizado con EDINUN, pues muchos docentes nos encontrábamos desorientados acerca de cómo manejar las TIC y las TAC. De tal modo, considero que EDINUN ha tenido un papel importante en el desarrollo de competencias tecnológicas dentro del profesorado.

### **4. ¿Qué Debilidades ha podido identificar a nivel de docentes-alumnos?**

De igual forma, hace poco se evaluaron las competencias en comprensión lectora de los alumnos de 10mo EGB, en donde se evidenció que estos poseen un rezago de habilidades en comparación con niños de otras instituciones. Lamentablemente, se presume que esto se debe a la atención priorizada que se le ha dado a la ejecución de capacitaciones sobre el manejo de las TIC,

dejando de lado el conocimiento del docente en estrategias significativas para la enseñanza. Por tal razón, aunque el profesorado posee una fuerte ventaja en competencias digitales, no las posee en otros aspectos, en este caso, en estrategias para promover la comprensión lectora. Por otro lado, otro factor crítico reside en el estado de ánimo del estudiantado, pues la mayoría aún se muestra desmotivado por aprender.

#### **5. ¿Qué debilidades existen a nivel de autoridades?**

Las debilidades de la institución se derivan principalmente de la poca organización de las autoridades en la actualización del PCI, pues, por ende, todas las planificaciones de menor jerarquía presentan cierto déficit en la introducción de estrategias metodológicas que beneficien a los estudiantes y permitan alcanzar los objetivos educativos planteados.

#### **6. ¿Qué amenazas ha podido identificar?**

Existen amenazas que preocupan a la institución como el pago retrasado de pensiones por parte de los padres. Sin embargo, desde un punto de vista pedagógico, una amenaza que debería ser eliminada es el enfoque de las capacitaciones que reciben los docentes por parte de EDINUN, pues, aunque ha reforzado mucho el tema tecnológico, ha dejado de lado el modelo TPACK, mismo que menciona que los docentes no deben poseer únicamente competencias tecnológicas, sino también pedagógicas y científicas aplicadas a sus áreas del conocimiento. Así pues, EDINUN ha ofrecido valiosas capacitaciones, pero no las que se necesitan para cerrar en comprensión lectora que presentan los alumnos del subnivel superior con relación a alumnos de subniveles mayores o de otras escuelas.

## Anexo E. Instrumento N°1: Prueba objetiva Kahoot

# Kahoot!

## Lectura comprensiva

Test de lectura en los 3 niveles: literal, inferencial y crítico para estudiante de 10mo

0 favorites

5 plays

35 players

A public kahoot

Questions (10)

1 - Quiz

**Adivina Adivinador: mira con atención y explica lo qué pasó.**

60 sec

- El niño de camiseta verde se levantó para anticipar su parada. ✗
- El hombre con boina cedió el asiento a la señora embarazada. ✗
- El niño de camiseta verde cedió el asiento al niño con muletas. ✓
- El chófer pidió que alguien le ceda el asiento al niño de muletas. ✗



2 - Quiz

**Jordy quiere declararle su amor a Elisa mediante una carta. Elige la oración que puede usar de acuerdo a su deseo.**

60 sec

- Querida Elisa, te cuento que ayer vi un ladrón en el metro. ✗
- Querida Eli, debo confesarte que me enamoré de ti ✓
- Elisa, no te conozco bien, pero ¿quieres casarte conmigo? ✗
- Eli te invito a un viaje romántico a Panamá ✗

3 - Quiz

**Frases disparatadas: El brujo de la biblioteca ha desordenado las oraciones del cuento. Elige el orden correcto:**

240 sec

- B-D-A-G-C-F-E ✓
- B-A-C-G-F-E-D ✗
- D-A-B-G-C-F-E ✗
- B-A-D-C-G-E-F ✗

Nº	Frase
A	No obstante, Pedro el cachorro, se sentía incomprendido.
B	En un lugar no tan lejano, vivía una familia de perros.
C	Por esta razón, decidió huir de casa.
D	Todos eran muy felices, o eso parecía al menos.
E	Todos fueron muy felices cuando Pedro el cachorro, regresó.
F	Pero a pesar de todo, su familia lo rescató.
G	Porque cuando su dueño traía la comida, le daban el hueso más pequeño

4 - Quiz

**El mago predictor: En base al cuento anterior, contesta: ¿Por qué a Pedro le daban el hueso más pequeño?**

120 sec

- Porque su dueño lo quería menos a él. ✗
- Porque Pedro escapaba a menudo, así que este era su castigo. ✗
- Porque su dueño no sabía cuál era la dosis de alimento necesaria para Pedro. ✗
- Porque Pedro era el más pequeño de la familia, era el único cachorro ✓

**Pedro, el último cachorro**

En un lugar no tan lejano, vivía una familia de perros. Todos eran muy felices, o eso parecía al menos. No obstante, Pedro el cachorro, se sentía incomprendido. Porque cuando su dueño traía la comida, le daban el hueso más pequeño. Por esta razón, decidió huir de casa. Pero a pesar de todo, su familia lo rescató. Todos fueron muy felices cuando Pedro el cachorro, regresó.



5 - Quiz

**El mago predictor: Lee el texto y trata de adivinar: ¿Por qué se desvaneció el muñeco de nieve?**

240 sec

- El muñeco se enamoró de la persona equivocada y murió de amor. ✗
- La muñeca de porcelana aceptó su propuesta y él se derritió de amor. ✗
- Cambió la estación de invierno a primavera, por esto se derritió. ✓
- Vio a su amada con otro muñeco y se desvaneció de la tristeza. ✗

### EL MUÑECO DE NIEVE

En una mañana despejada, uno de los pocos muñecos de nieve que quedaban, acomodó su sombrero con galantería, al ver pasar a otra muñeca de porcelana, a la cual, no dudó ni un segundo en tratar de conquistarla. Sabía que era amor, sentía como le quemaba el cuerpo, escuchaba pájaros cantar, sentía mariposas revolotear, miraba el verde césped crecer ¡Todo encajaba! Sin embargo, mientras más amaba, más dolor sentía y aunque no lo esperaba se fue derritiendo de a poco, hasta que se desvaneció. Nunca supo qué fue lo que le pasó.

-Autora: Elisa Posso



6 - Quiz

**El genio pensante: Lee el cuento sin cesar para tu respuesta poderla encontrar:**  
**¿Dónde crees tú que estaba Daniel?**

120 sec

- En la cocina
- En su habitación
- En la bañera
- En la casa de un amigo, jugando con él



Hacía ya una hora que Daniel jugaba con sus juguetes de plástico: un barco, un pato, y un muñeco. Cuando de repente mira sus manos y sus pies y se da cuenta de que estaban todos arrugados.



7 - Quiz

**Detectives de respuestas: Sigue las pistas y selecciona tu respuesta: ¿Por qué la pequeña Ana estará tan feliz?**

120 sec

- Porque sus padres le regalaron un trofeo. ✗
- Porque gracias a su esfuerzo ha ganado el primer lugar en la competencia ✓
- Porque sus padres harán una fiesta. ✗
- Porque obtuvo el 2do lugar en un concurso de matemática. ✗

 **VEO QUE...** Veo que hay una niña muy contenta con una copa en la mano

**1**

 **IMAGINO QUE...**

Sus padres y ella lo van a celebrar

**3**

 **YA SÉ QUE...**

Si me esfuerzo para conseguir algo me pongo muy feliz

**2**



8 - Quiz

**Reflexionando ando: Lee y responde: ¿Fue buena la acción del elefante?**

120 sec

- Sí, él solo estaba bromeando ✗
- Sí, porque luego ayudó al ciervo ✗
- No, porque la broma fue muy pesada y terminó causando un accidente mayor. ✓
- No, porque el elefante debió ir a beber agua a otro lado. ✗



Bernardo, un elefante travieso y con locas ideas se encaminaba hacia el río para dar una vuelta y beber un poco de agua, pero cuando llegó al estanque

vio a unos ciervos. El elefante quiso jugarles una broma, así que no se le ocurrió otra cosa que llenar su trompa con agua y lanzársela con fuerza. Gilberto, el más pequeño de los cervatillos, perdió el equilibrio y cayó al río, mientras Bernardo, desde el otro lado de la orilla, reía y reía sin parar.

9 - Quiz

Dibujante Pensador: ¿Qué harías tú en esta situación? Selecciona el dibujo m...



✗



✓



✗

Ninguno de los anteriores

✗

10 - Quiz

El título perdido: El título del cuento ha desaparecido, selecciona el que mejor se adapte a este cuento.

90 sec

La transformación

✓

El capullo derretido

✗

Llegó la primavera verde

✗

Las alas multicolores

✗

Llego la primavera y todo se vistió de verde, y de muchos colores. Tras haber estado dormido todo el invierno en su capullo, Lalo se despertó y el capullo se derritió.

Lalo se transformó en una bella mariposa feliz.

Tenía alas multicolores que se movían y le permitían alto volar.

## Anexo F. Instrumento N°2: Encuesta Google Forms



### ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

Instrucciones: Lee atentamente el texto proporcionado y responde las siguientes preguntas de manera clara y concisa.  
Este formulario recoge automáticamente los correos de todos los encuestados. [Cambiar configuración](#)

Nombres y Apellidos

Texto de respuesta corta

Curso y Paralelo

Texto de respuesta larga

Formato: Párrafo

Género \*

- Masculino
- Femenino

#### Estrategias de gamificación en el aula

Responde con sinceridad las siguientes preguntas

¿Tus profesores suele incluir el juego como forma de aprendizaje? \*

- Sí
- No
- A veces

Selecciona las herramientas que han usado tus profesores en tu enseñanza durante la pandemia (puedes seleccionar varias opciones) \*

- Kahoot
- EducaPlay
- WordWall
- Quizziz
- Genial.ly
- Juegos con diapositivas
- Socrative
- Otros
- Ninguna

¿Cómo te sientes cuando tus profesores te enseñan mediante juegos? \*

- Animado/a a aprender más
- Aburrido/a
- Cansado/a
- Otro: \_\_\_\_\_

¿Sientes que aprendes más si aprendes jugando? \*

- Sí
- Tal vez
- No

¿Qué es lo que más disfrutas cuando aprendes jugando? (puedes seleccionar varias opciones)

- Los desafíos
- Los premios o aplausos si ganas
- El aprender algo nuevo de forma divertida
- El compartir con tus compañeros
- El interactuar con herramientas tecnológicas innovadoras

### Comprensión Lectora

Autoevalúa tu nivel de comprensión con la gamificación

¿Te gusta leer? \*

- Sí
- No
- Depende del tipo de texto

Del 1 al 5 califica: ¿Qué tan bueno eres para entender lo que lees? \*

- |      |                       |                       |                       |                       |                       |           |
|------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------|
|      | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |           |
| Malo | <input type="radio"/> | Excelente |

¿Sentiste que te fue más fácil entender las lecturas con el juego en kahoot aplicado por las evaluadoras? \*

- Sí
- Un poco
- No

¿Tus profesores te motivan a leer mediante juegos? \*

- Sí
- No
- A veces

¿Te gustaría que tus profesores te enseñaran a leer y comprender textos a través de juegos? \*

- Sí
- Tal vez
- No