



REPÚBLICA DEL ECUADOR

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y
POSGRADO**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:**

MAGÍSTER EN EDUCACION BASICA

TEMA:

**PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE
SEXTO GRADO**

Autores:

**MILAN QUINATO A FERNANDO PAUL
RAMIREZ PATIN JESSENIA VERONICA**

Tutor

Director:

MSC, GOMEZ B KETTY

Milagro, 2025

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabrizio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **MILAN QUINATO A FERNANDO PAUL, RAMIREZ PATIN JESSENIA VERONICA**, en calidad de autor y titular 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 Básica**, como aporte a la Línea de Investigación **Calidad de la Educación : Básica ,Media Bachillerato en contexto pedagógico y educativos diversos** 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, **31 de mayo del 2025**

Firma electrónica

MILAN QUINATO A FERNANDO PAUL
0202350567

Firma electrónica

RAMIREZ PATIN JESSENIA VERONICA
0201906310

Aprobación del tutor del trabajo de titulación

Yo, **KETTY GOMEZ B** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **MILAN QUINATO A FERNANDO PAUL, RAMIREZ PATIN JESSENIA VERONICA**, cuyo tema **PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO**, que aporta a la Línea de Investigación **Calidad de la Educación : Básica ,Media Bachillerato en contexto pedagógico y educativos diversos** previo a la obtención del Grado **Magister en Educación Básica** 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, **31 de mayo del 2025**



Lcda. Ketty Gómez Barzola, MSc.

0916360904

Aprobación del tribunal calificador



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO FACULTAD DE POSGRADO ACTA DE SUSTENTACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los veintitres días del mes de octubre del dos mil veinticinco, siendo las 10:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC. MILAN QUINATO FERNANDO PAUL, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS LECTORAS EN NIÑOS**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE, Presidente(a), Msc MONTERO REYES YILENA en calidad de Vocal; y, M Gestion RODRIGUEZ FLORES KAREN JOHANNA 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 las siguientes calificaciones:

TRABAJO DE TITULACION	49.00
DEFENSA ORAL	30.67
PROMEDIO	79.67
EQUIVALENTE	REGULAR

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



Firmado electrónicamente por:
**OSWALDO JOSE
JIMENEZ BUSTILLO**
Validar documento con FirmadE

Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**YILENA MONTERO
REYES**
Validar documento con FirmadE

Msc MONTERO REYES YILENA
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
**KAREN JOHANNA
RODRIGUEZ FLORES**
Validar documento con FirmadE

M Gestion RODRIGUEZ FLORES KAREN JOHANNA
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**FERNANDO PAUL MILAN
QUINATO**
Validar documento con FirmadE

LIC. MILAN QUINATO FERNANDO PAUL
MAGISTER

DEDICATORIA

Este presente trabajo está dedicado a mi familia, a mi esposa y a mi hija quienes han sido parte fundamental para poder continuar con mis estudios, ellos son quienes me dieron grandes enseñanzas y los principales protagonistas de este proceso de poder alcanzar mi sueño.

A mi madre por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos y sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor. Y a todos aquellos que me ayudaron directa o indirectamente a realizar este proyecto.

Fernando Milán

A mi hija Anahí, mi mayor tesoro y la razón más profunda de mi esfuerzo, cada paso en este camino lo he dado pensando en ti, en brindarme un ejemplo de constancia, superación y amor por el conocimiento.

Tu sonrisa ha sido mi refugio en los momentos difíciles, y tu presencia, la fuerza que me impulsó a no rendirme.

Este logro es también tuyo, porque sin tu amor y tu luz, este sueño no habría sido posible, Gracias por existir y dar sentido a cada uno de mis días, por ti, por tu futuro.

Y por todo lo que aún nos queda por soñar juntas, con todo mi amor.

Jessenia Ramírez

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a Dios por darnos la vida, salud y sabiduría por ser el nuestro guía en todos los momentos difíciles que hemos pasado en el transcurso de nuestro estudio y por permitirnos cumplir el sueño más anhelado en nuestras vidas de tener un título más. A nuestras hermosas familias, por sus apoyos incondicionalmente, sus palabras de aliento y por vernos triunfar.

A la UNEMI por abrir las puertas a todos nuestros docentes, por compartir sus conocimientos, orientarnos con paciencia y por ser guías fundamentales en este proceso académico.

A la Escuela Luis Aurelio González, por abrirme las puertas y permitirme desarrollar este trabajo, y a los niños y niñas de sexto grado, quienes con su entusiasmo y participación hicieron posible este proyecto

Agradezco a nuestra Tutora del Proyecto de Investigación Msc, Ketty Gómez quien fue un motor fundamental para el desarrollo de nuestro trabajo de titulación, quien con su conocimiento experiencia, paciencia y su motivación ha logrado que nosotros consiguiéramos terminar nuestra investigación con éxito.

Fernando y Jessenia

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo analizar de qué manera incide la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de la Educación Luis Aurelio González” del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, Ecuador, a través de la propuesta de gamificación como estrategia, con el fin de desarrollar la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado, fortalecer el interés y las habilidades de análisis textual, por lo cual, se revisaron antecedentes teóricos y prácticos a nivel nacional e internacional que evidencian la relevancia de esta habilidad en el desarrollo académico y social. La investigación se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo y en estrategias pedagógicas activas, como el uso de herramientas digitales gamificadas (Genially, Educaplay), que han demostrado mejorar la motivación, el ritmo lector y la participación estudiantil. Metodológicamente, se recopilaron datos de estudios previos y se analizaron sus resultados mediante métodos cuantitativos y cualitativos. Entre los hallazgos más relevantes se destaca que los estudiantes con bajo nivel de comprensión lectora presentan mayores dificultades académicas y que la falta de estrategias didácticas adecuadas incide negativamente en su desarrollo. Como conclusión, se establece que la gamificación es una estrategia efectiva para fomentar el interés por la lectura, facilitar la comprensión crítica y mejorar el rendimiento escolar, por lo cual su implementación en el aula resulta fundamental para enfrentar los desafíos educativos actuales.

Palabras clave: *aprendizaje significativo, comprensión lectora, gamificación, lectura crítica, pedagogía activa.*

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze how gamification affects the reading comprehension of sixth-grade students at the Luis Aurelio González School in the canton of Guaranda, Bolívar province, Ecuador, through the use of gamification as a strategy to develop sixth-grade students' reading comprehension, strengthen their interest and textual analysis skills. Therefore, theoretical and practical background information was reviewed at the national and international levels, demonstrating the relevance of this skill in academic and social development. The research is based on meaningful learning theory and active teaching strategies, such as the use of gamified digital tools (Genially, Educaplay), which have been shown to improve motivation, reading speed, and student participation. Methodologically, data from previous studies were collected and analyzed using quantitative and qualitative methods. Among the most relevant findings, it is noteworthy that students with low reading comprehension levels have greater academic difficulties and that the lack of adequate teaching strategies has a negative impact on their development. In conclusion, gamification is an effective strategy for fostering interest in reading, facilitating critical comprehension, and improving school performance, which is why its implementation in the classroom is recommended.

Keywords: *active pedagogy, critical reading, gamification, meaningful learning, reading comprehension.*

Lista de Figuras

Figura 1.....	26
Figura 2.....	27
Figura 3.....	28
Figura 4.....	29
Figura 5.....	31
Figura 6.....	32
Figura 7.....	33
Figura 8.....	34
Figura 9.....	35
Figura 10.....	36
Figura 11.....	37
Figura 12.....	38
Figura 13.....	39
Figura 14.....	40
Figura 15.....	41
Figura 16.....	42
Figura 17.....	43
Figura 18.....	44
Figura 19.....	45
Figura 20.....	46

Lista de Tablas

Tabla 1	25
Tabla 2	27
Tabla 3	28
Tabla 4	29
Tabla 5	30
Tabla 6	31
Tabla 7	32
Tabla 8	34
Tabla 9	35
Tabla 10	36
Tabla 11	37
Tabla 12	38
Tabla 13	39
Tabla 14	40
Tabla 15	41
Tabla 16	42
Tabla 17	43
Tabla 18	44
Tabla 19	45
Tabla 20	46

Índice / Sumario

Contenido

Derechos de autor	II
Aprobación del tutor del trabajo de titulación	III
Aprobación del tribunal calificador	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTOS	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT.....	VIII
Lista de Figuras.....	IX
Lista de Tablas.....	X
Índice / Sumario.....	XI
Introducción.....	1
CAPÍTULO I	2
1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Delimitación del problema.....	3
1.3. Formulación del problema	3
1.4. Preguntas de investigación.....	3
1.5. Objetivos.....	3
1.5.1. Objetivo general.....	3
1.5.2. Objetivos específicos	3

1.6. Hipótesis	4
1.7. Justificación	4
1.8. Declaración de las variables (Operacionalización).....	6
CAPÍTULO II.....	11
2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	11
2.1 Antecedentes Referenciales	11
2.2 Marco Conceptual.....	12
2.3 Marco Teórico.....	16
2.3.1 Fundamentos conceptuales de la gamificación	16
2.3.2. Definición y alcance	16
2.3.3. Bases motivacionales.....	16
2.3. 4. Elementos y mecánicas de diseño	16
2.4. Comprensión lectora: modelos y procesos	17
2.4.1. Modelos explicativos	17
2.4.2. Habilidades objetivo en sexto grado.....	17
2.4.3. Evidencia empírica sobre gamificación y aprendizaje	17
2.5. Mecanismos de impacto de la gamificación en la comprensión lectora..	18
2.6. Criterios de diseño instruccional para sexto grado	18
2.6.1. Riesgos y consideraciones éticas	19
2.7. Modelo lógico de la intervención gamificada (síntesis)	20
CAPÍTULO III.....	20
3. DISEÑO METODOLÓGICO	20

3.1. Tipo y diseño de investigación	20
3.2 Población y muestra.....	21
3.3 Métodos Técnicas	21
3.4 Técnica de análisis de datos.....	22
3.5 Consideraciones éticas.....	23
3.6 Validez y confiabilidad.....	23
CAPÍTULO IV	25
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	25
Sección B: Comprensión lectora (Variable dependiente).....	31
PROPUESTA.....	47
Nombre de la propuesta:	47
Definición del producto	47
Explicación de cómo la propuesta Contribución a la solución de las insuficiencias detectadas.....	48
• Objetivos Generales y Específicos de la propuesta	48
• Objetivo general	48
• Objetivos específicos	48
• Desarrollo de la Propuesta.....	48
• Procedimientos de elaboración de la propuesta.....	50
• Análisis de Materiales requeridos y Componentes. Caracterización	51
Propiedades identificadas	52

• Resultados Relevantes	53
CAPÍTULO V	54
5. Discusión, Conclusiones y Recomendaciones.....	54
5.1. Discusión	54
5.2. Conclusiones.....	56
5.3. Recomendaciones	56
BIBLIOGRAFIA	58
ANEXOS	61

Introducción

Actualmente, la educación se enfrenta a muchos problemas y uno de ellos es la falta de lectura, producto del abuso tecnológico, falta de recursos, interés o tiempo en los estudiantes; la habilidad de la comprensión lectora no solo es clave en el área de Lengua y Literatura, sino también en asignaturas como Ciencias Naturales, Matemáticas o Estudios Sociales.

La dependencia de métodos tradicionales de enseñanza, centrados en la repetición o memorización no logran despertar el interés por la lectura, evitando el desarrollo de habilidades comunicativas, interpretación y reflexión crítica, teniendo dificultades al momento de comprender o analizar textos con cierto nivel intelectual.

La importancia de la comprensión lectora ha llevado a la búsqueda de estrategias innovadoras que ayuden en las prácticas pedagógicas, como la gamificación, que es una alternativa motivadora y efectiva, al integrar elementos lúdicos y tecnológicos que estimulan el aprendizaje activo.

En relación a lo anterior mencionado, se plantea la siguiente interrogante *¿De qué manera incide la gamificación en el proceso de mejorar de la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica “Luis Aurelio González”?*

Esta pregunta nace de la necesidad de realizar propuestas pedagógicas que fomenten la motivación, el pensamiento crítico, construcción de conocimiento, interés por la lectura e incluso mejorar el promedio académico.

En Esta investigación tiene como propósito analizar la incidencia de la gamificación en la comprensión lectora, y se busca proponer estrategias prácticas que beneficien a estudiantes de contextos similares, con el objetivo de mejorar no solo su desempeño académico, sino también su participación activa en el proceso educativo.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

En la Escuela de Educación General Básica “Luis Aurelio González” del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, Ecuador, se ha identificado que los estudiantes de sexto grado presentan dificultades marcadas en la comprensión lectora, como la incapacidad para identificar ideas principales, realizar inferencias, establecer relaciones entre conceptos y aplicar lo aprendido en distintos contextos. Además, una de las causas de esta problemática es el uso predominante de métodos tradicionales en la enseñanza de la lectura, centrados en la repetición y la memorización, no favorecen el desarrollo del pensamiento crítico ni la interpretación profunda del texto.

A esto se suma la falta de motivación hacia la lectura y la escasa aplicación de estrategias innovadoras, como la gamificación, que ha demostrado ser efectiva para incrementar la motivación y el compromiso estudiantil (López, A. et al., 2024). Sin embargo, su implementación se ve limitada por el desconocimiento docente sobre estas herramientas y por la falta de acceso a tecnología o recursos digitales (Carpio, B. 2020). Como resultado, los estudiantes muestran bajo rendimiento en asignaturas que requieren comprensión lectora, escasa participación en actividades académicas y un evidente desinterés por el aprendizaje en general (Mantilla, L., y Barrera, H. 2021).

Ante esta situación, es urgente promover estrategias pedagógicas más dinámicas, interactivas y adaptadas a los intereses de los estudiantes, que permitan superar las barreras actuales y fomentar una comprensión lectora efectiva y duradera (Garamendi, R. 2022).

A partir de esta problemática, se plantean las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cuál es el nivel actual de comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado?
- ¿Qué estrategias de gamificación pueden ser efectivas para mejorar la comprensión lectoras en estudiantes de segundo grado?
- ¿Cuál es la incidencia de la implementación de estrategia de gamificación en la comprensión lectora y el rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado?

¿Qué relación existe entre las actividades de gamificación y la comprensión lectora?

1.2. Delimitación del problema

La presente investigación se desarrollará a 30 estudiantes (17 niños, 13 niñas) del sexto grado de la Escuela Luis Aurelio González, ubicada en la Parroquia Ángel Polibio Chaves perteneciente al Cantón Guaranda de la Provincia Bolívar, durante el año lectivo 2025.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo influye la implementación de estrategias de gamificación en el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación General Básica “Luis Aurelio González” del cantón Guaranda?

1.4. Preguntas de investigación

- ¿Cuál es el nivel actual de comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado?
- ¿Qué estrategias de gamificación pueden ser efectivas para mejorar la comprensión lectoras en estudiantes de sexto grado?
- ¿Cómo afecta la aplicación de estrategias de gamificación en la mejora de la comprensión lectora y el rendimiento académico de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación General Básica “Luis Aurelio González”?

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Aplicar estrategias de gamificación como herramienta pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación General Básica “Luis Aurelio González” del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, promoviendo el desarrollo del interés por la lectura y el fortalecimiento de las habilidades de análisis textual.

1.5.2. Objetivos específicos

- Justificar el uso de la gamificación como estrategia para el desarrollo de la comprensión lectora, a partir del estudio y análisis crítico de teorías y antecedentes relevantes, que fundamenten su incorporación en el ámbito educativo.
- Diagnosticar las principales dificultades en comprensión lectora que presentan los estudiantes de sexto grado, mediante la aplicación de instrumentos de

evaluación relacionados con lectura con el propósito de identificar los factores que condicionan su aprendizaje.

- Seleccionar una estrategia de gamificación en la enseñanza de la lectura, utilizando herramientas digitales, para estimular la motivación y promover la participación activa de los estudiantes.

1.6. Hipótesis

La propuesta de la gamificación como estrategia didáctica mejora la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación General Básica “Luis Aurelio González” periodo lectivo 2025.

1.7. Justificación

La comprensión lectora permite: acceso a la información, desarrollo del pensamiento crítico, interpretación de ideas y construcción de nuevos conocimientos, siendo así un elemento importante para el desarrollo de habilidades en la educación e interacción social.

Cabe mencionar que, en el contexto educativo ecuatoriano dentro de los niveles de Educación General Básica, se ha identificado bajos niveles de comprensión lectora que afecta de manera negativa al aprendizaje-significativo y al desempeño educativo de los estudiantes.

Desde el punto de vista educativo y social, esta situación afecta a estudiantes de entornos vulnerables, quienes ven limitada su participación activa en los procesos de aprendizaje y la oportunidad de revalorar las prácticas pedagógicas tradicionales o buscar enfoques que garanticen una educación significativa, en este sentido, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora capaz de dinamizar las prácticas de enseñanza-aprendizaje al integrar elementos lúdicos y tecnológicos que favorecen a la educación.

El presente estudio tiene relevancia científica, para identificar la incidencia de la gamificación en la comprensión lectora de estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación General Básica “Luis Aurelio González” del cantón Guaranda, provincia de Bolívar, Ecuador.

En relación a lo anterior, se puede mencionar como ejemplo a Garamendi (2022), quien destaca que las estrategias interactivas de comprensión lectora inciden

positivamente en el desarrollo del pensamiento crítico cuando se integran procesos de retroalimentación activa y recursos tecnológicos.

De la misma forma, investigaciones como el de Carpio (2020) evidencian que el uso de juegos estructurados, como los “DIMAPA”, potencia el desarrollo de la atención selectiva, lo cual es necesario para lograr una comprensión lectora profunda.

Así mismo, López et al. (2024) señalan que la gamificación incrementa la motivación, rendimiento académico de estudiantes y promueve la inclusión, lo que genera ambientes educativos participativos y colaborativos para todos los estudiantes e incluso a aquellos con dificultades de aprendizaje.

Estos hallazgos respaldan la importancia de promover entornos de aprendizaje inclusivos, motivadores, que estimule al desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en el contexto educativo ecuatoriano, ya que permiten atender de manera equitativa las diversas necesidades de los estudiantes.

Desde el punto de vista del valor teórico de esta investigación contribuirá a llenar vacíos en el conocimiento sobre la propuesta de la gamificación en el área de Lengua y Literatura en la Educación Básica ecuatoriana, y generará evidencia empírica que permitirá sustentar futuras investigaciones sobre el uso de estrategias interactivas en la enseñanza de la lectura.

En cuanto a su conveniencia, este estudio resulta útil para los docentes, ya que proveerá estrategias didácticas concretas basadas en recursos digitales y gamificados, ajustadas al nivel educativo de los estudiantes y al currículo nacional y mejorar el ambiente en el aula y el interés hacia la lectura.

Con relación a las implicaciones prácticas la investigación aportará con procedimientos innovadores que puedan ser replicados en otras instituciones educativas, promoviendo una mejora integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta investigación también presenta utilidad metodológica porque permitirá la aplicación de instrumentos para evaluar la comprensión lectora y la motivación estudiantil, además, se desarrollarán materiales didácticos gamificados adaptables al sexto grado de Educación Básica que permite enriquecer el trabajo del docente.

En relación a su viabilidad, la investigación es completamente factible, dado que se cuenta con el apoyo institucional, los recursos tecnológicos mínimos necesarios

(acceso a dispositivos digitales, plataformas de gamificación gratuita y materiales pedagógicos).

Finalmente, en lo que respecta a la novedad científica, esta investigación integra por primera vez, en el contexto específico de la Educación Básica “Luis Aurelio González” periodo lectivo 2025, una propuesta metodológica basada en la gamificación con fines de mejorar la comprensión lectora que no solo va ayudar a la institución educativa, sino también a otras entidades que se encuentren en la misma situación.

1.8. Declaración de las variables (Operacionalización)

Se identifican dos variables principales: la variable independiente es la Gamificación y la variable dependiente es Comprensión lectora.

Ambas variables serán analizadas en el contexto de los estudiantes de sexto grado de la Escuela Luis Aurelio González durante el año lectivo 2025, considerando de qué manera influye la implementación de estrategias de gamificación en la comprensión lectora y el rendimiento académico de los estudiantes.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
La gamificación como estrategia	La gamificación es la utilización de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos educativos con el objetivo de motivar, involucrar y mejorar los procesos de enseñanza-	1. Aplicación de mecánicas de juego como recompensas, puntos, niveles y desafíos.	Mecánicas de juego	Puntos y recompensas	1. Me motiva recibir puntos por cumplir tareas. 2. Me esfuerzo más cuando hay recompensas por participar.	Escala tipo Likert: 1. Totalmente en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo
				Desafíos y niveles	3. Entiendo cómo avanzar de nivel en las actividades. 4. Me gustan los retos que hay en los juegos educativos.	
				Retroalimentación inmediata	5. Recibo comentarios justo después de terminar una actividad. 6. La retroalimentación me ayuda a mejorar mi rendimiento.	
			Recursos tecnológicos	Plataformas digitales	7. Utilizo plataformas digitales educativas con frecuencia.	

	aprendizaje (Deterding et al., 2011).	2. Uso de recursos tecnológicos para fomentar el aprendizaje mediante actividades lúdicas.			8. Accedo fácilmente a juegos en línea durante clases.
				Herramientas interactivas	9. Uso juegos digitales para aprender sobre lectura. 10. Me gusta interactuar con recursos como Kahoot o Quizzi.
				Motivación tecnológica	11. Prefiero aprender con herramientas digitales. 12. Me motiva más una clase con tecnología que una sin ella.
		3. Implementación de dinámicas	Dinámicas interactivas	Participación activa	13. Participo más cuando la clase incluye juegos. 14. Me involucro más cuando los temas se enseñan con dinámicas.
				Colaboración en grupo	15. Trabajo mejor en grupo cuando hay actividades lúdicas.

		interactivas que incrementen la participación y el compromiso del estudiante.			16. Me gusta colaborar con mis compañeros en juegos educativos.	
				Competencia sana	17. Me gusta competir de forma amistosa en actividades. 18. Me esfuerzo más cuando hay una competencia en clase.	
Compresión lectora	Es la capacidad de entender, interpretar y reflexionar sobre un texto escrito, con el fin de construir su significado a partir de la interacción	1. Identificación de información explícita en el texto	Literal	Reconocimiento de ideas principales	1. Puedo identificar de que trata un texto leído. 2. Distingo la idea principal de las ideas secundarias.	Escala tipo Likert: 1. Totalmente en acuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4. De acuerdo 5. Totalmente de acuerdo
				Información específica	3. Encuentro detalles importantes de un texto. 4. Reconozco datos puntuales dentro del contenido leído	
				Secuencia de eventos	5. Puedo ordenar los hechos del texto según ocurrieron. 6. Identifico que paso primero, después y al final.	

entre el lector y el contenido (Cassany 2006).	2. Interpretación de ideas implícitas y relaciones de contenido.	Inferencial	Interpretación de ideas implícitas	7. Entiendo cosas que no se dicen directamente en el texto. 8. Adivino el significado de palabras nuevas por el contexto.
			Relación causa-efecto	9. Puedo explicar por qué suceden ciertos hechos. 10. Relaciono acciones con sus consecuencias en el texto
			Comparaciones y relaciones	11. Comparo personajes o situaciones entre textos. 12. Encuentro semejanzas y diferencias entre ideas.
		Critica	Opinión personal	13. Doy mi opinión sobre lo leído con argumentos.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes Referenciales

A nivel internacional, Morante, H. y Ramírez, M. (2024) analiza la comprensión lectora como una habilidad esencial para el desarrollo integral de los estudiantes en México, promoviendo su importancia desde el entorno familiar, también señala que la lectura debe ser una actividad de interpretación y análisis crítico.

En dicho contexto, los docentes tienen un rol importante, dado que son quienes influyen a una educación que impulse el pensamiento crítico o la participación responsable, siendo estas dependientes de la habilidad de leer y formar estudiantes reflexivos y socialmente activos.

Así mismo, Espinoza, M., y Rivadeneira, M., (2022) destacan la importancia de la comprensión lectora no solo como una habilidad académica, sino como una competencia social fundamental, en su estudio en la Unidad Educativa JAMA, Espinoza diseñó una estrategia metodológica para favorecer la comprensión lectora de los estudiantes, identificando causas como el bajo interés en la lectura por parte del alumnado.

Dicha investigación aporta información que ayuda a la aplicación de enfoques fortalecen la capacidad de lectura anticipándose a que los profesores de Lengua y Literatura incorporen técnicas afines para potenciar el pensamiento crítico en los alumnos.

De manera similar, Almeida, S., (2022) subraya que la falta de vocabulario, la influencia familiar y social, son influyentes en la comprensión lectora, su investigación concluye que la falta de comprensión lectora está estrechamente relacionada con el fracaso escolar e incluso el abandono educativo.

Por lo anterior mencionado, la investigación refleja la necesidad de mejorar las habilidades de comprensión lectora en estudiantes para prevenir la deserción escolar y apoyar su desarrollo académico y social.

Para añadir, Gago, R. (2021) explora cómo la comprensión lectora influye en el rendimiento académico de estudiantes de primaria, a través de evaluaciones complejas,

se evidenció que los estudiantes con un nivel bajo de comprensión lectora tienden a enfrentar mayores dificultades en su desempeño académico.

Además, los resultados destacan la importancia de desarrollar estrategias efectivas que refuercen esta habilidad para facilitar no solo el aprendizaje de Lengua y Literatura, también el desarrollo de competencias sociales y cognitivas.

Cabe mencionar que la investigación aporta una visión integral y contextualizada de la comprensión lectora a en el ámbito educativo, proporcionando una base teórica para el desarrollo de estrategias que promuevan esta habilidad en estudiantes de séptimo a estudiantes de sexto grado de Educación Básica “Luis Aurelio González del cantón Guaranda, provincia Bolívar, Ecuador en el periodo lectivo 2025.

2.2 Marco Conceptual

La gamificación, definida como la aplicación de dinámicas-mecánicas y elementos de juego en contextos no lúdicos, ha surgido en los últimos años como una pedagogía efectiva para mejorar diferentes procesos de aprendizaje, como la comprensión lectora.

Como cita Hurtado, P. (2022), hay más en la lectura que solo pronunciación correcta y fluidez. El objetivo de la lectura es comprender profundamente el texto, lo que permite al lector asimilar e interpretar el contenido para enriquecer su conocimiento.

Con todo lo anterior, se ha propuesto que la gamificación se utilice como una técnica didáctica para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de nivel primario en educación básica, enfatizando el impacto positivo en la motivación, el interés y la participación de los estudiantes.

Por su parte, un estudio realizado en la Escuela Fiscomisional “Amalia Urigüe”, en la provincia del Cañar, aplicó el entorno virtual Genially como una herramienta de gamificación para mejorar la comprensión lectora, a través del análisis de datos cuantitativos mediante el software SPSS, se evidenció una mejora significativa en los niveles de comprensión después de la intervención, demostrando que los juegos educativos apoyados por recursos tecnológicos potencian las habilidades lectoras (Erazo, J., 2022).

De igual manera, Molina Verdugo et al. (2023) destacan el impacto de la herramienta Educaplay en el desarrollo de las habilidades lectoras, especialmente la

velocidad lectora, a partir de actividades gamificadas aplicadas a estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, la intervención, validada estadísticamente con la prueba t de Student, mostró un aumento notable en el ritmo lector, evidenciando la efectividad de la gamificación como estrategia de mejora académica.

La gamificación se perfila en este sentido como una pedagogía contemporánea que impacta a nivel motivacional y cognitivo del aprendizaje. Asociado a su uso hay mayor predisposición en los estudiantes a la lectura, participación activa, un ambiente más dinámico y que, en conjunto, facilita la construcción significativa del aprendizaje y el desarrollo integral de las competencias lectoras.

En la opinión de Vásquez, A. (2023), la lectura de comprensión se considera la habilidad más importante en el desarrollo de cada persona, ya que proporciona un medio único, eficiente y crítico de acceder a la información. La escuela sirve como un entorno apropiado para fomentar las habilidades de comprensión, y el maestro desempeña un papel fundamental en este proceso formativo al impartir las herramientas teóricas y conceptuales necesarias a los estudiantes.

En el estudio de González, H. (2020), se explica las barreras que enfrenta la comprensión lectora como una habilidad intelectual. Afecta el desarrollo de las habilidades de alfabetización en los estudiantes de segundo grado de primaria desde una perspectiva descriptiva y cualitativa; aplicó pruebas diagnósticas para evaluar las habilidades comunicativas de los estudiantes, junto con entrevistas a maestros, estudiantes y administradores escolares. Como resultado, afirma que el 23 por ciento de los estudiantes está teniendo dificultades con la comprensión lectora a nivel primario, lo cual está asociado con trastornos específicos del aprendizaje.

Además, se destaca que la institución educativa no cuenta con personal especializado en apoyo psicológico, lo que limita a los maestros a utilizar estrategias basadas en experimentación y ensayo-error, en lugar de una práctica pedagógica consciente y enfocada en la diversidad.

De acuerdo con Pérez y Lozota (2021), las estrategias de lectura se definen como un conjunto de metodologías diseñadas para fortalecer la competencia lectora, integrando enfoques interdisciplinarios y elementos de la educación CTIAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas). Estas estrategias promueven la contextualización de los contenidos, el desarrollo de una actitud crítica y el uso de la lectura digital, permitiendo

así una enseñanza diversificada de la lectura que se interrelaciona con otras áreas del conocimiento. La propuesta de los autores busca formar lectores competentes y funcionales, capaces de aplicar sus habilidades lectoras en contextos diversos y relevantes.

Como indica Hurtado, P. (2021), las estrategias de lectura son herramientas didácticas que mejoran la comprensión y estimulan procesos de aprendizaje significativo en los estudiantes. Estas estrategias, derivadas del enfoque de Isabel Solé, se organizan en tres momentos: antes, durante y después de la lectura.

Cada momento tiene como objetivo ayudar al aprendiz a determinar metas, hacer predicciones, conectar ideas y centrarse en las ideas principales del texto. Es posible notar la mejora en las habilidades de comprensión crítica y significativa de los estudiantes a través de su capacidad para interpretar y analizar la información leída.

El autor también menciona que, las estrategias lectoras basadas en el enfoque de Isabel Solé se dividen en tres momentos clave:

Antes de la lectura: En esta etapa, las estrategias se centran en la identificación de los objetivos de la lectura y en el establecimiento de predicciones. Esto implica que los estudiantes anticipen el contenido del texto y reflexionen sobre su propósito, lo cual activa sus conocimientos previos y los prepara para comprender mejor la información.

Durante la lectura: En esta fase, los estudiantes verifican y ajustan sus predicciones según el desarrollo del texto, enfocándose en el contenido principal y en la comprensión de las ideas. Aquí, se fomenta la identificación de conceptos clave y la relación de ideas para que el lector mantenga una visión coherente de la información.

Después de la lectura: Esta etapa busca que los estudiantes resuman y organicen la información leída, predigan el final de la historia o el mensaje final y expongan ideas que relacionen el contenido del texto con sus conocimientos. Estas estrategias refuerzan la retención y comprensión crítica del contenido, permitiendo a los estudiantes conectar lo aprendido con su vida cotidiana o conocimientos previos.

Según Morante, H. y Ramírez, M. (2024), el aprendizaje significativo se define como un proceso educativo donde los estudiantes construyen su propio conocimiento y le otorgan un significado personal. Este enfoque se centra en la interacción entre el aprendizaje previo y la nueva información, permitiendo que los estudiantes relacionen conceptos de

manera que los integren en su estructura cognitiva. En este sentido, el aprendizaje significativo no solo se retiene en la memoria, sino que se transforma en una base sólida que facilita el desarrollo de habilidades y destrezas esenciales, especialmente en la comprensión lectora. Al fomentar la creatividad y la espontaneidad en el aula, los docentes pueden implementar estrategias pedagógicas innovadoras que enriquezcan la experiencia de aprendizaje, promoviendo así la autonomía y la reflexión crítica de los estudiantes.

Así mismo, de acuerdo con UNIR (2024), el aprendizaje significativo es un enfoque metodológico que permite a los estudiantes desempeñar un papel activo y participativo en su proceso educativo. Esta metodología enfatiza la importancia de relacionar nuevos conocimientos con conceptos relevantes que ya existen en la mente del aprendiz.

La gamificación, entendida como la aplicación de dinámicas propias del juego en contextos educativos, se ha convertido en una herramienta innovadora y eficaz para fortalecer habilidades lectoras en estudiantes de educación básica. Según Carrillo, Á. (2021), esta estrategia permite desarrollar la comprensión lectora en sus tres niveles — literal, inferencial y crítico— mediante actividades lúdicas estructuradas en una secuencia didáctica con fases de sensibilización, implementación y evaluación.

La autora destaca que el uso del juego dentro del proceso de aprendizaje no solo incrementa la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también propicia una mayor participación, interacción emocional y pensamiento crítico.

El entorno lúdico, al involucrar al estudiante activamente, favorece un aprendizaje significativo que trasciende el aula y potencia el desarrollo de competencias comunicativas.

Además, Carrillo, Á. (2021) subraya que la gamificación fomenta la creatividad, la ampliación del vocabulario y la capacidad de análisis, aspectos fundamentales para una comprensión profunda de los textos.

Cabe mencionar que la propuesta pedagógica, aunque diseñada en el contexto de la pandemia, se proyecta como una solución educativa innovadora que integra tecnología y juego para mejorar el rendimiento lector de manera atractiva y efectiva.

2.3 Marco Teórico.

2.3.1 Fundamentos conceptuales de la gamificación

2.3.2. Definición y alcance

La gamificación se define como el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos con el propósito de promover experiencias “gameful” que potencien el compromiso y el logro (Deterding et al., 2011). No es sinónimo de “aprender jugando” ni de “juegos serios”: integra componentes específicos (metas, reglas, retroalimentación, narrativa, niveles, puntos, insignias, tablas de clasificación) para transformar tareas académicas en experiencias con progresión y sentido.

2.3.3. Bases motivacionales

Desde la Teoría de la Autodeterminación (TAD), la motivación y la persistencia emergen cuando las actividades satisfacen tres necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y vinculación social (Ryan & Deci, 2020). En diseños gamificados, estas necesidades se activan mediante: (a) elecciones significativas y caminos de progreso (autonomía); (b) retos adaptativos con andamiaje y feedback inmediato (competencia); y (c) colaboración/cooperación prosocial (vinculación).

La teoría del flujo (Csikszentmihalyi, 1990) aporta que el disfrute y la inmersión surgen al equilibrar desafíos y habilidades, con metas claras y retroalimentación continua; condiciones que las mecánicas de juego pueden reproducir en tareas de lectura.

2.3. 4. Elementos y mecánicas de diseño

Los componentes más comunes incluyen: misiones, niveles, puntos (XP), insignias, barras de progreso, temporizadores promediados, vidas/reintentos, narrativa y roles, árboles de decisiones, cajas de retroalimentación, economías simbólicas y tablas de clasificación. Su eficacia depende del alineamiento instruccional: cada mecánica debe mapearse a un objetivo de comprensión (p. ej., insignias por justificar inferencias con

evidencias; niveles por dominar estructuras textuales; misiones por aplicar estrategias de monitoreo).

2.4. Comprensión lectora: modelos y procesos

2.4.1. Modelos explicativos

El Modelo de Construcción-Integración (Kintsch, 1998) postula que el lector elabora representaciones en tres niveles: superficie (palabras/oraciones), base del texto (proposiciones y relaciones) y modelo de situación (integración con conocimientos previos e inferencias). La comprensión eficaz exige coordinar procesos locales (cohesión, anáforas, conectores) y globales (macroestructura, propósito, género), junto con estrategias metacognitivas.

La Vista Simple de la Lectura (Hoover & Gough, 1990) sintetiza la comprensión como producto de reconocimiento de palabras y comprensión del lenguaje; avances recientes (Duke & Cartwright, 2021) proponen la Vista Activa de la Lectura, destacando interacciones y superposiciones entre componentes (p. ej., flexibilidad cognitiva, conciencia morfológica, conocimiento disciplinar) y el papel de la motivación y el compromiso en el rendimiento comprensivo.

2.4.2. Habilidades objetivo en sexto grado

En este nivel, se prioriza: (a) comprensión literal (extraer información explícita); (b) inferencial (deducir, completar elipsis, establecer causas/efectos, inferir significados); (c) crítica/valorativa (evaluar credibilidad, sesgos, intención comunicativa); (d) intertextual (comparar fuentes y géneros); y (e) metacognición (planificar, monitorear, autorregular). La gamificación puede articular progresiones de retos para cada nivel.

2.4.3. Evidencia empírica sobre gamificación y aprendizaje

Análisis recientes reportan efectos positivos, aunque moderados y dependientes del diseño, sobre el rendimiento académico y la motivación:

Efectos globales significativos de la gamificación en logros de aprendizaje y compromiso, modulados por duración de la intervención, tipo de elementos y edad del estudiantado (Li et al., 2023; Zeng et al., 2024).

Análisis específicos 2018–2022 muestran mejoras sustanciales en desempeño, con mayor efectividad cuando hay feedback inmediato, narrativa y colaboración integrada (Díaz, 2024).

En lectura, la literatura reporta incrementos de engagement, práctica distribuida y resultados en comprensión cuando las mecánicas de juego se alinean con instrucción explícita de estrategias (p. ej., cuestionarios interactivos, misiones de inferencia, tableros de evidencias, búsquedas de pistas textuales) y con evaluación formativa frecuente (Wang, 2024; ver también síntesis en Duke & Cartwright, 2021).

2.5. Mecanismos de impacto de la gamificación en la comprensión lectora

Motivación y persistencia: metas claras, progreso visible y feedback inmediato satisfacen TAD, incrementando tiempo en tarea y esfuerzo sostenido.

Práctica deliberada: micro-retos repetibles con reintentos seguros consolidan microprocesos (vocabulario contextual, anáforas, conectores, identificación de ideas clave).

Andamiaje metacognitivo: “tarjetas de poder” o “habilidades” parametrizan estrategias (predecir, cuestionar, aclarar, resumir), promoviendo transferencia.

Construcción de conocimiento: misiones por “arcos narrativos” integran saberes previos y nuevos, fortaleciendo el modelo de situación (Kintsch, 1998).

Interacción social: cooperación y roles promueven explicaciones elaboradas y regulación socioemocional, asociadas a mejores resultados de comprensión.

2.6. Criterios de diseño instruccional para sexto grado

Alineamiento: cada mecánica se vincula a un indicador de comprensión (literal, inferencial, crítica, intertextual).

Progresión de retos: escalado del nivel de dificultad con textos de creciente complejidad (estructura, vocabulario académico, densidad informativa).

Narrativa y misiones: una metáfora (p. ej., “Agentes de Comprensión”) que contextualiza objetivos y fomenta sentido de propósito.

Feedback formativo: pistas graduadas, solucionarios comentados, retroalimentación inmediata y diferida.

Autonomía: rutas opcionales, elecciones de texto/género, contratos de reto personales.

Cooperación prosocial: “clanes de lectura” con objetivos compartidos y roles (resumidor, clarificador, detector de sesgos, cartógrafo textual).

Accesibilidad: recursos multiformato (audio, visual, tipografía accesible), apoyos para NEE y principios de Diseño Universal para el Aprendizaje.

2.6.1. Riesgos y consideraciones éticas

Sobre énfasis en recompensas extrínsecas: puede socavar la motivación intrínseca si las mecánicas no satisfacen autonomía/competencia/vínculo (Ryan & Deci, 2020). Priorizar metas de maestría sobre rankings punitivos.

Equidad: asegurar accesibilidad tecnológica y cultural; evitar dinámicas excluyentes en tablas de clasificación.

Privacidad y datos: manejo responsable de analíticas de aprendizaje.

2.7. Modelo lógico de la intervención gamificada (síntesis)

Entradas: textos graduados, banco de “misiones” por habilidad, plataforma o tablero analógico, rubricas, recursos accesibles. Actividades: misiones semanales (literal/inferencial/crítica), retos cooperativos, feedback inmediato, diarios metacognitivos. Productos: registros de progreso, portafolios de evidencias, badges de dominio. Resultados: aumento del tiempo de lectura, mejoras en estrategias, vocabulario académico y desempeño en pruebas de comprensión.

La literatura respalda que la gamificación, cuando se diseña con base en teorías de motivación y modelos de comprensión, puede mejorar el compromiso y el rendimiento lector en educación básica. Su impacto depende de la calidad del alineamiento pedagógico, la accesibilidad y la evaluación formativa continua.

CAPÍTULO III

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Tipo y diseño de investigación

La presente investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, puesto que se fundamenta en la recolección, procesamiento y análisis de datos numéricos que permitan evidenciar de qué manera incide la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora. Este enfoque posibilita medir de manera objetiva las percepciones, motivaciones y cambios en las habilidades lectoras de los estudiantes.

En cuanto a su alcance, es descriptivo, debido a que se centra en detallar las características, comportamientos y efectos que la aplicación de la gamificación genera en los estudiantes de sexto grado. No pretende establecer relaciones causales directas, sino identificar tendencias, patrones y niveles de respuesta en torno a la estrategia pedagógica aplicada.

Además, la modalidad es de investigación de campo ya que el docente se hace presente en el entorno escolar con los estudiantes del sexto grado de la Educación General Básica “Escuela Luis Aurelio González,” del cantón Guaranda, provincia Bolívar, Ecuador periodo lectivo 2025.

Finalmente, el diseño es no experimental, transeccional y descriptivo. Es no experimental porque no existe manipulación deliberada de variables independientes, sino

que se observan los fenómenos en su estado natural. Es transeccional porque la información se recoge en un solo momento o corte temporal. Finalmente, es descriptivo porque el propósito es caracterizar y analizar cómo la gamificación incide en la motivación y comprensión lectora de los estudiantes.

3.2 Población y muestra.

Para la población de estudio está conformada por los (15 estudiantes) matriculados en el sexto grado de Educación General Básica “Escuela Luis Aurelio González” del cantón Guaranda, provincia Bolívar, Ecuador.

La muestra coincide con la totalidad de la población debido al número reducido de estudiantes, por lo que se aplica un muestreo no probabilístico por conveniencia. Este tipo de selección permite trabajar con todos los sujetos accesibles, garantizando la integridad de la información y una visión completa del grupo analizado.

3.3 Métodos Técnicas

Para la recolección de información se aplicaron las siguientes técnicas:

Encuesta: dirigida a los estudiantes, con el fin de conocer su percepción, motivación y experiencia frente a las actividades de lectura implementadas con gamificación. Se diseñó un cuestionario estructurado con escala Likert, que facilitó medir con precisión el grado de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo o desacuerdo frente a diferentes afirmaciones relacionadas con el aprendizaje y la motivación.

Observación directa: utilizada como técnica complementaria para registrar aspectos cualitativos del proceso, tales como el nivel de participación activa, interacción entre pares, interés demostrado en la actividad y la actitud frente a los retos gamificados. Para este fin, la observación directa permitió sistematizar los hallazgos y comparar el comportamiento de los estudiantes durante las sesiones.

Herramientas Tecnológicas: se utilizó estas herramientas tecnológicas como son: **Educaplay** y **Edpuzzle** que hoy en día han revolucionado el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos recursos interactivos y dinámicos facilitan la utilización de las estrategias de gamificación en el aula.

Educaplay esta herramienta permite crear actividades educativas variadas, como crucigramas, sopas de letras y juegos de preguntas, el uso de estas plataformas digitales fomenta la participación activa y el interés de los estudiantes en la comprensión lectora.

Por otra parte, **Edpuzzle** es una plataforma digital que facilita la integración de videos interactivos donde los docentes pueden insertar preguntas y comentarios, esta herramienta motiva a un aprendizaje más reflexivo y personalizado. Ambas herramientas contribuyen a fortalecer las habilidades de análisis textual y mejorar el rendimiento académico, al combinar el entretenimiento con objetivos pedagógicos claros, adaptándose a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Instrumentos:

Cuestionario de encuesta con escala de likert.

Cuestionario de lectura.

Observación directa.

Estos instrumentos de apoyo fueron elaborados en base a los indicadores de las variables (motivación, participación y comprensión lectora), asegurando validez y confiabilidad para el estudio, que permitirán sistematizar la información.

3.4 Técnica de análisis de datos

Una vez recolectada la información, se procederá a la organización, tabulación y análisis de los datos.

Los resultados obtenidos mediante la encuesta serán sistematizados en tablas de frecuencia y gráficos estadísticos (barras, sectores o histogramas), que reflejarán el porcentaje de respuestas en cada indicador. Esto permitirá observar de forma visual y comparativa las tendencias del grupo.

La información de la observación se analizará mediante un registro de frecuencias, que facilitará identificar el grado de participación y las conductas más recurrentes durante las actividades gamificadas.

El análisis será principalmente descriptivo y porcentual, de manera que se evidencien los niveles de motivación, comprensión y participación.

Finalmente, los resultados serán interpretados comparando la situación inicial y posterior a la implementación de la gamificación, con el propósito de valorar su impacto como estrategia pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado.

3.5 Consideraciones éticas

En el desarrollo de la investigación se garantizó el cumplimiento de principios éticos fundamentales. Se solicitó la autorización institucional a la Escuela Luis Aurelio González para la aplicación de los instrumentos, así como el consentimiento informado a los representantes legales de los estudiantes. La participación de los niños fue voluntaria y se les explicó que los datos recogidos serían utilizados únicamente con fines académicos. Asimismo, se aseguró la confidencialidad y anonimato de los participantes, codificando la información para evitar cualquier identificación individual.

3.6 Validez y confiabilidad

Sección A. Datos Sociodemográficos

1. Edad: ____

2. Sexo:

☐ Masculino

☐ Femenino

☐ Prefiero no responder

☐ Otro: _____

3. Institución Educativa en la que estudia: _____

4. Grado que cursa actualmente: _____

Formulario para la Evaluación de la Comprensión Lectora y la Gamificación

Sección B. Gamificación en la Lectura (Variable Independiente)

Objetivo: Analizar la motivación y percepción de la gamificación en el aprendizaje.

Escala: Likert (1 = Totalmente en desacuerdo, 2 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 3 = Totalmente de acuerdo).

1. Utilizas plataformas educativas con juegos para aprender
2. ¿Te gusta aprender con recursos digitales interactivos?
3. ¿Te sientes motivado cuando aprendes a través de los juegos?
4. ¿Disfrutas aprender cuando participas en actividades concursos o retos?
5. ¿Prefieres que las evaluaciones incluyan actividades divertidas?

Puedo inferir el significado de palabras desconocidas según el contexto.

Sección C. Comprensión Lectora (Variable Dependiente)

Objetivo: Identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes.

6. ¿Puedes identificar la idea principal de un texto?
7. ¿Puede ordenar correctamente los eventos que aparecen en una historia?
8. ¿Entiendes cosas que el texto no dice directamente?
9. ¿Relacionas las causas y consecuencias del texto leídos?
10. ¿Puedes dar tu opinión sobre lo que lees y explicarlas?

PRETEST

Propuesta de gamificación como estrategia para desarrollar la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado

Objetivo: Conocer la capacidad de lectura con la implementación de la gamificación de los estudiantes de sexto grado

Instrucciones: Pon a prueba tus habilidades de lectura con este divertido juego de preguntas, lee el cuento y responde las preguntas

1. ¿Qué decidieron hacer Valeria y Diego al principio del cuento?
2. ¿Dónde encontraron Valeria y Diego el mapa antiguo?
3. ¿Qué tuvieron que hacer para finalmente descubrir el tesoro?
4. ¿Qué contenía el tesoro que encontraron Valeria y Diego?
5. ¿Qué información importante contenía el diario antiguo?
6. ¿Qué hicieron los fantasmas de la familia Glaciar al encontrar el tesoro?
7. ¿Qué secreto revelaron los fantasmas a Valeria y Diego?
8. ¿Qué prometieron hacer Valeria y Diego con el secreto que descubrieron?
9. ¿Cómo se sintieron Valeria y Diego al salir de la Mansión Helada?
10. ¿Qué lograron Valeria y Diego además de encontrar el tesoro?

Instrucciones de aplicación del instrumento definitivo

- Número de participantes: estudiantes de sexto grado
- Modalidad: se aplicará en físico (impreso) o en línea (Google Forms / Microsoft Forms).

- Tiempo estimado de llenado: 15 minutos.
- Las instrucciones previas serán reforzadas con ejemplos prácticos para diferenciar mejor entre las opciones de la escala Likert.
- Los resultados serán procesados estadísticamente y se calculará la confiabilidad del instrumento mediante el coeficiente Alfa de Cronbach.

En general, la prueba piloto mostró que los estudiantes consideraron el formulario claro y comprensible, lo que refleja una redacción adecuada y coherente con los objetivos planteados. Las secciones fueron consideradas pertinentes, y los ítems fueron bien recibidos, sin presentar dificultades significativas al responder. Además, los elementos de gamificación generaron motivación y favorecieron la participación activa, evidenciando que la metodología lúdica fue efectiva para captar el interés de los participantes.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de información a 15 estudiantes de sexto grado de la

Escuela de Educación Básica “Luis Aurelio Gonzales. El propósito central es analizar de qué manera la gamificación incide en el proceso de comprensión lectora, considerando los indicadores establecidos en la matriz de operacionalización de variables. Los datos se interpretan de acuerdo con los objetivos específicos de la investigación, permitiendo identificar tanto los avances como las dificultades que los estudiantes enfrentan en el desarrollo de esta habilidad.

De acuerdo con Hernández, Restrepo (2023), el análisis de resultados en una investigación educativa no solo debe limitarse a la descripción de cifras, sino que también debe profundizar en la interpretación de los hallazgos a la luz de teorías y antecedentes.

Bajo esta perspectiva, el presente capítulo busca dar sentido a la información recolectada, contrastando los resultados con la hipótesis planteada y aportando evidencia que contribuya a validar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica innovadora para fortalecer la comprensión lectora.

Tabla 1

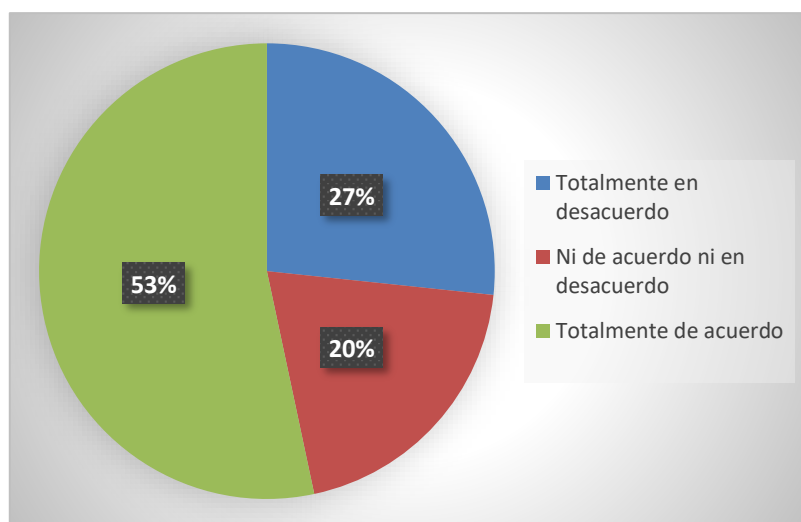
Opinión de los encuestados sobre la afirmación: “Utilizas plataformas educativas con juegos para aprender”

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	27%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	20%
Totalmente de acuerdo	8	53%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 1

Opinión de los encuestados sobre la afirmación: “Utilizas plataformas educativas con juegos para aprender”



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos en la tabla 1 y figura 1 muestran que hay una tendencia positiva hacia el uso de plataformas educativas gamificadas. El 53 % de los estudiantes estuvo totalmente de acuerdo, mientras que un 20% manifiestan que no estuvieron de acuerdo ni en desacuerdo y un 27 % manifestó desacuerdo.

Desde el enfoque cuantitativo, se evidencia que, aunque la mayoría valora los juegos digitales como recurso de aprendizaje, todavía existe un grupo que se muestra renuente, lo que coincide con lo planteado por Rodríguez y Santiago (2019) sobre la aceptación gradual de la gamificación en el aula.

Tabla 2

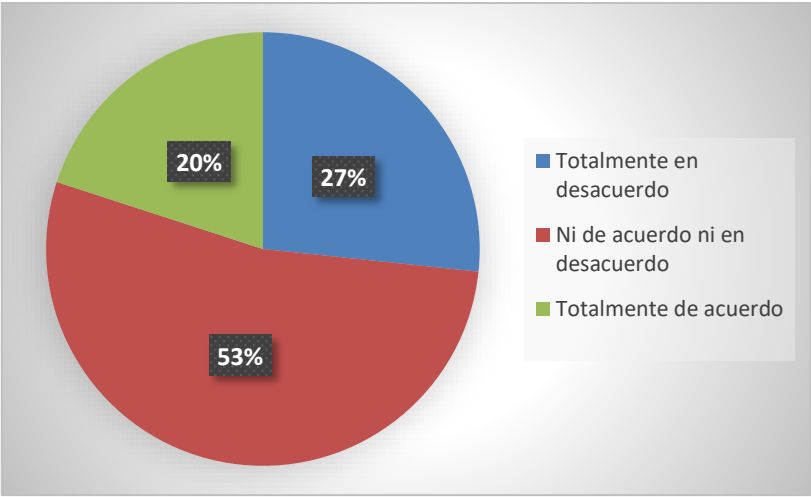
Opinión de los encuestados sobre la afirmación “Te gusta aprender con recursos digitales interactivos”

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	47%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	2	13%
Totalmente de acuerdo	6	40%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 2

Opinión de los encuestados sobre la afirmación “Te gusta aprender con recursos digitales interactivos”



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 2 y Figura 2 muestran 27 % de los encuestados estuvo en desacuerdo, mientras que solo un 53 % se mostró de acuerdo y un 20% ni en acuerdo ni en desacuerdo.

Desde el enfoque cuantitativo, se observa que este hallazgo sugiere que los recursos digitales interactivos requieren ser mejor integrados a la práctica pedagógica, en concordancia con Díaz y Hernández (2020), quienes indican que el impacto de la gamificación depende de su diseño pedagógico.

Tabla 3

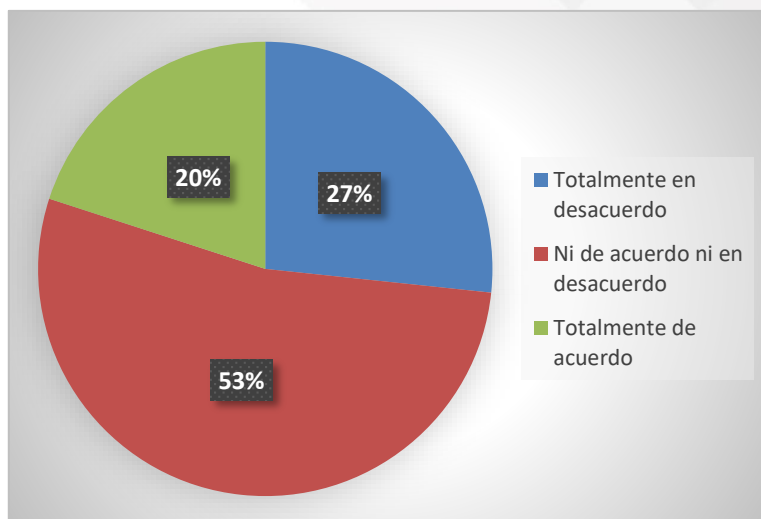
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. *“Te sientes motivado cuando aprendes a través de los juegos”*

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	27%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	53%
Totalmente de acuerdo	3	20%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 3

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. *“Te sientes motivado cuando aprendes a través de los juegos”*



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 3 y Figura 3 muestran que el 53 % eligió la opción intermedia y solo el 20 % estuvo totalmente de acuerdo y el 27% estuvo en desacuerdo.

Desde el enfoque cuantitativo refleja una motivación moderada, lo que sugiere que los juegos deben diseñarse de manera más significativa para promover un verdadero compromiso, como señalan Pérez y Gómez (2021).

Tabla 4

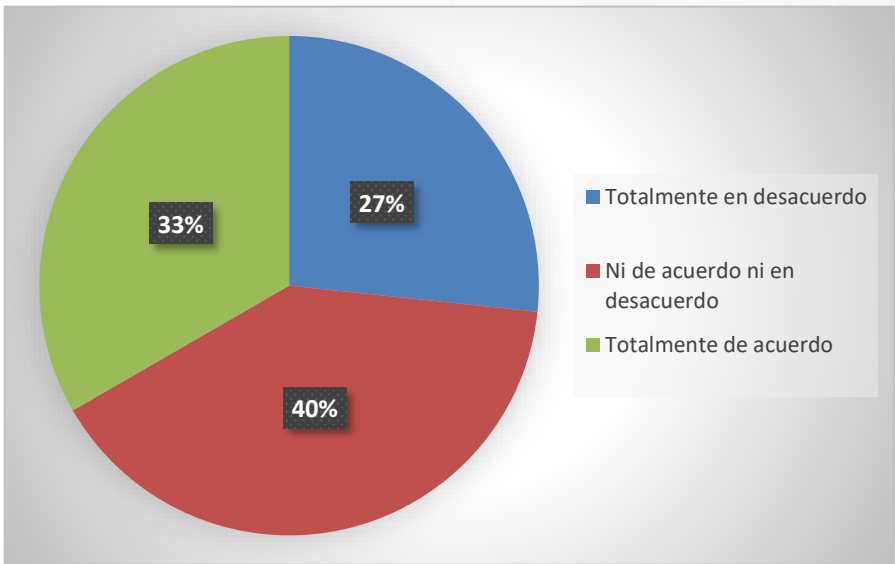
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “Disfrutas aprender cuando participas en actividades, concursos o retos”

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	27%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	40%
Totalmente de acuerdo	5	33%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 4

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. *“Disfrutas aprender cuando participas en actividades, concursos o retos”*



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 4 y Figura 4 muestran que un 33% estuvo totalmente de acuerdo y un 40 % eligió la opción ni de acuerdo ni en desacuerdo mientras que el 27 % este desacuerdo.

Desde el enfoque cuantitativo indica que las actividades competitivas generan disfrute, aunque no todos los estudiantes las perciben igual de estimulantes.

Tabla 5

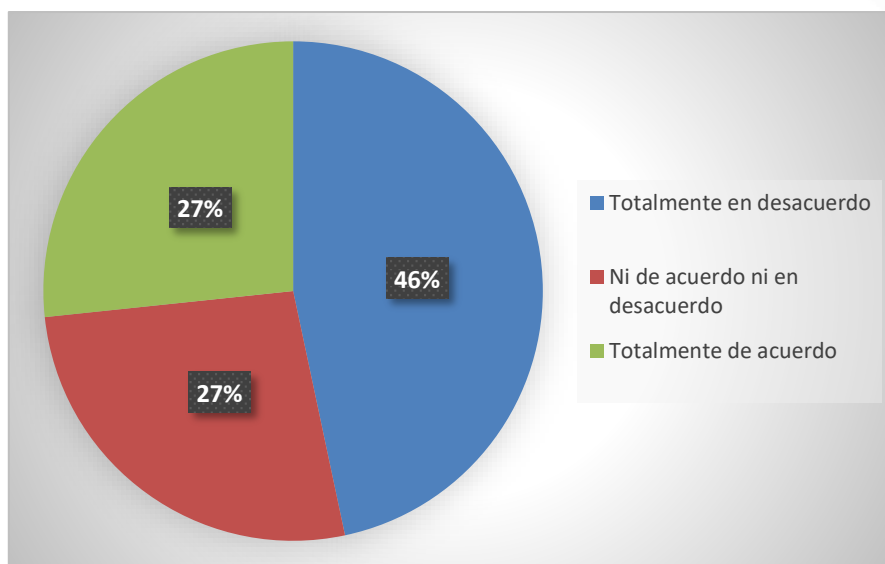
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. *“Prefieres que las evaluaciones incluyan actividades divertidas”*

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	7	47%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	27%
Totalmente de acuerdo	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 5

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “*Prefieres que las evaluaciones incluyan actividades divertidas*”



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 5 y Figura 5 muestran, que siendo uno de los valores más bajos. Un 47 % de los estudiantes se mostró en desacuerdo, y el 27 % indicó que no está de acuerdo ni en desacuerdo mientras que el 26% de acuerdo lo que sugiere resistencia a vincular la gamificación con procesos evaluativos.

Desde el enfoque cuantitativo Según Rodríguez y Santiago (2019), los estudiantes suelen concebir la evaluación como un proceso formal, lo que dificulta aceptar dinámicas lúdicas en este contexto.

Sección B: Comprensión lectora (Variable dependiente)

Tabla 6

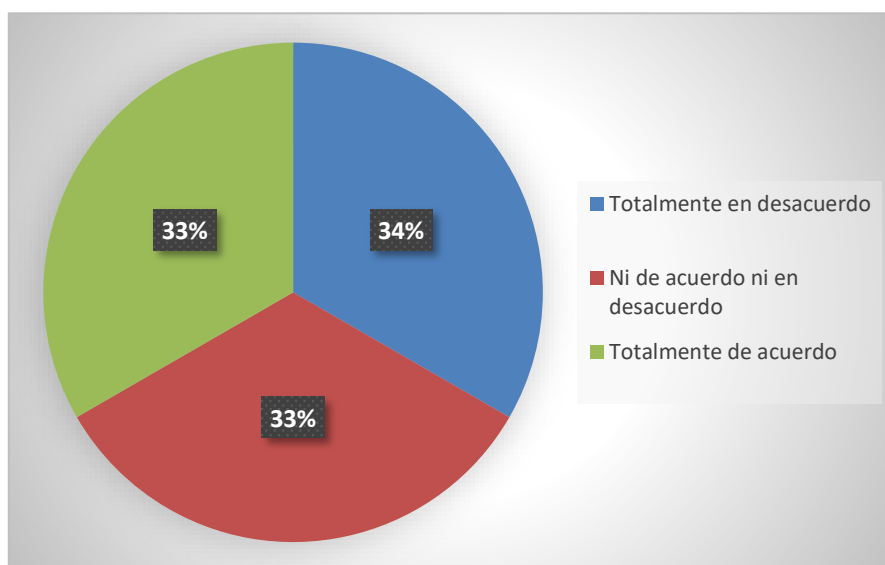
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “*Puedes identificar la idea principal de un texto*”

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	33%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	33%
Totalmente de acuerdo	5	33%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 6

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “Puedes identificar la idea principal de un texto”



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 6 y Figura 6 muestran que un 33% de acuerdo mientras que los demás están en desacuerdo con 33%.

Desde el enfoque cuantitativo el resultado indica que la mayoría de los estudiantes logra identificar ideas centrales, lo cual es un indicador positivo de comprensión literal del texto.

Tabla 7

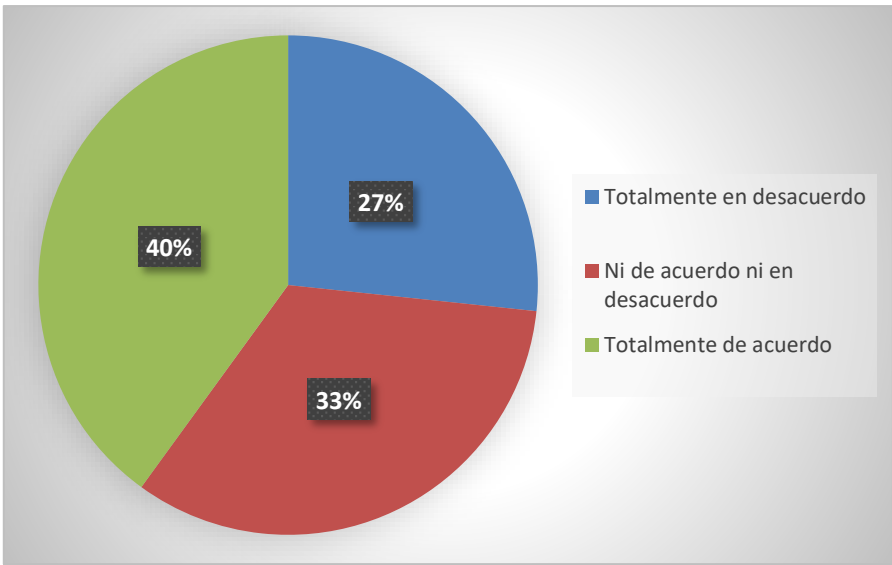
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “Puedes ordenar correctamente los eventos que aparecen en una historia ”

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	27%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	33%
Totalmente de acuerdo	6	40%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 7

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “Puedes ordenar correctamente los eventos que aparecen en una historia ”



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 7 y Figura 7 muestran que siendo el más alto de la sección de comprensión lectora con 40% de acuerdo.

Desde el enfoque cuantitativo refleja que los estudiantes poseen una adecuada capacidad de secuenciación, habilidad esencial para comprender la estructura narrativa (Pérez & Gómez, 2021).

Tabla 8

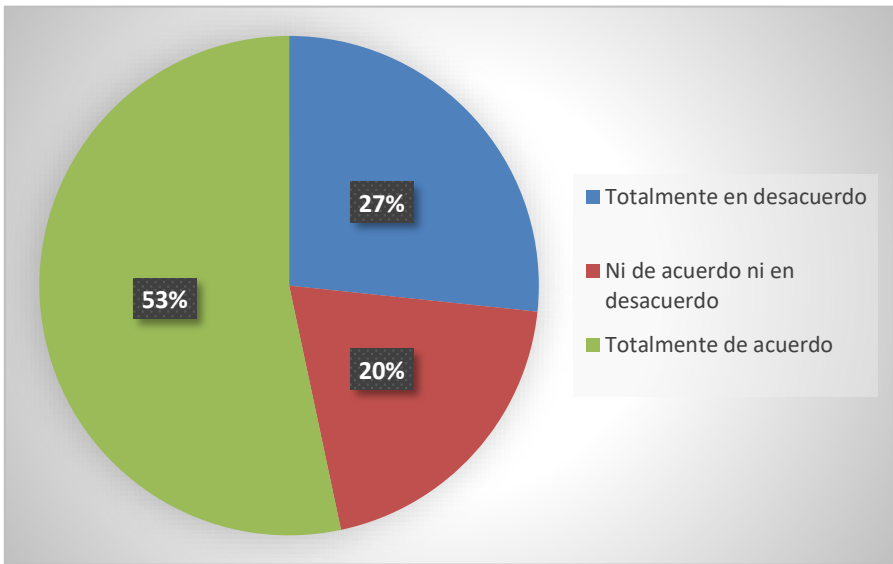
Opinión de los encuestados sobre la afirmación8. “Entiendes cosas que el texto no dice directamente”

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	27%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	3	20%
Totalmente de acuerdo	8	53%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 8

Opinión de los encuestados sobre la afirmación8. “Entiendes cosas que el texto no dice directamente”



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 8 y Figura 8 muestran, que este ítem muestra dificultad en el desarrollo de la comprensión inferencial, donde el 27% permaneció en desacuerdo y un 20% ni de acuerdo ni en desacuerdo.

Desde el enfoque cuantitativo coincide con estudios que señalan que la inferencia es una de las competencias más complejas de la lectura (Díaz & Hernández, 2020).

Tabla 9

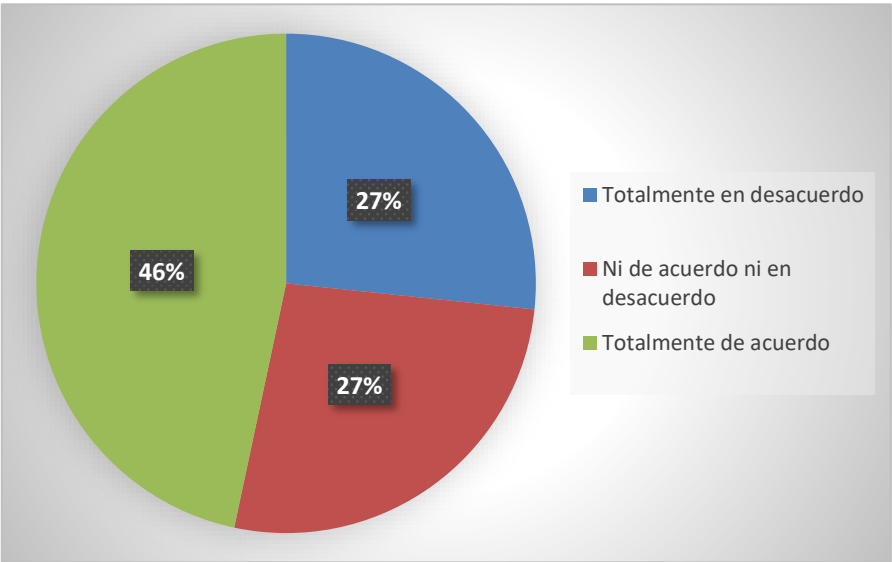
Opinión de los encuestados sobre la afirmación *¿Relacionas las causas y consecuencias de los textos leídos?*

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	4	27%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	27%
Totalmente de acuerdo	7	47%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 9

Opinión de los encuestados sobre la afirmación *¿Relacionas las causas y consecuencias de los textos leídos?*



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 9 y Figura 9 muestran, lo que evidencia un nivel aceptable en el establecimiento de relaciones lógicas con 47% que están de acuerdo.

Desde el enfoque cuantitativo, sin embargo, un 26.7 % manifestó desacuerdo, por lo que se requiere fortalecer esta competencia mediante actividades de análisis.

Tabla 10

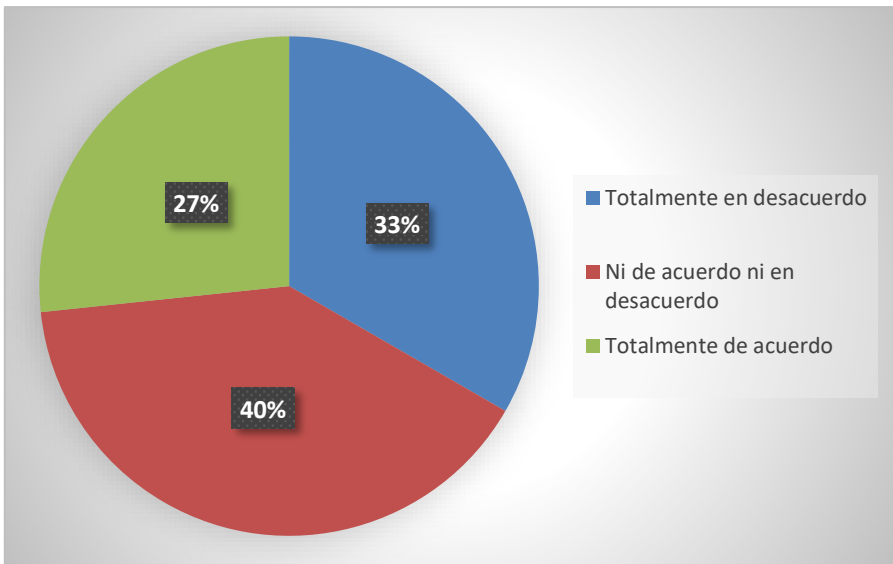
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “Puedes dar tu opinión sobre lo que lees y explicarlas”

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	5	33%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	40%
Totalmente de acuerdo	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 10

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “Puedes dar tu opinión sobre lo que lees y explicarlas”



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Los resultados presentados en la Tabla 10 y Figura 10 muestran, con respuestas distribuidas entre las tres categorías muestran que un 40% que están de acuerdo en dar su opinión.

Desde el enfoque cuantitativo esto evidencia que los estudiantes presentan limitaciones para expresar y justificar opiniones críticas, habilidad clave en los niveles superiores de comprensión lectora (Pérez & Gómez, 2021).

POSTEST

Tabla 11

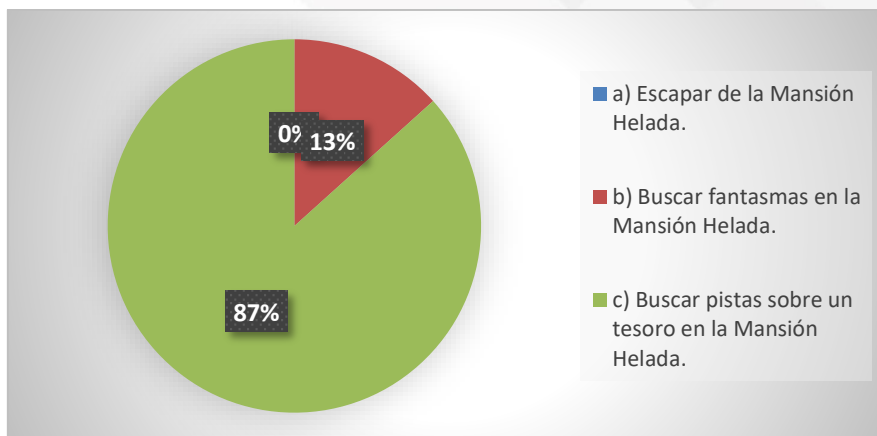
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. ¿Qué decidieron hacer Valeria y Diego al principio del cuento?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) Escapar de la Mansión Helada.	0	0%
b) Buscar fantasmas en la Mansión Helada.	2	13%
c) Buscar pistas sobre un tesoro en la Mansión Helada.	13	87%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 11

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. ¿Qué decidieron hacer Valeria y Diego al principio del cuento?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

El 87 % identificó correctamente que los protagonistas decidieron buscar pistas sobre un tesoro en la mansión helada. Esto sugiere que la mayoría comprendió la acción inicial del relato, lo cual es un indicador positivo de comprensión literal (Pérez & Gómez, 2021).

Tabla 12

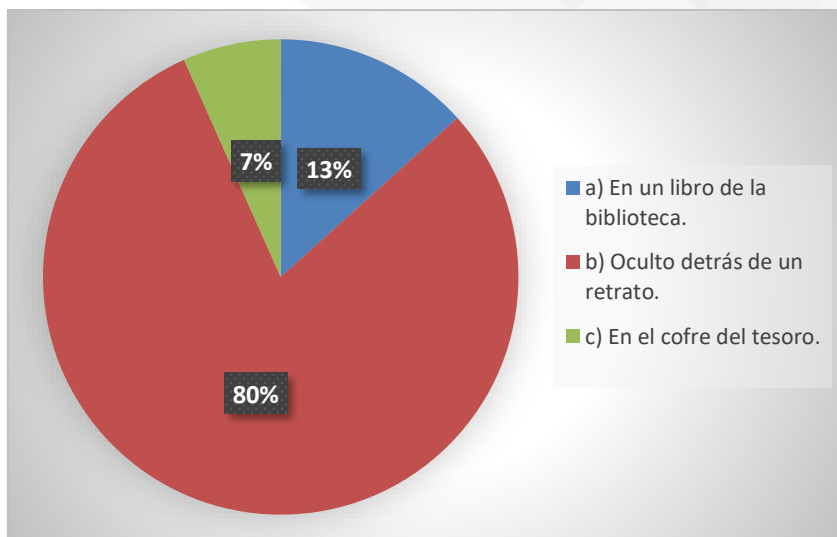
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. ¿Dónde encontraron Valeria y Diego el mapa antiguo?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) En un libro de la biblioteca.	2	13%
b) Oculto detrás de un retrato.	12	80%
c) En el cofre del tesoro.	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 12

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. ¿Dónde encontraron Valeria y Diego el mapa antiguo?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Un 80 % respondió que el mapa estaba oculto detrás de un retrato. Aunque un porcentaje, del 13 % de error revela que algunos estudiantes no retuvieron detalles específicos del texto, lo que coincide con las dificultades en la memoria textual reportadas por Díaz y Hernández (2020).

Tabla 13

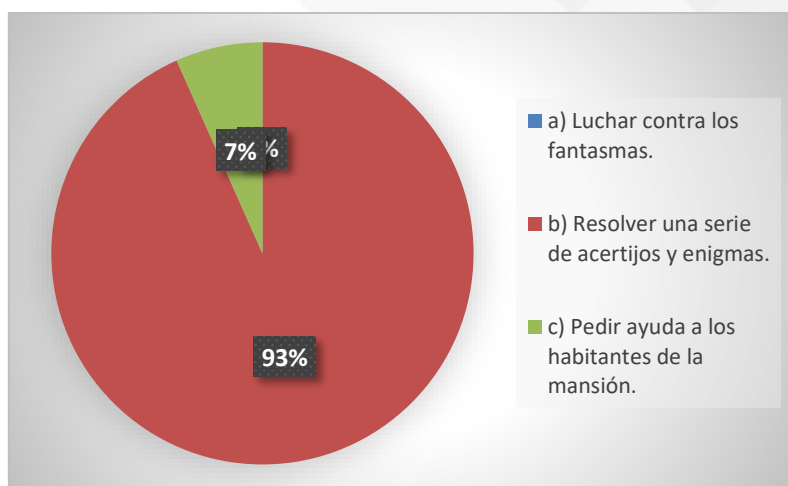
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. ¿Qué tuvieron que hacer para finalmente descubrir el tesoro?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) Luchar contra los fantasmas.	0	0%
b) Resolver una serie de acertijos y enigmas.	14	93%
c) Pedir ayuda a los habitantes de la mansión.	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 13

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. ¿Qué tuvieron que hacer para finalmente descubrir el tesoro?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

El 93 % reconoció que para hallar el tesoro fue necesario resolver acertijos. El 7 % restante eligió opciones erróneas, lo cual evidencia retos en la comprensión de acciones secuenciales del relato.

Tabla 14

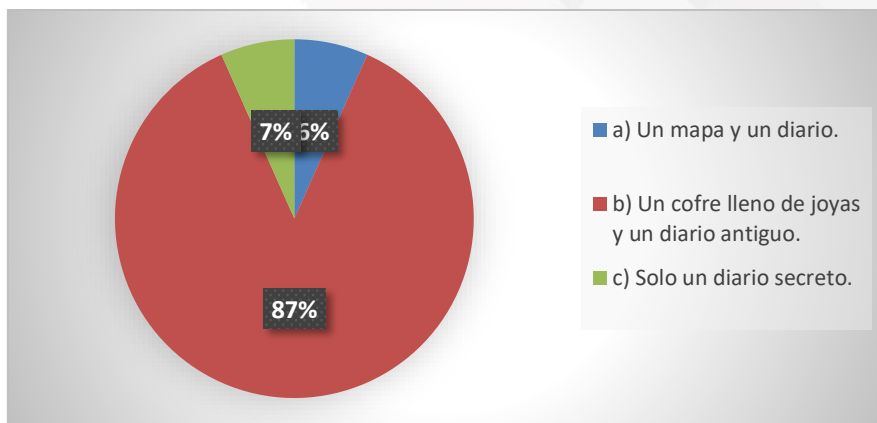
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “Qué contenía el tesoro que encontraron Valeria y Diego?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) Un mapa y un diario.	1	7%
b) Un cofre lleno de joyas y un diario antiguo.	13	87%
c) Solo un diario secreto.	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 14

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. “Qué contenía el tesoro que encontraron Valeria y Diego?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

El 87 % acertó en identificar que el tesoro contenía joyas y un diario antiguo, mostrando una adecuada comprensión de elementos descriptivos.

Tabla 15

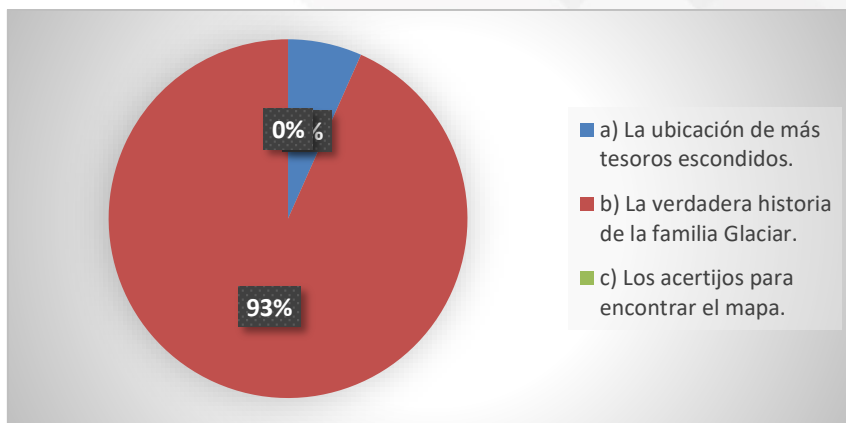
Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Qué información importante contenía el diario antiguo?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) La ubicación de más tesoros escondidos.	1	7%
b) La verdadera historia de la familia Glaciar.	14	93%
c) Los acertijos para encontrar el mapa.	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 15

Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Qué información importante contenía el diario antiguo?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

El 93 % identificó que el diario revelaba la historia de la familia Glaciar. Este es el resultado más Alto, lo que evidencia un grado para captar la información significativa, especialmente en la comprensión inferencial.

Tabla 16

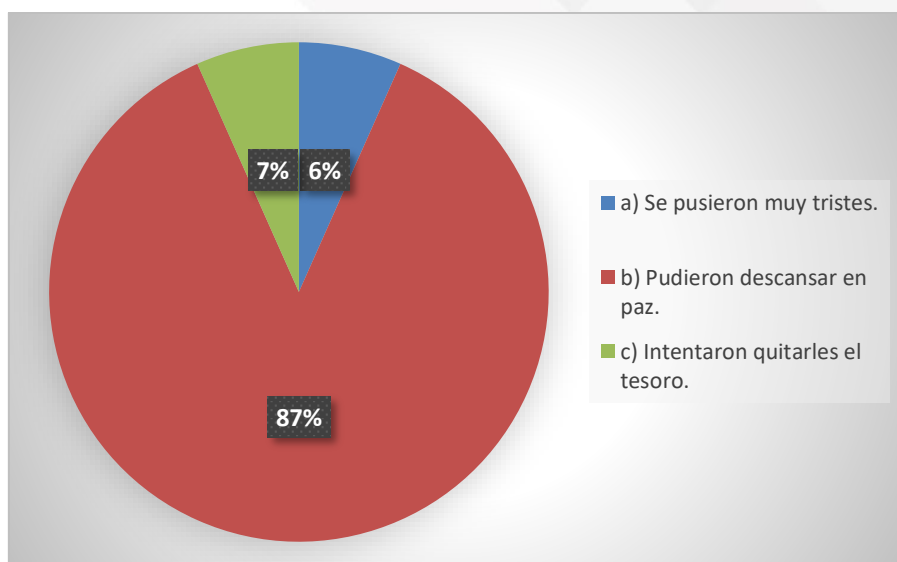
Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Qué hicieron los fantasmas de la familia Glaciar al encontrar el tesoro?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) Se pusieron muy tristes.	1	7%
b) Pudieron descansar en paz.	13	87%
c) Intentaron quitarles el tesoro.	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 16

Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Qué hicieron los fantasmas de la familia Glaciar al encontrar el tesoro?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

El 87 % respondió correctamente que los fantasmas pudieron descansar en paz. Este fue el mayor porcentaje de acierto, lo que indica que los estudiantes entendieron claramente la resolución del conflicto narrativo.

Tabla 17

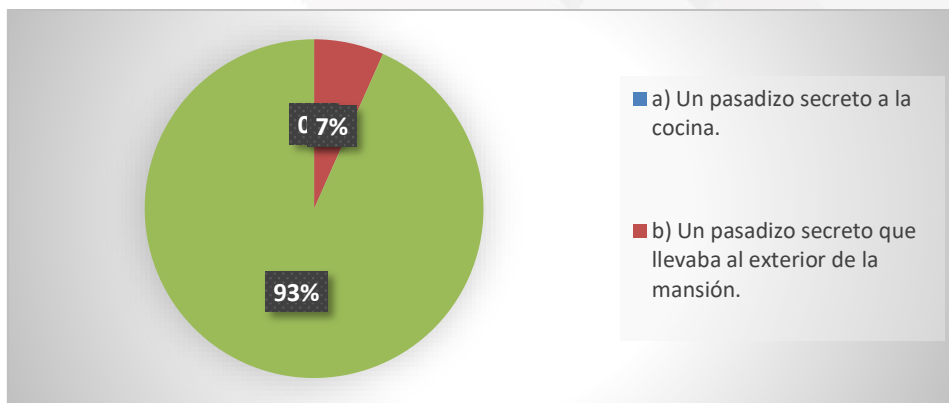
Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Qué secreto revelaron los fantasmas a Valeria y Diego?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) Un pasadizo secreto a la cocina.	0	0%
b) Un pasadizo secreto que llevaba al exterior de la mansión.	1	7%
c) Un pasadizo secreto que llevaba a una biblioteca llena de libros y artefactos misteriosos.	14	93%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 17

Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Qué secreto revelaron los fantasmas a Valeria y Diego?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

Un 93 % señaló que el secreto era un pasadizo a una biblioteca misteriosa. Aunque un porcentaje minoritario, acertó en respuestas refleja alto grado para retener la información.

Tabla 18

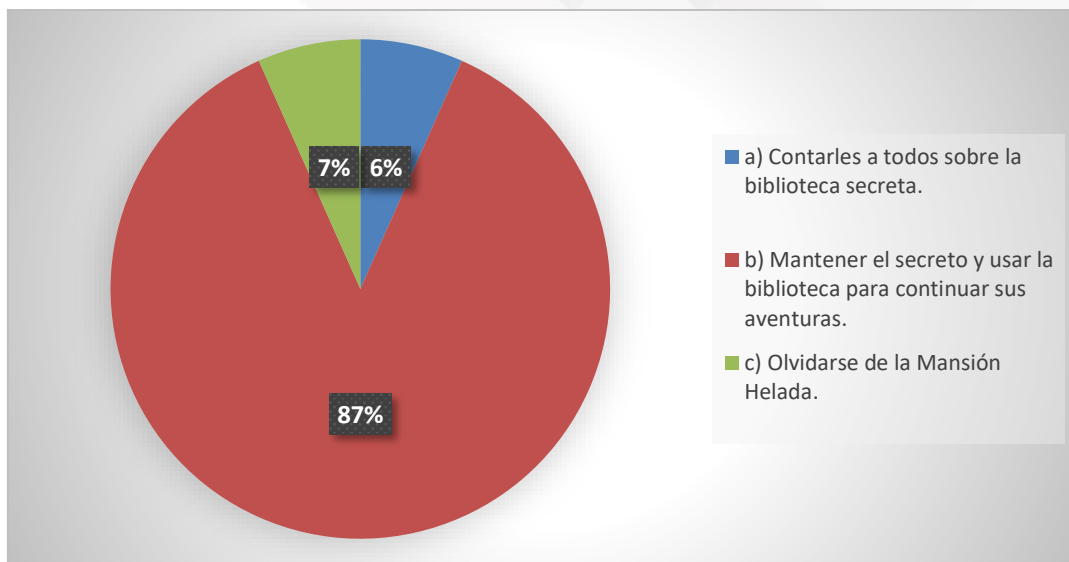
Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Qué prometieron hacer Valeria y Diego con el secreto que descubrieron?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) Contarles a todos sobre la biblioteca secreta.	1	7%
b) Mantener el secreto y usar la biblioteca para continuar sus aventuras.	13	87%
c) Olvidarse de la Mansión Helada.	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 18

Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Qué prometieron hacer Valeria y Diego con el secreto que descubrieron?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

El 87 % indicó que los protagonistas decidieron mantener el secreto y continuar con sus aventuras, mostrando una adecuada interpretación de las decisiones finales.

Tabla 19

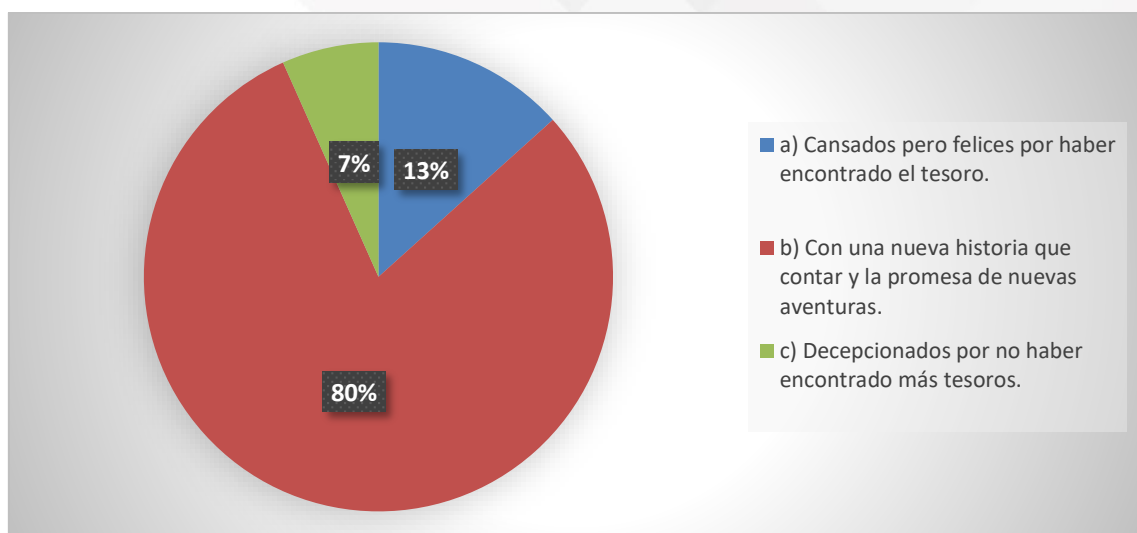
Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Cómo se sintieron Valeria y Diego al salir de la Mansión Helada?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) Cansados pero felices por haber encontrado el tesoro.	2	13%
b) Con una nueva historia que contar y la promesa de nuevas aventuras.	12	80%
c) Decepcionados por no haber encontrado más tesoros.	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 19

Opinión de los encuestados sobre la afirmación ¿Cómo se sintieron Valeria y Diego al salir de la Mansión Helada?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

El 80 % señaló que Valeria y Diego salieron con la promesa de nuevas aventuras. Esto refleja una comprensión adecuada del desenlace emocional del cuento.

Tabla 20

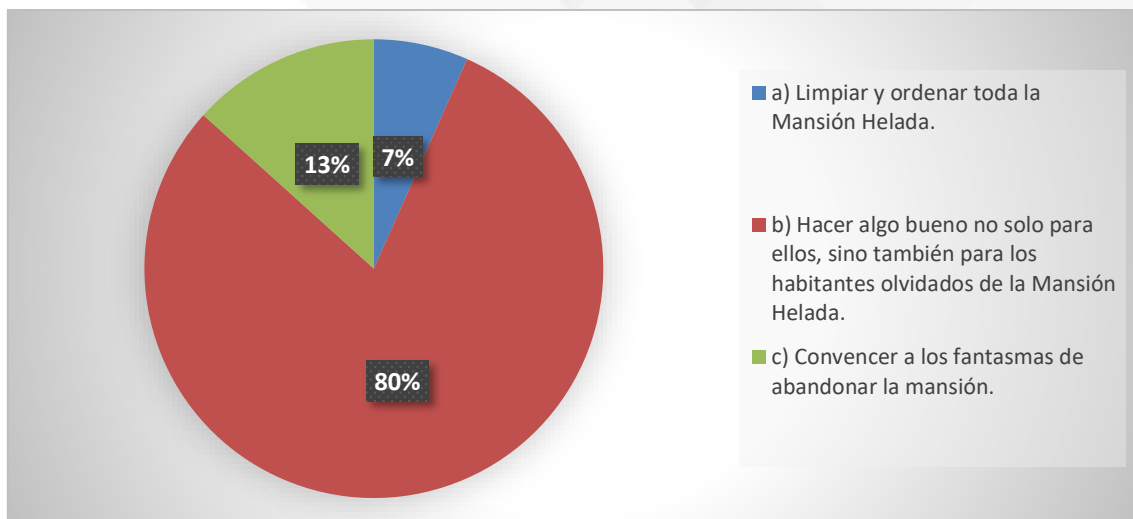
Opinión de los encuestados sobre la afirmación. ¿Qué lograron Valeria y Diego además de encontrar el tesoro?

Criterio	Frecuencia	Porcentaje
a) Limpiar y ordenar toda la Mansión Helada.	1	7%
b) Hacer algo bueno no solo para ellos, sino también para los habitantes olvidados de la Mansión Helada.	12	80%
c) Convencer a los fantasmas de abandonar la mansión.	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Figura 20

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. ¿Qué lograron Valeria y Diego además de encontrar el tesoro?



Fuente: Milán y Ramírez (2025)

Análisis e interpretación

El 80 % identificó que los protagonistas hicieron algo bueno también para los habitantes olvidados. Este resultado indica que los estudiantes no presentan dificultades en reconocer la dimensión ética o social de los relatos.

PROPUESTA

Nombre de la propuesta:

Exploradores de Textos: Gamificación para desarrollar la comprensión lectora en sexto grado

Definición del producto

La propuesta constituye un modelo pedagógico gamificado para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de Educación Básica donde anteriormente no se habían implementado estrategias similares.

La presente propuesta pedagógica se fundamenta en la gamificación, que es la incorporación de dinámicas y elementos propios del juego en contextos educativos, el diseño de las estrategias didácticas gamificadas se apoyan en recursos digitales como Educaplay, edpuzzle con cuestionarios interactivos, permitiendo la dinamización y motivación de las clases de lectura que demuestran un aprendizaje activo y participativo.

Además, tiene como propósito incrementar la motivación y la participación activa de los estudiantes en actividades de lectura, facilitando el desarrollo de habilidades lectoras en los tres niveles: literal, inferencial y crítico

Explicación de cómo la propuesta Contribución a la solución de las insuficiencias detectadas

El diagnóstico inicial evidenció que los estudiantes presentan dificultades en la comprensión lectora, específicamente en la identificación de ideas principales, la realización de inferencias, el establecimiento de relaciones entre conceptos y opiniones críticas, que fueron tomando mayor repercusión por el predominio de métodos tradicionales, centrados en la memorización o repetición.

La implementación de la gamificación se plantea como una alternativa para superar dificultades como la motivación, el desinterés de los estudiantes, la participación inactiva, el trabajo colaborativo, para desarrollar habilidades lectoras en los niveles literal, inferencial y crítico mediante retos, trivias, recompensas o actividades interactivas, además integra la tecnología como un recurso motivador, potenciando la lectura-comprensión.

- **Objetivos Generales y Específicos de la propuesta**
- **Objetivo general**

Aplicar la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica mediante el diseño de actividades dinámicas, interactivas y motivadoras con uso de recursos tecnológicos.

- **Objetivos específicos**
 - Diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado, identificando sus principales dificultades en los niveles literal, inferencial y crítico.
 - Diseñar una propuesta de actividades gamificadas apoyadas en un recurso digital que respondan a las necesidades detectadas en el diagnóstico.
 - Emplear la propuesta de gamificación en las clases de lectura, promoviendo la motivación, la participación activa y el trabajo colaborativo.
- **Desarrollo de la Propuesta**

La propuesta denominada “Exploradores de Textos” surge como una alternativa pedagógica innovadora frente a las dificultades de comprensión lectora identificadas en los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica.

El diagnóstico inicial evidenció limitaciones en la capacidad de los estudiantes para identificar ideas principales, realizar inferencias y establecer relaciones entre conceptos, afectando tanto al rendimiento académico como al interés por la lectura, estas dificultades se hacen presente la monotonía de los métodos tradicionales. (Almeida, S. 2022)

Ante el problema presentado, la propuesta presentada busca transformar la lectura en una experiencia interactiva, atractiva y significativa para fortalecer las habilidades lectoras en sus diferentes niveles (literal, inferencial y crítico) que contribuya a mejorar el rendimiento académico y la actitud positiva de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Desde la perspectiva de la comprensión lectora, estudios previos han demostrado que la gamificación contribuye a mejorar habilidades en los niveles literal, inferencial y crítico, generando aprendizajes significativos. De igual forma, herramientas digitales como Educaplay y edpuzzle han mostrado un impacto positivo en la mejora de la fluidez y velocidad lectora de estudiantes de educación básica.

Metodológicamente, la propuesta se enmarca en un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, descriptivo y de campo, dado que se aplica directamente en el entorno escolar con los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica durante el periodo lectivo 2025, dicha muestra estará conformada por 15 estudiantes, empleándose una muestra no probabilística por conveniencia.

En el diagnóstico inicial para la recolección de datos se utiliza instrumentos como cuestionarios tipo Likert, por el cual se mostró que los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica presentan dificultades significativas en la comprensión lectora, manifestadas en la incapacidad para identificar ideas principales, realizar inferencias, establecer relaciones causa-efecto y expresar opiniones críticas sobre los textos, asimismo, se constató que un 75 % de los estudiantes consideraba la lectura una actividad aburrida, lo que refleja un bajo nivel de motivación y desinterés hacia las actividades escolares relacionadas con la lectura

Estos resultados confirman que el uso predominante de metodologías tradicionales, centradas en la repetición y memorización, no favorece la construcción de aprendizajes significativos ni estimula el pensamiento crítico, por lo cual

La propuesta “Aventura Lectora” se organiza en torno a un modelo pedagógico gamificado, diseñado para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica. Su estructura responde a la necesidad de superar las limitaciones de la enseñanza tradicional, promoviendo un aprendizaje significativo mediante actividades dinámicas y recursos tecnológicos

El diseño de la propuesta se sustenta en tres principios pedagógicos esenciales: la motivación extrínseca e intrínseca, la participación activa y colaborativa, y el aprendizaje significativo

Las actividades de la propuesta se planifican a partir de la teoría de Ausubel, promoviendo la conexión entre los conocimientos previos de los estudiantes y la nueva información adquirida mediante la lectura (UNIR, 2024).

La Estructura Metodológica de la propuesta se basa en un modelo de intervención gamificada, diseñado específicamente para los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica, a fin de mejorar sus habilidades de comprensión lectora.

Su organización responde a tres ejes centrales:

Objetivo pedagógico: desarrollar la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico mediante la incorporación de actividades interactivas y motivadoras.

Estrategia metodológica: integración de la gamificación en las clases de lectura a través de dinámicas de retos, insignias, trivias y cuestionarios interactivos.

Soporte tecnológico: utilización de plataformas digitales (Educaplay, edpuzzle) que permiten transformar la lectura en una experiencia lúdica y atractiva

- **Procedimientos de elaboración de la propuesta**

El diseño metodológico de la propuesta se contempla tres fases articuladas:

Fase 1: Sensibilización

En esta etapa inicial se busca motivar a los estudiantes hacia la lectura mediante actividades interactivas, se emplean juegos de preguntas en Educaplay y la integración de

videos interactivos en edpuzzle, cuyo objetivo es despertar la curiosidad y generar un clima positivo hacia el texto.

Fase 2: Implementación gamificada

Esta fase constituye el eje central de la propuesta, donde se desarrollan las actividades lectoras a través de dinámicas de juego, se incluyen juegos de preguntas en Educaplay y videos interactivos en edpuzzle. Las tareas se orientan a fortalecer la comprensión en sus tres niveles:

- Literal: identificación de ideas principales, personajes y escenarios.
- Inferencial: deducción de significados implícitos y relaciones causa-efecto.
- Crítico: análisis y emisión de juicios sobre los textos trabajados.

Fase 3: Evaluación y retroalimentación

En esta etapa se aplican pruebas gamificadas para valorar los avances en comprensión lectora, se utilizan cuestionarios interactivos en Educaplay, complementados con un sistema de insignias digitales que reconocen logros específicos como “Explorador de ideas principales” o “Maestro de la lectura”, hay que mencionar que la retroalimentación se brinda de manera inmediata y motivadora, reforzando la autoconfianza y la disposición de los estudiantes hacia la lectura.

La estructura de “Exploradores de Texto” se caracteriza por ser flexible, replicable e inclusiva, ya que integra recursos tecnológicos accesibles y dinámicas lúdicas que fomentan la participación activa, el trabajo colaborativo y el aprendizaje autónomo.

- **Análisis de Materiales requeridos y Componentes. Caracterización**

Para la implementación de la propuesta “Exploradores de Textos”, se requieren materiales y recursos que posibiliten la aplicación de estrategias gamificadas, de acuerdo con las condiciones del contexto institucional y la disponibilidad tecnológica:

Dispositivos digitales:

Internet y computadoras de escritorio que permiten la interacción con las plataformas educativas digitales.

Plataformas educativas gamificadas:

Educaplay: ofrece herramientas para diseñar actividades lúdicas como sopas de letras, ruletas de preguntas y crucigramas, que fortalecen la comprensión lectora en los niveles literal e inferencial.

Edpuzzle: sirve para crear lecciones interactivas a partir de vídeos, lo que permite a los profesores adaptar vídeos de fuentes como YouTube o Vimeo para sus clases. Con esta herramienta, se pueden añadir preguntas, notas de audio y cortar el vídeo para que los alumnos interactúen con el contenido mientras lo ven, facilitando así la comprensión y la participación.

YouTube: funciona como un repositorio de recursos audiovisuales complementarios que enriquecen la experiencia lectora.

Estas plataformas digitales fueron seleccionadas por su accesibilidad, facilidad de uso y posibilidad de diseñar actividades dinámicas y motivadoras.

Recursos didácticos interactivos:

Cuentos, historietas, trivias, tarjetas de personajes o nuevo vocabulario, los cuales funcionan como insumos pedagógicos que sirven de base para el diseño de actividades gamificadas. Estos recursos se caracterizan por su adecuación al nivel de desarrollo de los estudiantes, su potencial para estimular la creatividad y su capacidad para favorecer la comprensión en los niveles literal, inferencial y crítico.

Propiedades identificadas

La propuesta, Exploradores de Textos, presentada se distingue principalmente por su innovación pedagógica, al incorporar la gamificación como estrategia de enseñanza en un entorno donde predomina el uso de metodologías tradicionales, dicha estrategia transforma las clases de lectura en experiencias activas y motivadoras que responden a las demandas actuales de los estudiantes, quienes requieren enfoques más atractivos e interactivos para potenciar su aprendizaje.

Un rasgo fundamental es su carácter motivador, pues integra dinámicas propias del juego como retos, recompensas e insignias para despertar el interés y la participación constante de los estudiantes, dado que anteriormente las clases se volvían monótonas provocando el desinterés y el bajo rendimiento de los niños.

En el marco de la propuesta Exploradores de Textos, se enfatiza el desarrollo de la comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico; con el fin de

convertir la lectura en una experiencia lúdica y significativa, que además equilibra elementos de motivación extrínseca (puntos, insignias y recompensas) con motivación intrínseca (curiosidad, interés y satisfacción personal), garantizando un aprendizaje activo.

Otro aspecto destacable es su flexibilidad y adaptabilidad, que permite aplicarla en distintos contextos educativos, niveles y asignaturas, al igual que las actividades pueden ajustarse a las características de cada grupo, lo que representa una ventaja para los docentes, quienes cuentan con una herramienta versátil para dinamizar sus clases.

- **Resultados Relevantes**

La implementación de la propuesta “Exploradores de Textos” se proyecta como una estrategia innovadora para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en los estudiantes de sexto grado de la Escuela de Educación Básica.

En primer lugar, se registró un incremento notable en el interés y la participación, donde antes de la intervención, un 75 % de los estudiantes manifestaba desinterés por la lectura (25 % de interés), mientras que tras la aplicación de la estrategia gamificada, el 100 % de los 15 estudiantes participó activamente en la prueba.

En relación a los resultados anteriores este cambio demuestra el impacto positivo de las dinámicas lúdicas y colaborativas que transformaron la lectura en una actividad motivadora y significativa.

En cuanto al desempeño lector, la evaluación posterior refleja que un promedio del 95% han presentado una mejora en los niveles de comprensión literal, inferencial y crítico, dentro de los estudiantes de sexto año de la Escuela de Educación Básica, es decir que este progreso repercute directamente en la capacidad de los estudiantes para asimilar contenidos escolares y mejorar el rendimiento académico.

Los resultados evidencian que el aprendizaje trasciende lo momentáneo y se consolida como un proceso duradero, al favorecer la retención, comprensión y aplicación de los contenidos trabajados.

Asimismo, el proyecto contribuyó a consolidar un clima de aula positivo, caracterizado por mayor motivación, participación activa y trabajo colaborativo acorde a los principios de un aprendizaje inclusivo y dinámico mencionados por López et al., 2024.

En conclusión, la propuesta “Exploradores de Textos” incrementaron el interés, mejora la comprensión lectora de los estudiantes, el vocabulario, dar opiniones, relacionar ideas, con ambiente de clase participativa, que confirma que la gamificación constituye una estrategia pedagógica eficaz para potenciar las competencias cognitivas y las socioemocionales.

CAPÍTULO V

5. Discusión, Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Discusión

Los resultados de la investigación muestran que la gamificación ejerce un efecto positivo en la motivación y participación de los estudiantes en las actividades de lectura.

Esto concuerda con los hallazgos de García (2018), quien sostiene que la incorporación de dinámicas lúdicas incrementa la disposición de los estudiantes para involucrarse activamente en los procesos de comprensión lectora. En nuestro estudio, un 86,7% de los estudiantes manifestó sentirse motivado para leer cuando las actividades incluyen juegos o dinámicas, lo que refuerza la relación positiva entre gamificación y compromiso académico.

Asimismo, los datos obtenidos reflejan que la gamificación permite un aprendizaje significativo y entretenido. Solorzano (2024) indica que el uso de estrategia lúdicas y digitales contribuye a que los estudiantes internalicen la información de manera más eficaz. De manera consistente con esta afirmación, el 90 % de los participantes en nuestra investigación señaló que la gamificación les permite aprender de forma divertida y significativa, evidenciando que las estrategias implementadas favorecen la retención y comprensión de los contenidos.

Otro aspecto relevante observado en nuestro estudio es la capacidad de los estudiantes para inferir el significado de palabras desconocidas a partir del contexto. Martínez (2020) reporta que las estrategias de inferencia contextual mejoran el aprendizaje del vocabulario y la comprensión global del texto. De forma concordante, el 60% de los estudiantes de nuestra investigación logró deducir el significado de palabras desconocidas según el contexto, lo que indica que la gamificación, al involucrar a los estudiantes de manera activa, facilita la aplicación de estrategias cognitivas que potencian la comprensión lectora.

La gamificación también mostró efectos positivos en el trabajo en equipo y la colaboración. Corrales et al., (2025) afirma que las actividades gamificadas fortalecen la cooperación entre estudiantes y fomentan un ambiente participativo. En nuestro estudio, el 86, % de los estudiantes reconoció que las dinámicas con gamificación les ayudaron a trabajar mejor en equipo, evidenciando que la interacción grupal y la integración de incentivos colaborativos refuerzan habilidades sociales y comunicativas dentro del aula.

Finalmente, la discusión de los resultados permite concluir que los hallazgos de nuestra investigación corroboran las tendencias reportadas en estudios previos. López (2019) destaca la importancia de los incentivos y recompensas para incrementar la motivación lectora, lo que coincide con el 93% de estudiantes que participa con mayor interés cuando se aplican retos o puntos. No obstante, se identificaron diferencias en los porcentajes de estudiantes que aún presentan dificultades en ciertos aspectos de la comprensión, lo que sugiere la necesidad de ajustes pedagógicos y el fortalecimiento de estrategias metacognitivas para asegurar que todos los estudiantes alcancen un nivel óptimo de desempeño.

El análisis de las respuestas obtenidas en las diez preguntas evidencia un panorama heterogéneo sobre el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado, con predominio de logros en la comprensión literal y descriptiva, pero con vacíos notables en la comprensión inferencial y secuencial.

En la **Pregunta 1**, el 87 % de aciertos muestra que los estudiantes lograron identificar la acción inicial del relato (“Buscar pistas sobre un tesoro en la Mansión Helada.”), lo cual representa un indicador positivo de comprensión literal, coincidiendo con los hallazgos de Pérez y Gómez (2021), quienes sostienen que la comprensión de acciones explícitas suele ser el primer nivel alcanzado en procesos lectores. Este resultado se refuerza en la **Pregunta 4** (87 % de aciertos) y en la **Pregunta 6** (87 %), donde la mayoría reconoció con claridad elementos descriptivos y la resolución del conflicto, consolidando un desempeño favorable en la identificación de datos evidentes y en la comprensión del cierre narrativo.

En conjunto, los resultados sugieren que los estudiantes presentan un desempeño favorable en la comprensión literal y descriptiva, pero evidencian vacíos en los niveles de comprensión inferencial, secuencial y ética. Este panorama es consistente con investigaciones previas que destacan la importancia de implementar estrategias didácticas innovadoras, como la gamificación, para potenciar procesos de lectura crítica y significativa en la educación básica (López & Sánchez, 2023)

5.2. Conclusiones

El análisis crítico de teorías y antecedentes confirma que la gamificación constituye una estrategia pedagógica innovadora y fundamentada, capaz de potenciar la comprensión lectora al transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica, motivadora y significativa.

El diagnóstico de las dificultades lectoras en los estudiantes de sexto grado evidencia que factores como la falta de motivación, escasa práctica lectora y limitadas estrategias pedagógicas tradicionales afectan directamente su rendimiento, lo que justifica la necesidad de aplicar metodologías más atractivas e inclusivas.

El diseño de una estrategia gamificada, apoyada en herramientas digitales, demuestra ser una alternativa eficaz para estimular el interés, la participación activa y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo no solo la mejora en la comprensión lectora, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en un entorno de aprendizaje interactivo.

5.3. Recomendaciones

Para incorporar la gamificación de manera sistemática en la enseñanza de la lectura en sexto grado, asegurando que las dinámicas de juego estén alineadas con los objetivos curriculares y fomenten la adquisición de competencias lectoras de orden superior más allá del entrenamiento.

Diseñar e implementar instrumentos de evaluación formativa dentro de la estrategia gamificada, que permitan monitorear los avances de los estudiantes y ajustar las dinámicas de acuerdo con las necesidades detectadas, fortaleciendo la comprensión lectora desde un enfoque inclusivo y diferenciado.

Promover la capacitación docente en el uso pedagógico de la gamificación y herramientas digitales, para garantizar su adecuada aplicación en el aula. De esta

manera se asegura que la estrategia no sea vista como una moda pasajera, sino como una práctica sostenida que impacta de forma positiva en la motivación y el rendimiento lector de los estudiantes.

BIBLIOGRAFIA

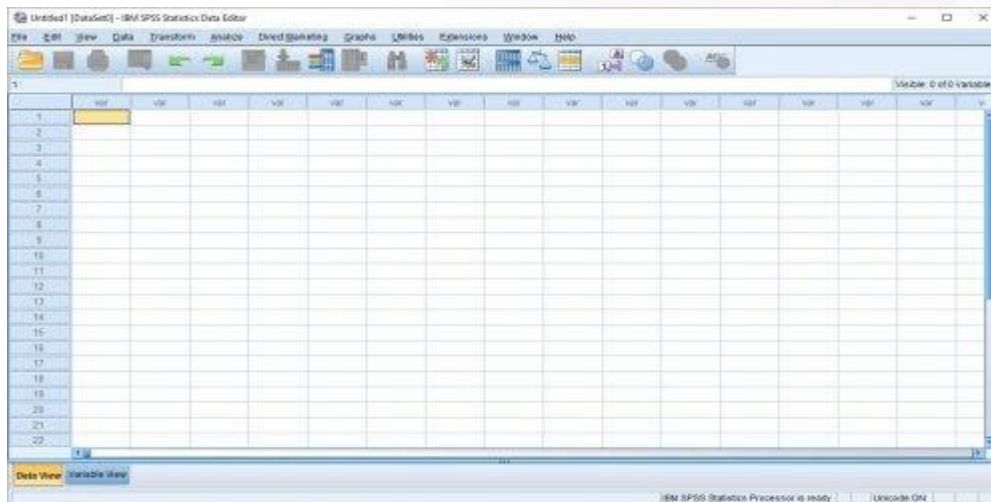
- Almeida, S. (2022). Algunas causas del bajo nivel de la comprensión lectora en la educación actual. *Revista Científica De La Facultad De Filosofía*, 14(1). Recuperado a partir de <https://revistascientificas.una.py/index.php/rcff/article/view/2717>
- Carpio, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. *Comuni@cción*, 11(2), 131-141. <https://doi.org/10.7440/res64.2018.03>
- Carrillo, Á. (2021). *Gamificación y comprensión lectora* (Propuesta de innovación para optar al título profesional de licenciado en español e inglés). Universidad Pedagógica Nacional, Facultad de Humanidades, Departamento de Lenguas, Licenciatura en Español e Inglés.
- Espinoza, M., y Rivadeneyra, M. (2022). Desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “JAMA”. *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 994–1014. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>
- Gago, R. (2021). *La comprensión lectora y su incidencia en el rendimiento escolar en los niños de 6° grado* (Trabajo Final de Grado). Pontificia Universidad Católica Argentina “Santa María de los Buenos Aires”, Facultad de Humanidades y Ciencias Económicas, Licenciatura en Ciencias de la Educación para Docentes, Mendoza, Luján. Recuperado de: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/12342/1/comension-lectora-incidencia-rendimiento.pdf>
- Garamendi, R. (2022). Estrategias interactivas de comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 159-166.
- González, H. (2020). Comprensión lectora: un problema de todos en el aula de clase. *Dialéctica. Revista de Investigación Educativa. Universidad Pedagógica Experimental Libertador*.

- González, L. (2019). La comprensión lectora y su importancia para estudiantes de la Universidad Mundo Maya, campus Campeche. *Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología*, 12(36), 33-45.
<https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/4778/477865646004/html/>
- Hurtado, P. (2022). *Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora*. Recuperado de
<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/f0181e50-e359-418b-a530-f22650e06e67/content>
- López, A., Abad, A., Hernández, L., y Bedoya, A. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(4), 340-358. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2253>
- Mantilla, L., y Barrera, H. (2021). La comprensión lectora. Un estudio puntual en la educación superior del Ecuador. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 17(1), 142-163.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.8>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Informe nacional sobre niveles de logro estudiantil 2021-2022*. Disponible en: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/06/informe-narrativo-rendicion-cuentas-2022.pdf>
- Molina Verdugo, A. L., Moreta Camacho, A. D., Santamaria Bonilla, M. F., y Villa Coles, G. L. (2023). Gamificación en la mejora de la velocidad lectora en estudiantes del área de Lengua y Literatura. *Prometeo Conocimiento Científico*, 3(1), e33. <https://doi.org/10.55204/pcc.v3i1.e33>
- Morante, H., y Ramírez, M. (2024). Comprensión Lectora y Aprendizaje Significativo en los Estudiantes de Educación Básica Superior. *Estudios y Perspectivas*, 4(2), 207. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v4i2.207>

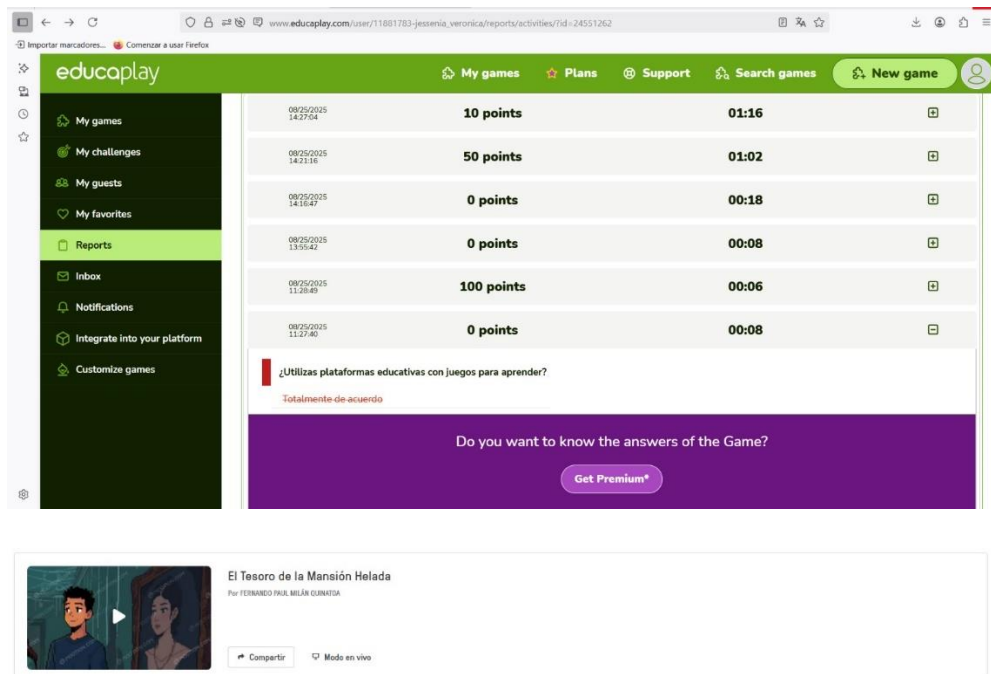
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. PISA, OECD Publishing, Paris. Disponible en:
<https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Erazo, J. (2022). *Gamificación para fortalecer la lectura comprensiva en niños de diez años*. Recuperado de
https://www.researchgate.net/publication/364218316_Gamificacion_para_fortalecer_la_lectura_comprensiva_en_ninos_de_diez_anos
- UNIR. (2024). *El aprendizaje significativo: cómo inculcarlo en el aula para asimilar conocimientos y estudiar mejor*.
<https://mexico.unir.net/noticias/educacion/aprendizaje-significativo/>
- Vásquez, A. (2023). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Universidad Metropolitana de Ciencia Investigación y Tecnología (UMECIT). Revista Científica de la Mujer*, 6(4), 2607.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607
- Díaz, C., & Hernández, J. (2020). Gamificación y aprendizaje significativo en contextos escolares.
Revista Iberoamericana de Educación, 82(2), 45-62.
<https://doi.org/10.35362/rie8223456>
- Pérez, L., & Gómez, M. (2021). Comprensión lectora y estrategias cognitivas en educación básica.
Revista Latinoamericana de Lectura, 35(1), 75-92.
- Rodríguez, A., & Santiago, R. (2019). *La gamificación en la educación: teoría y práctica*. Editorial

ANEXOS

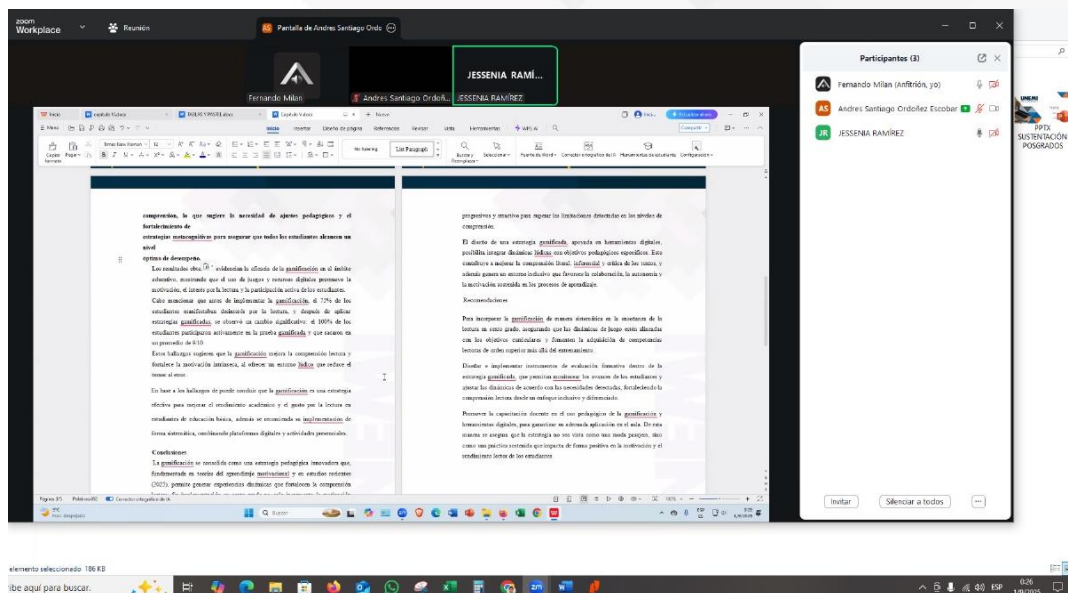
IBM SPSS Statistics



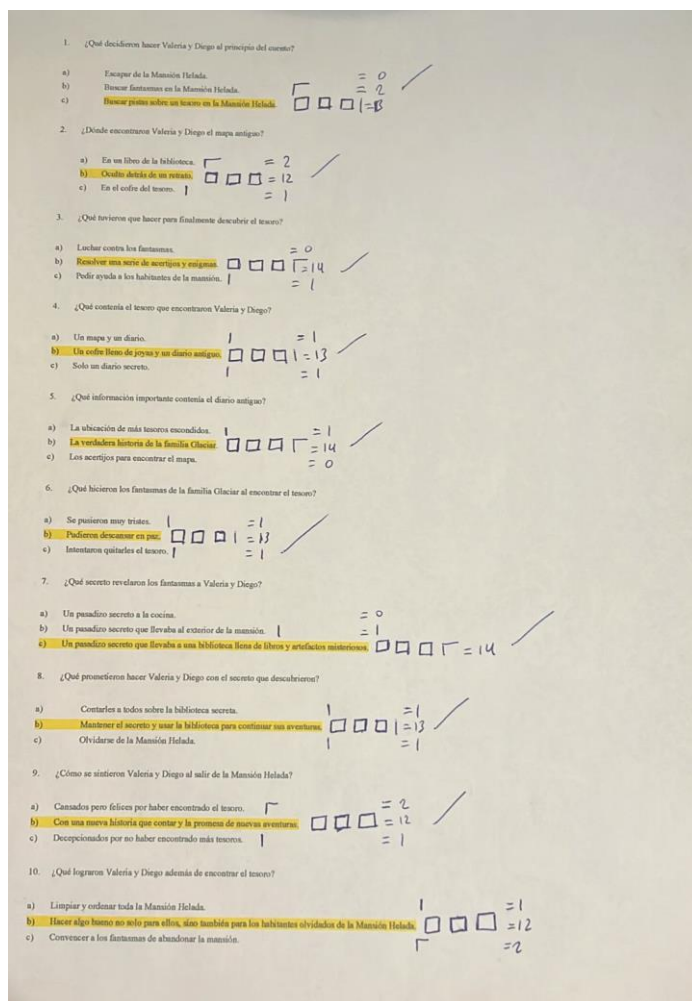
Uso de plataformas digitales



Avance del proyecto



Tabulación



Informe de Antiplagio

Informe de originalidad

NOMBRE DEL CURSO
tesis

NOMBRE DEL ALUMNO
FERNANDO PAUL MILAN QUINATO

NOMBRE DEL ARCHIVO
Tesis Final.docx

SE HA CREADO EL INFORME
2 sept 2025

Resumen

Fragmentos marcados	1	0,2 %
Fragmentos citados o entrecuillados	4	0,7 %

Coincidencias de la Web		
educaplay.com	4	0,7 %
researchgate.net	1	0,2 %

1 de 5 fragmentos

Fragmento del alumno **MARCADO**

...séptimo a estudiantes de sexto grado de Educación Básica "Luis Aurelio González del cantón Guaranda, provincia Bolívar, Ecuador en el periodo lectivo 2025.

Mejor coincidencia en la Web

Estrategias didácticas para la animación interactiva a la lectura del área de lengua y literatura en niños de tercer año de educación básica paralelo "B" en la unidad educativa "Luis Aurelio González"...

(PDF) Estrategias Efectivas para la Animación a la Lectura en la

... https://www.researchgate.net/publication/384341362_Estrategias_Efectivas_para_la_Animacion_a_la_Lectura_en_la_Educacion_Basica

2 de 5 fragmentos

Fragmento del alumno **ENTRECUILADO**

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. "¿Qué decidieron hacer Valeria y Diego al principio del cuento?"

Mejor coincidencia en la Web

¿Qué decidieron hacer Valeria y Diego al principio del cuento? · Escapar de la Mansión Helada. ; ¿Dónde encontraron Valeria y Diego el mapa antiguo? · En un libro ...

Test: Desafío de Comprensión Lectora (lengua - 6º egb) - Educaplay <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24115643-desafio-de-comprension-lectora.html>

3 de 5 fragmentos

Fragmento del alumno **ENTRECUILADO**

Opinión de los encuestados sobre la afirmación "¿Qué prometieron hacer Valeria y Diego con el secreto que descubrieron?"

Mejor coincidencia en la Web

¿Qué prometieron hacer Valeria y Diego con el secreto que descubrieron? a. Contarle a todos sobre la biblioteca secreta. b. Vender los artefactos misteriosos ...

Test: Desafío de Comprensión Lectora (lengua - 6º egb) - Educaplay <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24115643-desafio-de-comprension-lectora.html>

<https://classroom.google.com/g/tp/Nzp5NDEwMDI3MzAw/NzgwMzNTI3OTcw#u=NzQyNDk3MDk3MjU0&tf>

1/2

4 de 5 fragmentos

Fragmento del alumno **ENTRECUILADO**

Opinión de los encuestados sobre la afirmación "¿Cómo se sintieron Valeria y Diego al salir de la Mansión Helada?"

Mejor coincidencia en la Web

¿Cómo se sintieron Valeria y Diego al salir de la Mansión Helada? a. Asustados y con ganas de no volver. b. Cansados pero felices por haber encontrado el ...

Test: Desafío de Comprensión Lectora (lengua - 6º egb) - Educaplay <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24115643-desafio-de-comprension-lectora.html>

5 de 5 fragmentos

Fragmento del alumno **ENTRECUILADO**

Opinión de los encuestados sobre la afirmación. "¿Qué lograron Valeria y Diego además de encontrar el tesoro?"

Mejor coincidencia en la Web

¿Qué lograron Valeria y Diego además de encontrar el tesoro? a. Hacerse amigos de todos los fantasmas. b. Limpiar y ordenar toda la Mansión Helada. c. Hacer ...

Test: Desafío de Comprensión Lectora (lengua - 6º egb) - Educaplay <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24115643-desafio-de-comprension-lectora.html>