



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

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 EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

Diseño de una propuesta de gamificación para la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de educación general básica de una institución particular del cantón El Guabo.

Autores:

**Rosa Elizabeth Erreyes Zambrano
Lady Stephany Montesdeoca Guaycha**

Director:

Ph.D Víctor Sumba Arévalo

Milagro, 2026

Derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Rosa Elizabeth Erreyes Zambrano y Lady Stephany Montesdeoca Guaycha** 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 **Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad** 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, 28 de agosto del 2026



**Rosa Elizabeth
Erreyes Zambrano**



Rosa Elizabeth Erreyes Zambrano

0706297579



Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
**LADY STEPHANY
MONTESDEOCA GUAYCHA**

Lady Stephany Montesdeoca Guaycha

0706000296

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Yo, **Víctor Sumba Arévalo** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **Rosa Elizabeth Erreyes Zambrano y Lady Stephany Montesdeoca Guaycha**, cuyo tema es **Diseño de una propuesta de gamificación para la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de educación general básica de una institución particular del cantón El Guabo**, que aporta a la Línea de Investigación **Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad**, previo a la obtención del Grado **Magíster 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, **28 de agosto del 2026**

Sumba Arévalo Víctor

0302588447

Aprobación del tribunal calificador



FACULTAD DE POSGRADO

ACTA DE SUSTENTACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los once días del mes de septiembre del año dos mil veintiseis., siendo las 08:01 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LCD ERREYES ZAMBRANO ROSA ELIZABETH, a defender el Trabajo de Titulación denominado "**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO DE BÁSICA**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: PAREDES ROSADO KARLA ANDREA, Presidente(a), Mgtr. YEPEZ VERDUGA JESSICA VANESSA en calidad de Vocal; y, Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE 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	53.00
DEFENSA ORAL	37.33
PROMEDIO	90.33
EQUIVALENTE	MUY BUENO



Firma digitalizada en FirmatE.
Firmado digitalmente por:
KARLA ANDREA
PAREDES ROSADO

PAREDES ROSADO KARLA ANDREA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firma digitalizada en FirmatE.
Firmado digitalmente por:
JESSICA VANESSA
YEPEZ VERDUGA

Mgtr. YEPEZ VERDUGA JESSICA VANESSA
VOCAL



Firma digitalizada en FirmatE.
Firmado digitalmente por:
OSWALDO JOSE
JIMENEZ BUSTILLO

PH.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Firma digitalizada en FirmatE.
Firmado digitalmente por:
ROSA ELIZABETH
ERREYES ZAMBRANO

ERREYES ZAMBRANO ROSA ELIZABETH
MAESTRANTE

FACULTAD DE POSGRADO

ACTA DE SUSTENTACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los once días del mes de septiembre del año dos mil veintiseis., siendo las 08:01 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, LIC MONTESDEOCA GUAYCHA LADY STEPHANY, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO DE BÁSICA**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: PAREDES ROSADO KARLA ANDREA, Presidente(a), Mgtr. YEPEZ VERDUGA JESSICA VANESSA en calidad de Vocal; y, Ph.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE 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	53.00
DEFENSA ORAL	37.33
PROMEDIO	90.33
EQUIVALENTE	MUY BUENO

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 09:00 horas.



Validez del documento en FirmasEC:
Firmado electrónicamente por:
KARLA ANDREA
PAREDES ROSADO

PAREDES ROSADO KARLA ANDREA
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Validez del documento en FirmasEC:
Firmado electrónicamente por:
JESSICA VANESSA
YEPEZ VERDUGA

Mgtr. YEPEZ VERDUGA JESSICA VANESSA
VOCAL



Validez del documento en FirmasEC:
Firmado electrónicamente por:
OSWALDO JOSE
JIMENEZ BUSTILLO

PH.D. JIMENEZ BUSTILLO OSWALDO JOSE
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Validez del documento en FirmasEC:
Firmado electrónicamente por:
LADY STEPHANY
MONTESDEOCA GUAYCHA

MONTESDEOCA GUAYCHA LADY STEPHANY
MAESTRANTE

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo, en primer lugar, a Dios, por ser mi guía constante, darme fortaleza en los momentos difíciles y permitirme culminar esta etapa importante de mi formación académica.

A mis padres, Luis Erreyes y Carmen Zambrano, por su amor incondicional, apoyo permanente y sacrificio, que han sido el motor fundamental para seguir adelante y alcanzar cada uno de mis objetivos personales y profesionales.

Lcda. Erreyes Zambrano Rosa Elizabeth.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por brindarme fortaleza, sabiduría y perseverancia durante todo el proceso de elaboración de la presente investigación.

A mi familia, en especial a mis padres, por su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante, los cuales han sido fundamentales para mi formación personal y profesional.

A mi tutor de tesis por su orientación, apoyo académico y contribuciones valiosas, que ayudaron a la realización y finalización de este proyecto de investigación. Asimismo, agradezco a los maestros que, con sus enseñanzas y guías, fortalecieron mi proceso de formación.

Lcda. Erreyes Zambrano Rosa Elizabeth.

Resumen

La investigación aborda la problemática del bajo nivel de comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y crítico, en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de una institución educativa particular del cantón El Guabo, Ecuador. Su objetivo fue analizar el nivel de comprensión lectora para diseñar una propuesta didáctica basada en la gamificación orientada al fortalecimiento de las habilidades lectoras.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque metodológico mixto, con un diseño no experimental de tipo descriptivo y propositivo. Se aplicaron como instrumentos una guía de observación, una entrevista a la docente y una prueba diagnóstica estructurada en los niveles literal, inferencial y crítico, lo que permitió integrar datos cuantitativos y cualitativos para un análisis más completo del fenómeno estudiado.

Los resultados evidenciaron un desempeño adecuado en el nivel literal; sin embargo, se identificaron dificultades significativas en los niveles inferencial y crítico, particularmente en la interpretación de información implícita y la emisión de juicios valorativos.

Se concluye que la propuesta didáctica basada en gamificación constituye una alternativa pertinente para fortalecer la comprensión lectora, al integrar actividades dinámicas, retos y elementos motivadores que favorecen el desarrollo progresivo de habilidades lectoras en los diferentes niveles de comprensión, con énfasis en los niveles inferencial y crítico.

Palabras clave: Comprensión lectora, gamificación, nivel literal, nivel inferencial, nivel crítico.

Abstract

In this study, the low reading comprehension, at both inferential and critical levels, among seventh grade students in Basic General Education in a private educational institution in El Guabo Canton, Ecuador was addressed. The aim of the study was to determine the reading comprehension of students in order to develop a gamification-based teaching plan to enhance reading skills for students.

The study employed a mixed methods approach using a non-experimental descriptive research design with a proposal component. Data were collected using an observation guide, teacher interview and diagnostic test for literal, inferential and critical levels of reading comprehension. This method allowed us to combine quantitative and qualitative data for a more comprehensive analysis of the phenomenon we were investigating.

The results indicate good performance at the literal level. However, at the inferential and critical levels there were significant difficulties in interpreting implicit information and making evaluative judgments.

We find that the proposed gamification-based instructional strategy is an appropriate and effective alternative to increasing reading comprehension. The proposed game, along with activities and challenges, motivates reading skills for developing reading skills at the different levels of comprehension and emphasis is on the inferential and critical levels.

Keywords: reading comprehension, gamification, literal level, inferential level, critical level.

Lista de Figuras

Figura 1. Dimensión 1. Validación de expertos	45
Figura 2. Dimensión 1. Resultados de la comprensión literal	58
Figura 3. Dimensión 2. Resultados de la comprensión inferencial	59
Figura 4. Dimensión 3. Resultados de la comprensión crítico	61

Lista de Tablas

Tabla 1. Matriz de operacionalización de variables	18
Tabla 2. Validación de expertos	37
Tabla 3. Resultados de la entrevista aplicada a la docente	65
Tabla 4. Análisis comparativo de categorías mediante triangulación	68
Tabla 5. Matriz de valoración aplicada a expertos	79

Índice / Sumario

Tabla de contenido

Derechos de autor.....	1
Aprobación del director del Trabajo de Titulación	2
Aprobación del tribunal calificador.....	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTOS.....	5
Resumen.....	6
Abstract	7
Lista de Figuras	8
Lista de Tablas	9
Índice / Sumario	9
Introducción	13
1.1 Planteamiento del problema	16
1.2 Delimitación del problema	19
1.3 Formulación del problema	20
1.4 Preguntas de investigación	20
1.5 Determinación del tema.....	21
1.6 Objetivo general.....	21
1.7 Objetivos específicos.....	21
1.9 Declaración de las categorías (operacionalización).....	22
1.8.1 Gamificación.....	23
1.9.2 Comprensión Lectora	23
1.10 Justificación.....	19
1.11 Alcance y limitaciones	20
1.11.1 Alcance	20
1.11.2 Limitaciones.....	20
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial.....	21
2.1 Antecedentes.....	21
2.1.1 Antecedentes históricos	21
2.1.2. Antecedentes referenciales	23
2.1.2.1 Internacional.....	23
2.1.2.2 Nacional.....	24

2.2. Contenido teórico que fundamenta la investigación.....	27
2.2.2 <i>Definición de comprensión lectora</i>	27
2.2.3 <i>Niveles de comprensión lectura</i>	28
2.2.4 <i>Nivel de comprensión literal</i>	29
2.2.5 <i>Nivel de comprensión inferencial</i>	29
2.2.6 <i>Nivel de comprensión crítico</i>	30
2.2.7 <i>Métodos de comprensión lectora</i>	30
2.2.8 <i>Habilidades para la comprensión lectora</i>	31
2.2.8.01 <i>Definición de gamificación</i>	31
2.2.8.02 <i>Ventajas de implementar gamificación</i>	32
2.2.8.03 <i>La gamificación en la comprensión lectora</i>	33
CAPÍTULO III: Diseño metodológico	35
3.1 Tipo y diseño de investigación	35
3.1.1. Fases del proyecto de investigación y desarrollo	37
3.2.1 La población y la muestra	38
3.2.1 <i>Características de la población</i>	38
3.2.2 <i>Delimitación de la población</i>	39
3.2.3 <i>Tipo de muestra</i>	39
3.2.4 <i>Proceso de selección de la muestra</i>	40
3.3 Los métodos y técnicas	41
3.3.2 Validación del cuestionario por Juicio de expertos	44
3.4 Procesamiento estadístico de la información (opcional)	45
Encuesta de comprensión	45
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados	45
4.1 Análisis de la situación actual	45
4.1.1. Resultados de la encuesta	46
4.1.2. Resultados de la observación	51
4.2 Análisis Comparativo	60
4.3 PROPUESTA	65

Referencias bibliográficas	82
Anexos.....	89
Anexo 1: Cuestionario de comprensión lectora.....	89
Anexo 2: Guía de preguntas para la entrevista con la docente	92
Anexo 3: Guía de observación.....	93
Anexo 4: Guía de criterio de expertos	94
ANEXO 4: FORMATO DE INSTRUMENTO 1.....	98
Anexo 5: Oficio a padres de familia.....	109
Anexo 6: Validación por criterio de expertos la propuesta	110
MATRIZ DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN	111

Introducción

La comprensión lectora constituye una de las competencias fundamentales en el proceso de aprendizaje, ya que implica la capacidad de entender, emplear y reflexionar sobre los textos escritos, lo que favorece el desarrollo del conocimiento (Valero-Ancco, 2024). En este contexto, y como parte de la presente investigación, se aplicó un cuestionario de comprensión lectora a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de una institución particular del cantón El Guabo, provincia de El Oro, con el propósito de evaluar su nivel de comprensión lectora.

Los datos del diagnóstico aplicado a 11 estudiantes muestran que, aunque el nivel literal presenta un desempeño mayoritariamente alto, existen preguntas donde el 81,82 % del grupo se ubicó en el nivel medio, lo que refleja limitaciones en la atención a detalles específicos del texto. En el nivel inferencial, la dificultad se intensifica: en la pregunta vinculada con la deducción del desenlace, el 63,64 % de los alumnos llegó a un nivel medio y el 36,36 % a uno bajo.

Por su parte, en el nivel crítico se observan resultados aún más preocupantes, con un 81,82 % en nivel medio y hasta un 36,36 % en nivel bajo en preguntas vinculadas con la reflexión y valoración del contenido. Estos resultados demuestran la necesidad de implementar estrategias que fomenten procesos de lectura más profundos y significativos.

Frente a esta situación, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica innovadora para mejorar la comprensión lectora. De acuerdo con Manzano-León et al. (2021), la incorporación de elementos de juego en contextos educativos favorece la motivación, el compromiso y la participación del estudiante. Asimismo, (Guailas Gualán et al., 2023) indican que existen investigaciones que evidencian que las estrategias gamificadas

pueden contribuir al desarrollo de los niveles literal e inferencial en estudiantes de educación básica. Por lo tanto, el estudio resulta pertinente, ya que busca fortalecer una competencia clave para el desarrollo académico y social de los estudiantes, además de aportar orientaciones prácticas para la labor docente.

Como respuesta a la problemática identificada, se propone el desarrollo de estrategias didácticas fundamentadas en la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. Para ello, se plantean objetivos específicos orientados a fundamentar teóricamente las categorías de análisis, diagnosticar la situación actual, diseñar una propuesta pedagógica y validarla mediante el juicio de expertos. Esto permite favorecer procesos de lectura más autónomos y profundos, así como ofrecer a los docentes herramientas prácticas y contextualizadas para su aplicación en el aula.

En este marco, se diseñó una guía didáctica en la plataforma Canva, basada en la gamificación, que incorpora actividades dirigidas al fortalecimiento de los niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico. Este recurso incluye elementos como insignias, misiones, acertijos y desafíos colaborativos, orientados a promover una mayor interacción del estudiante con el texto y un aprendizaje activo. Además, su estructura se articula con el currículo ecuatoriano y responde a las necesidades identificadas en el diagnóstico.

El aporte del estudio se centra en el uso de actividades gamificadas para fortalecer los niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora, considerados como los de mayor complejidad. Aunque existen investigaciones sobre gamificación y comprensión lectora, son escasos los estudios contextualizados al séptimo año de Educación General Básica en el Ecuador que incluyan procesos de validación mediante juicio de expertos. En este sentido, el

trabajo aporta evidencia sobre el uso de la gamificación desde una perspectiva práctica y contextualizada.

Finalmente, en cuanto al enfoque metodológico, se adopta un diseño mixto que combina métodos cualitativos, orientados al diseño y validación de la propuesta, con métodos cuantitativos enfocados en el análisis del desempeño lector a través de pruebas diagnósticas. Esta integración permite una comprensión más completa del problema y respalda la pertinencia de la propuesta planteada.

CAPÍTULO I: El problema de la investigación

1.1 Planteamiento del problema

Contexto global

A nivel internacional, la comprensión lectora en la infancia enfrenta una crisis que amenaza el desarrollo educativo y social. El Banco Mundial y el Instituto de Estadística de la UNESCO advierten que el 53 % de los niños en países de ingresos bajos y medios no logran leer y comprender un texto sencillo a los 10 años, cifra que asciende al 90 % en los países más pobres (Banco Mundial, 2019). Esta situación se ha visto agravada tras la pandemia, pues en 2022 se estimó que el 70 % de los niños de 10 años en dichos países no comprende textos básicos, lo cual incrementa la llamada “pobreza de aprendizaje” (Banco Mundial, 2022). Esta problemática atenta directamente contra el cumplimiento del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 de Naciones Unidas, que busca garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad.

En este sentido, informes internacionales enfatizan la necesidad de enfoques innovadores que fortalezcan la comprensión lectora desde edades tempranas. Entre estas estrategias se encuentra la gamificación educativa, que, al incorporar dinámicas de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ha demostrado mejorar la motivación, la participación activa y la interacción significativa con los textos (UNESCO, 2020; Banco Mundial, 2021). De este modo, la gamificación se presenta como una alternativa viable y pertinente para enfrentar la crisis de alfabetización a nivel global.

Contexto Nacional

La comprensión lectora en Ecuador sigue siendo uno de los ámbitos más difíciles en el sistema educativo. Un número significativo de estudiantes no alcanza los niveles esperados

en esta habilidad fundamental, según el Informe Nacional de Resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023-2024, realizada por el INEVAL. En dicha evaluación, que incluyó a más de 36.000 estudiantes de 1.084 instituciones educativas, se evidenciaron dificultades tanto en la comprensión literal como inferencial de los textos analizados (INEVAL, 2025).

Sobre este contexto, en el año 2017, Ecuador participó en la evaluación PISA-D, cuyos resultados evidenciaron que aproximadamente la mitad de los estudiantes alcanzó el nivel 2 en lectura (INEVAL, 2018). Este nivel corresponde a un desempeño básico, en el que los estudiantes son capaces de identificar ideas principales e información explícita en textos sencillos, pero presentan limitaciones para realizar inferencias, interpretar y analizar información de mayor complejidad. A partir de estos resultados se evidencia que estas condiciones reflejan un bajo desarrollo de la comprensión lectora en los adolescentes de 15 años pertenecientes a instituciones públicas, fiscomisionales y privadas del país (Cantos et al., 2023).

Contexto Local

En el nivel local, en la ciudad de Loja, Andrade Quizhpe (2021) desarrolló una investigación en estudiantes de sexto grado de educación básica de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, orientada a mejorar la comprensión lectora. Para ello, aplicó la Batería de Evaluación de los Procesos Lectores (PROLEC-R) a una muestra de 24 estudiantes, identificando diversas dificultades en los procesos lectores. Entre los resultados más relevantes, se evidenció que el 95,83% de los estudiantes presentó dificultades severas en la comprensión de oraciones, correspondientes a los procesos semánticos.

Estos hallazgos evidencian limitaciones significativas en la comprensión lectora, lo que incide en el desempeño académico y refuerza la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación.

De igual manera, en la provincia de El Oro, en el cantón Zaruma, Fernández Carrión (2023) desarrolló un estudio en la Escuela de Educación Básica “Guillermo Maldonado”, con una muestra de 120 estudiantes de sexto año, en el que se evaluó el nivel de comprensión lectora crítico-valorativa. Los resultados evidenciaron que el 66,66 % de los estudiantes logra realizar análisis crítico-valorativo de textos, mientras que el 33,33 % presenta dificultades en este proceso, lo que refleja limitaciones en el desarrollo de habilidades lectoras complejas.

Institucional

En la Unidad Educativa Particular ubicada en el cantón El Guabo, provincia de El Oro, se ha identificado en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica dificultades en la comprensión lectora dentro del área de Lengua y Literatura. Esta problemática se evidencia en la limitada capacidad para comprender e interpretar textos, así como en el desarrollo de actividades lectoras básicas.

A partir del diario de observación en el aula, se evidenció que los estudiantes presentan dificultades para comprender e interpretar textos, lo que se refleja en la escasa capacidad para identificar ideas principales, resumir lo leído y responder preguntas inferenciales. Estas dificultades afectan directamente el proceso de aprendizaje y el desarrollo de competencias lectoras.

Entre las principales causas se identifican la falta de motivación hacia la lectura, el escaso interés por el hábito lector y la aplicación de estrategias metodológicas tradicionales que no responden a las necesidades e intereses de los estudiantes, lo que genera desinterés y baja participación en las actividades académicas.

Como consecuencia, se observa un bajo rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura, así como dificultades en otras áreas del conocimiento que requieren

comprensión lectora, afectando de manera transversal el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Ante esta situación, se evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan la motivación y el aprendizaje significativo, como la gamificación, la cual integra dinámicas lúdicas en el proceso de enseñanza–aprendizaje y favorece la participación activa de los estudiantes.

1.2 Delimitación del problema

La investigación se circunscribe en Ecuador, provincia de El Oro, cantón El Guabo, en una institución particular con estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, durante el periodo lectivo 2025-2026. La población estuvo conformada por 13 estudiantes; sin embargo, la muestra de estudio quedó constituida por 11 estudiantes, debido a que 2 no estuvieron presentes durante la aplicación de los instrumentos de diagnóstico. En este contexto se evidenciaron dificultades en los niveles de comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y crítico, así como limitaciones en el nivel literal.

El estudio esta direccionado al ámbito educativo formal, centrado en la implementación, adaptación de estrategias didácticas basada a gamificación, y como esta puede afectar los niveles de comprensión lectora, en la población ya antes definida.

De esta forma la investigación está delimitada a conocer las diferentes estrategias de gamificación que permitan fortalecer los niveles de comprensión lectora en los estudiantes de 7mo año de EGB, en términos de espacio geográfico se encuentra ubicada en la provincia de El Oro perteneciente a Ecuador, lo que permite una valoración objetiva en la investigación.

Categorías: la presente investigación aborda las categorías comprensión lectora y gamificación

1.3 Formulación del problema

En la actualidad, el sistema educativo ha experimentado dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes, reflejando una deficiencia en niveles de análisis, interpretación y síntesis de textos. La siguiente problemática se sustenta en evaluaciones nacionales e internacionales, donde los estudiantes presentan un desempeño por debajo de lo esperado para su nivel escolar. Particularmente en séptimo año de Educación General Básica, esta problemática se refleja en la dificultad para reconocer ideas centrales, elaborar resúmenes, responder a interrogantes basadas en los textos y, en términos generales, mantener interés por la lectura.

Frente a esta situación, resulta necesario diseñar y poner en práctica estrategias pedagógicas novedosas que fortalezcan la motivación y el interés de los estudiantes hacia la lectura. Bajo esta perspectiva, la gamificación se presenta como una opción metodológica que, al integrar dinámicas lúdicas en el proceso de enseñanza, contribuye a un aprendizaje más participativo y con mayor significado. A partir de ello, surge la pregunta central que guía la presente investigación: ¿Cómo fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica a través de la gamificación?

1.4 Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación se orientan a analizar el nivel de comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica y, a partir de ello, diseñar una propuesta pedagógica basada en la gamificación, validada mediante criterio de expertos.

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y pedagógicos que sustentan la comprensión lectora y la gamificación como estrategias de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cuál es el nivel de comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica?

- ¿Cómo diseñar una propuesta de gamificación orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes?
- ¿Cuál es la validez de la propuesta de gamificación para la comprensión lectora, según el criterio de expertos?

1.5 Determinación del tema

El tema de la presente investigación corresponde a la comprensión lectora con estudiantes de 7mo año de Educación General Básica. La propuesta se centra en la necesidad de fortalecer la problemática evidente en el contexto de educación que representa el bajo nivel de comprensión lectora que tienen los estudiantes de 7mo año de Educación General Básica.

Debido a eso se delimita el rendimiento académico y la adquisición de habilidades comunicativas, de la misma manera se direcciona en la importancia de mejorar las metodologías tradicionales por innovadores como es el uso de gamificación, que permite facilitar el aprendizaje de manera activa motivando y fortaleciendo el interés en clase (Alvarado Alvarado, 2024).

1.6 Objetivo general

Diseñar una propuesta de gamificación para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de una institución particular del cantón El Guabo.

1.7 Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente la comprensión lectora y la gamificación, a partir de un análisis crítico de referentes conceptuales, pedagógicos y metodológicos.

- Diagnosticar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de EGB mediante la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación, para identificar las necesidades del grupo de estudio.
- Diseñar una propuesta de gamificación orientada al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes.
- Validar la propuesta de gamificación mediante el criterio de expertos en el área educativa.

1.8 Hipótesis

Hipótesis General

La propuesta pedagógica basada en la gamificación es pertinente para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, según el criterio de expertos.

Hipótesis particulares

- Los fundamentos teóricos de la comprensión lectora y la gamificación evidencian la pertinencia de su integración en una propuesta pedagógica.
- El nivel de comprensión lectora de los estudiantes evidencia la necesidad de una propuesta pedagógica basada en la gamificación.
- El diseño de una propuesta pedagógica basada en la gamificación es viable para su aplicación como recurso didáctico.
- La propuesta pedagógica basada en la gamificación es validada positivamente mediante juicio de expertos.

1.9 Declaración de las categorías (operacionalización)

En la operacionalización encontramos categorías que se detallan a continuación.

1.8.1. Gamificación

Gamificación es conocida como una técnica que permite fortalecer la motivación, participación y compromiso de los estudiantes, mediante el uso de diversos elementos lúdicos aplicables en los procesos de enseñanza aprendizaje (Castro Benavides, et al., 2023).

1.9.2. Comprensión Lectora

La comprensión lectora se direcciona en analizar de manera efectiva los distintos escenarios, conocida como una actividad esencial que da paso al fortalecimiento autónomo y efectivo en el mundo globalizado (Armijos Uzho, et al.,2023).

Tabla 1*Matriz de operacionalización de las variables*

Variables	Definición conceptual	Subcategorías	Indicadores	Escala de medición	Criterios de valoración	Técnicas e instrumentos
Comprensión lectora	La comprensión lectora se entiende como la capacidad que tienen los estudiantes para interpretar, analizar y dar sentido a los textos, desarrollando autonomía y pensamiento crítico en su proceso de aprendizaje.	Literal	Reconoce información explícita del texto (personajes, hechos y detalles) mediante respuestas correctas.	ordinal de rendimiento académico	Insuficiente–Excelente	Prueba de comprensión lectora (preguntas de opción múltiple y abiertas).
		Inferencial	Establece relaciones de causa-efecto y deduce información implícita del texto.			
		Crítica	Emite juicios de valor y opiniones fundamentadas sobre el contenido del texto.			
Gamificación	La gamificación es una estrategia didáctica que incorpora elementos del juego para incrementar la motivación, participación y compromiso en el	Dinámicas de juego	Participa activamente en retos, misiones y actividades lúdicas propuestas en el aula.	Ordinal (Escala Likert 1–5)	1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre	Observación y entrevista

proceso de enseñanza-aprendizaje.	Mecánicas de juego	Utiliza sistema de puntos, niveles y recompensas durante las actividades gamificadas.
	Componentes de motivación	Evidencia participación activa, interés y colaboración en las actividades de aprendizaje.

Nota. Elaboración propia.

1.10 Justificación

La investigación se direcciona en una perspectiva pedagógica y científica por el cual se implementa la actualización de nuevas estrategias pedagógicas que se basan en gamificación, se enfatiza en teorías actuales, enmarcadas en la motivación y un aprendizaje activo, respondiendo a la necesidad de fortalecer el aprendizaje de competencias dentro de la comprensión lectora. Asimismo, su fundamento principal es el desarrollo de pensamiento crítico, trabajo colaborativo e integral en los salones de clase.

Una de las habilidades principales a desarrollarse en clase de lengua y literatura es la comprensión lectora debido a que incorpora a los estudiantes herramientas tales como el análisis la reflexión y la interpretación de textos, sin embargo en distintas instituciones educativas se ha reflejado dificultades con relación a la interpretación análisis y comprensión de información causando así un bajo rendimiento académico en distintas áreas del conocimiento como es el caso de séptimo año de Educación General Básica.

Estas dificultades presentes suelen estar asociadas a metodologías tradicionales que interfieren en la motivación-participación de los estudiantes en el aula de clase, mediante a lo mencionado con anterioridad que se consideró importante la aplicación de gamificación en el aula para fortalecer la motivación y participación del estudiantado en clase, permitiendo así un mayor análisis de comprensión lectora.

La implementación de gamificación en el aula se presenta como alternativa de motivación que da paso a fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de 7mo año de EGB, esta propuesta permite eliminar el aprendizaje tradicionalista, además, de brindarle a los docentes nuevas herramientas para fortalecer el aprendizaje significativo en el aula, la gamificación permite a los estudiantes aprender por medio de didácticas creativas y efectivas que mejoran la motivación en el aula.

Mediante el uso de nuevas estrategias didácticas los estudiantes fortalecerán su nivel de comprensión lectora, desenvolviéndose de forma competitiva aumentando la formación colaborativa en el aula, construyendo de esa manera aulas con estudiantes con pensamiento crítico, reflexivos y competentes dentro del sector educativo, mejorando su comprensión lectora-comunicativa a nivel social respondiendo a las necesidades contemporáneas.

1.11 Alcance y limitaciones

1.11.1 Alcance

La investigación se desarrolla en la provincia de El Oro, cantón el Guabo con una población de estudiantes de 7mo año de Educación General Básica, mediante el periodo lectivo 2025-2026, su alcance es exploratorio-descriptivo debido a que busca identificar las causas-efectos del problemas y exploratorio porque busca indagar las posibles soluciones para fortalecer la comprensión lectora por ello, se direcciona al diseño y fundamentación teórica que se basa en la validación por expertos, esta propuesta didáctica se enfoca en utilizar la estrategia de gamificación como una alternativa para mejorar la comprensión lectora de la población mencionada.

Se enmarca en la metodología y pedagogía que se implementan en el aula, siendo este aplicable y adaptable al ámbito educativo, en diferentes sectores de la provincia de El Oro.

1.11.2 Limitaciones

- La investigación se direcciona solo a estudiantes que pertenecen a 7mo año de EGB, dando paso a que la propuesta didáctica innovadora no se desenvuelva en todo el campo educativo de EGB.
- Se direcciona a la validación teórica de expertos, dando paso a no considerar las diferentes determinaciones que existen en el aula, debido a la limitación del tiempo y recursos de la investigación

- Las dimensiones tomadas en cuenta en comprensión lectora se enfocan solo en ciertos criterios que deben cumplir los estudiantes, sin abarcar diferentes dimensiones que enfoca el proceso de aprendizaje lector.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes históricos

El análisis de los antecedentes históricos de la comprensión lectora en Ecuador permite identificar una problemática persistente relacionada con los hábitos de lectura y su impacto en el aprendizaje. Diversos estudios e informes nacionales evidencian que, a lo largo del tiempo, la lectura no ha sido una práctica consolidada en la población ecuatoriana.

En este contexto, datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC, 2012) muestran que un porcentaje significativo de la población no posee hábitos lectores, atribuyendo esta situación principalmente a la falta de interés y, en menor medida, a la falta de tiempo. Aunque una parte considerable de los ciudadanos afirma leer, esta actividad se orienta mayoritariamente a fines informativos o académicos, lo que refleja un enfoque instrumental de la lectura más que una práctica asociada al disfrute o desarrollo personal.

Esta tendencia es reforzada por el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2018), el cual señala que más de la mitad de la población no lee por falta de motivación, evidenciando debilidades en la promoción de la lectura tanto en el ámbito escolar como familiar. En este sentido, la limitada implementación de estrategias de mediación lectora y el acceso restringido a materiales literarios influyen directamente en la escasa consolidación del hábito lector. Como consecuencia, la lectura por placer considerada fundamental para la formación de lectores autónomos no se encuentra plenamente desarrollada en la sociedad ecuatoriana.

Desde el ámbito educativo, los resultados de evaluaciones estandarizadas, como las pruebas PISA (2018), revelan que aproximadamente el 50% de los estudiantes ecuatorianos no alcanzan niveles básicos de comprensión lectora, lo que implica dificultades para interpretar, relacionar y reflexionar sobre la información contenida en los textos. Este resultado evidencia que el problema no solo radica en la falta de hábito lector, sino también en el desarrollo insuficiente de habilidades cognitivas superiores vinculadas a la comprensión.

Por su parte, informes del Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2018) y del Ministerio de Educación (2021) destacan que diversos factores asociados al aprendizaje, como las metodologías de enseñanza y el contexto educativo, inciden directamente en el desarrollo de la comprensión lectora. En este marco, se reconoce la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que promuevan una participación activa del estudiante en el proceso de lectura.

En concordancia con lo anterior, el currículo nacional de Lengua y Literatura (Ministerio de Educación, 2014) plantea como objetivo fundamental el desarrollo de competencias comunicativas que permitan a los estudiantes comprender, interpretar y producir textos de manera eficaz. Sin embargo, la persistencia de bajos niveles de comprensión lectora sugiere que las estrategias tradicionales de enseñanza no han sido suficientes para alcanzar estos propósitos.

En este sentido, surge la necesidad de incorporar enfoques innovadores que respondan a las características y motivaciones de los estudiantes actuales. Tal como señalan Lucas Bazurto y Chancay Cedeño (2022), la aplicación de estrategias didácticas adecuadas resulta clave para fortalecer la comprensión lectora como habilidad esencial para el acceso al conocimiento. Por ello, propuestas como la gamificación se presentan como una alternativa

pertinente para dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades lectoras en los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes referenciales

2.1.2.1 Internacional

En el ámbito internacional, diferentes estudios han analizado el uso de la gamificación como estrategia para fortalecer la comprensión lectora, especialmente en contextos educativos latinoamericanos donde persisten dificultades en los niveles de comprensión más complejos.

En Colombia, Miranda, Valderrama y Palacios (2023) desarrollaron una investigación con estudiantes de sexto grado, en la que aplicaron una propuesta basada en gamificación para mejorar la lectura inferencial. A partir de los resultados obtenidos mediante la prueba T de Student, se evidenciaron diferencias significativas entre el antes y el después de la intervención. Esto permite observar que el uso de estrategias lúdicas no solo motiva a los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades de interpretación más profundas.

Por otro lado, en Chile, Sepúlveda y Martínez (2018) evaluaron la comprensión lectora en estudiantes de educación básica considerando los niveles literal, inferencial y crítico. Los resultados muestran que, a medida que los estudiantes avanzan de grado, su desempeño tiende a disminuir en los niveles más complejos, mientras que el nivel literal se mantiene con mejores resultados. Esta situación refleja una dificultad frecuente en los procesos educativos, donde los estudiantes logran comprender información explícita, pero presentan limitaciones al momento de analizar o reflexionar sobre los textos.

Asimismo, en Perú, Aguilar, Mathews y Criollo (2025) realizaron un estudio cuasiexperimental para analizar el impacto de la gamificación en estudiantes de primaria. Los resultados evidenciaron mejoras importantes en los niveles de comprensión lectora después de la intervención, alcanzando la mayoría de los estudiantes niveles superiores en la evaluación final. Esto sugiere que la gamificación puede ser una alternativa viable incluso en contextos con recursos limitados.

En conjunto, aunque los estudios se desarrollan en contextos distintos, todos coinciden en destacar el potencial de la gamificación para mejorar la comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y crítico. Además, evidencian que estas dificultades no son aisladas, sino que se repiten en distintos escenarios educativos. Por ello, estos antecedentes no solo respaldan la presente investigación, sino que también orientan la necesidad de implementar estrategias innovadoras que respondan a estas problemáticas.

2.1.2.2 Nacional

El estudio titulado Análisis comparativo nacional y regional sobre la competencia lectora en estudiantes ecuatorianos de Educación General Básica, subniveles Elemental y Media (Baño Cabezas, 2024) aborda la situación de la competencia lectora en el sistema educativo ecuatoriano. Para ello, se analizaron los resultados de evaluaciones nacionales aplicadas por el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) y de estudios regionales como los del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE).

Los resultados evidencian que un alto porcentaje de estudiantes no alcanza los niveles esperados de competencia lectora; específicamente, en 2019, el 74% de estudiantes de Básica Media y el 42% de Básica Elemental no lograron dichos estándares. Asimismo, se observa

que Ecuador no supera la media regional, lo que permite identificar una problemática persistente en el desarrollo de habilidades lectoras. Más allá de los factores metodológicos o de medición, estos datos reflejan la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza de la lectura mediante estrategias más efectivas.

En este sentido, este antecedente resulta relevante para la presente investigación, ya que proporciona un diagnóstico claro del contexto nacional y evidencia que las dificultades en comprensión lectora no son aisladas. Esto refuerza la pertinencia de proponer alternativas pedagógicas que contribuyan a mejorar el desempeño lector en los estudiantes de Educación General Básica.

Por otra parte, el estudio Desarrollo de la comprensión lectora en los niños del subnivel media en una escuela unidocente (Macay Gomes, 2025) tuvo como objetivo analizar las percepciones de los estudiantes y del docente sobre las estrategias utilizadas para desarrollar la comprensión lectora. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto y un diseño descriptivo, aplicando entrevistas y encuestas a una población reducida conformada por un docente y nueve estudiantes.

Los resultados evidenciaron la necesidad de fortalecer las estrategias de enseñanza empleadas por el docente, así como la importancia de la capacitación en técnicas de lectura para mejorar la motivación, la participación y el interés de los estudiantes. Aunque se trata de un contexto específico, los hallazgos permiten observar cómo la intervención pedagógica del docente incide directamente en el desarrollo de la comprensión lectora.

Desde esta perspectiva, este estudio aporta a la presente investigación al evidenciar que, incluso en contextos con recursos limitados, la aplicación de estrategias adecuadas puede generar cambios significativos en el aprendizaje. Asimismo, resalta el papel del docente

como mediador del proceso lector, lo que orienta la necesidad de implementar metodologías activas como la gamificación que favorezcan un aprendizaje más dinámico y significativo.

2.1.2.3. Local

La investigación titulada Gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal e inferencial de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC” (Gualán, Marín & Zhunaula, 2025) tuvo como objetivo analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora. En este contexto, se evidenció que los estudiantes presentaban dificultades para interpretar y deducir información de los textos, especialmente en los niveles literal e inferencial.

Frente a esta problemática, se implementaron estrategias gamificadas como una alternativa pedagógica orientada a fortalecer el aprendizaje. Los resultados mostraron un incremento en la participación, motivación y desempeño de los estudiantes en actividades de lectura comprensiva. Más allá de los resultados obtenidos, este estudio permite reconocer que la incorporación de elementos lúdicos en el aula favorece un aprendizaje más activo y significativo, especialmente en contextos interculturales.

En este sentido, este antecedente resulta relevante para la presente investigación, ya que evidencia que la gamificación puede incidir de manera positiva en el desarrollo de habilidades lectoras. Asimismo, aporta criterios para el diseño de estrategias didácticas ajustadas a las características del contexto educativo.

Por otra parte, el estudio La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” (Tenesaca & Criollo, 2020) se orienta a abordar las

dificultades en la comprensión lectora presentes en los estudiantes. En esta investigación se destaca que la falta de consolidación de habilidades lingüísticas incide directamente en el proceso de aprendizaje, convirtiendo la lectura en una actividad compleja para los estudiantes.

A partir de este diagnóstico, se propone la gamificación como una estrategia didáctica que, mediante el uso de elementos del juego, contribuye a mejorar la motivación y el interés por la lectura. La propuesta incluye actividades tanto digitales como presenciales, lo que permite su aplicación en distintos contextos educativos, incluso en aquellos con limitaciones tecnológicas.

Desde una perspectiva analítica, este estudio refuerza la idea de que la gamificación no solo favorece el desarrollo de la comprensión lectora en el nivel literal, sino que también incide en la motivación y el compromiso de los estudiantes. En consecuencia, sus aportes resultan pertinentes para la presente investigación, ya que orientan el diseño de una propuesta pedagógica que combine actividades lúdicas y estrategias adaptadas al contexto, con el fin de fortalecer las habilidades lectoras.

2.2. Contenido teórico que fundamenta la investigación

2.2.2 Definición de comprensión lectora.

La capacidad de comprender lo que se lee se conoce como comprensión lectora, lograr interpretar el significado de los textos y fomentarlos con el conocimiento propio. Para Morante Espinoza & Abel, mencionan que la comprensión lectora es aquel proceso cognitivo donde el lector logra descifrar palabras y construye sus significados mediante la interacción con lo escrito y el conocimiento del lector (2024).

La comprensión lectora es conocida por fomentar la interpretación de los datos que se leen y se consolidan con la información del lector esto da paso a un análisis riguroso del

mensaje que los textos transmiten, por ello es fundamental conocer la importancia de interpretar, comprender lo de los autores manifiestan para lograr una mayor interacción social.

También se reconoce a la lectura como el proceso de leer comprender los textos dependiendo la variedad de los contenidos, tomando en cuenta que la actividad de leer es compleja y amplia que realiza el sistema cognitivo para identificar letras y enlazarlos con el conocimiento previo de los lectores, permitiendo un correcto análisis del texto leído (Valdez Asto, 2022).

El reconocer los textos que se lee fomenta una cultura de socialización e interpretación de la información que se obtiene mediante lo escrito, por ello es necesario el análisis de los escritos que nos permiten interpretar de manera cognitiva y enlazarlos con el conocimiento adquirido para formar un nuevo conocimiento

2.2.3 *Niveles de comprensión lectura.*

La habilidad de entender lo que se lee abarca destrezas metacognitivas: la percepción y habilidad de aplicar diversas estrategias adecuadas al momento de interpretar textos. Dichas destrezas metacognitivas se ponen en práctica cuando los lectores reflexionan, supervisan y modifican su actividad de lectura para alcanzar un objetivo específico. Así, hay dos elementos que son esenciales durante la lectura y que influyen directamente en los procesos de comprensión y habilidades lectoras: la cognición y la metacognición (Romo M., 2019).

La comprensión lectora se desenvuelve en tres niveles que son esenciales para analizar las diferentes formas de interpretar los textos por ello se dividen en tres niveles esenciales los cuales permiten identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes entre ellos encontramos el nivel de comprensión literal, donde el lector capta explícitamente el mensaje del autor, luego se tiene el nivel inferencial, que habla de deducciones con base a los

autores de los textos y por último el nivel crítico que se direcciona a evaluar y emitir juicios acorde a lo leído.

2.2.4 Nivel de comprensión literal.

La habilidad para comprender lo que se lee es clave en la experiencia de la lectura, puesto que establece las bases para desarrollar competencias más complejas y alcanzar una comprensión más profunda, con la finalidad de fortalecer el conocimiento previo adquirido que permite un análisis directo con el texto.

Este nivel de entendimiento implica identificar y asimilar de manera clara la información que se presenta de forma directa en un texto, al perfeccionar esta habilidad, las personas pueden reconocer elementos específicos, como lugar, tiempo y personajes, y organizar eventos en la secuencia en que suceden. Asimismo, es importante que los lectores sean capaces de entender el significado literal de vocablos y frases, recordar datos y extractos específicos, y distinguir el significado de términos que pueden tener diversas interpretaciones (Cieza Altamirano, 2023).

2.2.5 Nivel de comprensión inferencial.

En el nivel inferencial los lectores son capaces de realizar un análisis e interpretación de lo que se están leyendo, puede realizar análisis fundamentados y generar conocimiento a través de lo leído, esto le ayuda a tener una visión profunda del contexto social en el que se desarrolla.

El nivel inferencial señala tres habilidades esenciales: la traducción, que le da al lector la capacidad de expresar las ideas del texto con sus propias palabras; la interpretación, que le permite identificar el punto de vista del autor en relación con el tema y elegir información pertinente, así como extraer información no textual; y la extrapolación, que posibilita que el lector sea capaz de formular hipótesis a partir de lo (Chura Condori, et al., 2022).

En el nivel inferencial los lectores tienen la capacidad de expresar un análisis profundo del texto leído mediante una interpretación que expresa las ideas del mismo autor, pero con palabras propias del que lee, la interpretación da paso a los lectores a extraer información que no se encuentre en el texto pero que está implícita en él, esto permite que los lectores generen hipótesis y lleguen a conclusiones mediante lo leído.

2.2.6 Nivel de comprensión crítico

La actividad de comprensión lectora se ha relacionado sobre todo con la necesidad que tiene la gente de dar sentido a los textos escritos, el entender lo que los autores quieren interpretar es llevado a un nivel de análisis para lograr brindar opiniones y juicios por ello es esencial conocer la importancia de mantener un nivel crítico dentro de los textos que analizamos.

La comprensión lectora y el pensamiento crítico son macroprocesos de pensamiento que implican un conjunto de habilidades que permiten la producción y procesamiento de información y conocimiento. La interpretación, el análisis, la evaluación, la inferencia, la explicación y la autorregulación son las capacidades cognitivas esenciales que los dos macroprocesos de pensamiento tienen en común (Doll Castillo & Parra Vásquez, 2021).

El análisis crítico es un texto es más que una mera inferencia o interpretación; supone un proceso de reflexión, evaluación y creación de juicios subjetivos fundamentados en lo que el texto contiene y lo que el lector ya sabe. Este grado de entendimiento incita al lector a usar su habilidad para discernir y juzgar, analizando no solamente lo que se expone de manera explícita en el texto, sino además interpretando las intenciones implícitas, las motivaciones de los personajes y las posibles implicancias del autor (Cieza Altamirano, 2023).

2.2.7 Métodos de comprensión lectora.

En la educación actual se evidencia que la capacidad de habilidades lectoras con básicas por ello es esencial que se conozcan los diferentes métodos que ayuden a fortalecer

los procesos de enseñanza aprendizaje en los distintos niveles de educación, el análisis de los textos es fundamental para el fortalecimiento de la comunicación (Díaz Calle, et al., 2024)

El análisis es fundamental dentro de la comprensión lectora porque permite adquirir conocimiento a través de los textos leídos, esto permite generar conocimientos específicos mediante un diagnóstico de lo leído, además de expresar un juicio propio de los textos, extraer información y obtener un nuevo conocimiento, dando paso a obtener ideas principales y decodificar las palabras permitiendo así que los lectores generen su conocimiento de manera activa y significativa.

La comprensión lectora es la habilidad para comprender lo que se lee es un proceso mental que requiere la destreza de descifrar y captar el sentido del texto. Este es un proceso cognitivo intrincado que demanda la habilidad de asimilar, traducir y pensar de manera crítica sobre un texto escrito. Es algo que va más allá de solamente decodificar palabras; implica la creación activa de significado basado en lo que comunica el texto (Morante Espinoza & Ramírez Chávez, 2024).

Al introducir tácticas para entender la lectura en las aulas, se manifestaron deficiencias, las limitaciones surgen en la falta de conocimientos tanto conceptuales como procedimentales por la falta de análisis dentro de la comprensión lectora se evidencia la importancia de analizar los diferentes métodos de enseñanza que ayuden a fomentar una cultura de práctica lectora.

2.2.8 Habilidades para la comprensión lectora

2.2.8.01 Definición de gamificación

La palabra gamificación se origina del término en inglés gamification y comenzó a hacerse conocida a comienzos del siglo XXI como un enfoque creativo en áreas no recreativas. En términos amplios, alude a la inclusión de componentes característicos del diseño de videojuegos (como puntos, niveles, premios, desafíos, clasificaciones y medallas)

en ámbitos que no son lúdicos, tal como la educación, los negocios o el sector salud, con el objetivo de mejorar la motivación y la participación.

Como afirma Gaspar Huamaní, (2021), la gamificación constituye un enfoque que facilita la adquisición de nuevo saber, mejora ciertas competencias o genera curiosidad en este ámbito, según las metas establecidas por los participantes, sin restricción de edad.

La gamificación ha sido explorada desde múltiples perspectivas científicas. Su relevancia crece en este momento, especialmente cuando las personas, a través de las tecnologías de la información y la comunicación, acceden a una gran cantidad de contenido. No obstante, a pesar de los diversos enfoques y recursos disponibles, la gamificación se establece como una de las maneras clave para procesar la información visual (Latorre Méndez & Marín Juanías, 2024).

Para Castillo Mora, et al., (2022)., la gamificación se puede describir como la incorporación de componentes y dinámicas de juego, junto con métodos de diseño de juegos en situaciones que no son de entretenimiento, con el propósito de enriquecer la experiencia del usuario y aumentar su participación, lealtad y disfrute.

La gamificación es la técnica que permite a los docentes implementar herramientas tecnológicas o dinámicas que los ayude a fomentar un aprendizaje significativo en el aula, debido a las oportunidades que brinda, la gamificación se basa en una serie de juegos que permite la competencia sana en el curso además de la interacción en el entorno áulico, esto da paso a dinamizar las clases, fortaleciendo el conocimiento de los estudiantes,

2.2.8.02 *Ventajas de implementar gamificación*

La gamificación aparece como una opción novedosa frente a los métodos convencionales en el aula, y su uso está aumentando como una innovación educativa para estimular a los estudiantes durante el aprendizaje, esto debido a las oportunidades que brinda de permitir una clase flexible y con interacciones por parte del estudiantado (Viñas, 2022).

La inclusión de elementos lúdicos como la gamificación en la educación ha mostrado varios beneficios, tanto en la estimulación como en la asimilación de conocimientos por parte de los alumnos. La gamificación transforma tareas convencionales en vivencias más interactivas, lo que provoca interés y compromiso.

La implementación de la gamificación, especialmente en la instrucción de lengua y literatura, se ve de manera favorable, puesto que eleva tanto el interés como la implicación de los alumnos, ajustándose a las exigencias de la sociedad actual, donde mantener una buena comunicación es esencial para desenvolverse en el ámbito social, por ello fortalecer las habilidades de comprensión lectora se convierten en una necesidad fundamental para que los estudiantes logren desarrollar sus habilidades sociales, mediante un aprendizaje significativo. (Montero Santi, 2024).

La gamificación ofrece una retroalimentación adecuada a los alumnos, ya que se intenta aclarar el tema, mediante la aplicación de dinámicas lúdicas que permite guiar el proceso de enseñanza aprendizaje de manera flexible y motivadora debido a que muchas veces, en las explicaciones de los profesores, quedan interrogantes que los estudiantes no aclaran en ese instante. Más tarde, estas inquietudes surgirán durante el juego, y el deseo de competir y alcanzar un buen puesto motivará a los alumnos a consultar al docente o intentar resolver sus preguntas de manera independiente. Así, el profesor también recibe información sobre la instrucción dada, ya que se evalúa a través del juego, mediante el uso de tarjetas que permitan relacionar la imagen con las ideas que se presenten en las lecturas (Araque & Gómez, 2025).

2.2.8.03 *La gamificación en la comprensión lectora.*

La gamificación se presenta como una estrategia fundamental para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente de la comprensión lectora permitiendo que los estudiantes puedan aprender a través del juego, dinamizando su aprendizaje e interacción en

el aula Calderón Arévalo et. Al., (2022), la comprensión lectora representa un procedimiento complicado que requiere entusiasmo, tácticas de pensamiento y autorreflexión, junto con la práctica continua. Uno de los principales retos del sistema educativo contemporáneo es conseguir que los alumnos no solo se dediquen a la lectura, sino que participen de manera activa en el desarrollo de la comprensión.

La gamificación le permite mejorar sus hábitos de comprensión de lectura para los estudiantes desde los juegos hasta los desafíos. Estos participantes continúan ganando conocimiento y superando las dificultades en la actividad, esto da paso a fomentar la lectura, mediante los niveles en donde los estudiantes logran identificar las palabras y relacionarlas con sus respectivos significados fomentando un aprendizaje direccionado mejorando la comprensión lectora (Muñoz Morán, 2023).

La gamificación ha demostrado que logra fomentar una mayor cultura con base a la comprensión lectora debido a la flexibilidad cognitiva que brinda y como está permite que los estudiantes aprendan a su ritmo, reafirmando así la importancia del uso de herramientas digitales direccionadas por medio de estrategias pedagógicas con enfoques didácticos, tomando en cuenta la importancia de la comprensión lectora para el desarrollo de conocimiento cognitivo en otras áreas del conocimiento, por ello es esencial fomentar una participación Activa con juegos que dan paso al desarrollo de la creatividad y el razonamiento (Orozco Castro, 2025).

Con el fin de fomentar la habilidad de entendimiento al leer, el educador explora métodos o tácticas pedagógicas que faciliten su instrucción. En este sentido, la gamificación ofrece la oportunidad de identificar nuevas actividades que pueden incorporarse en la organización curricular, permitiendo así descubrir las competencias que los alumnos tienen en cuanto a la lectura y el entendimiento de textos (García-Macías, 2023).

La utilización de la gamificación potencia tanto la participación intelectual como la emocional, creando un entorno en el cual el aprendizaje se realiza de forma más intensa y relevante. En este contexto, las dinámicas de juego aplicadas, como “Adivina el símbolo”, “El Cuaderno simbólico” o las preguntas de trivia, no únicamente variaron los métodos de enseñanza, sino que proporcionaron a los alumnos la posibilidad de desarrollar significados, debatir conceptos y vincular los textos con sus propias vivencias (Guailas Gualán & Marín Cabrera, 2025).

CAPÍTULO III: Diseño metodológico

3.1 Tipo y diseño de investigación

La presente investigación presenta una propuesta, que se direcciona al concepto fundamental de las bases teóricas porque permite la construcción de saberes que se relacionan a la gamificación y el impacto que ocasiona en la comprensión lectora, además de ser aplicada porque esos conocimientos adquiridos se pueden implementar en las aulas de clase, con la finalidad de transformar y optimizar las practicas educativas de los docentes (Haro Sarango, et al., 2024).

En relación con el propositivo de la investigación se enfoca en el análisis descriptivo ya que intenta identificar y describir como la gamificación ayuda a fortalecer la comprensión lectora, además la poca práctica de lectura afecta a la comprensión lectora en los estudiantes de 7mo año de educación básica, los resultados se evidenciaron a partir de las observaciones realizadas, permitiendo reconocer y analizar las características del nivel de comprensión lectora de los estudiantes.

Con función a su contexto, se realiza en el campo, donde se observa la continua interacción entre el alumnado y el profesorado, permitiendo analizar cómo se llevan a cabo las actividades diarias, la dinámica de aprendizaje y la implementación de estrategias pedagógicas en la práctica cotidiana de la enseñanza, dentro de la institución

educativa la misma que permite observar los diferentes fenómenos de manera directa en circunstancias reales en el aula. La investigación se direcciona en un paradigma socio-crítico, el cual entiende la educación como un proceso en constante cambio que involucra múltiples factores sociales, culturales y pedagógicos.

Dentro de este contexto, la función del investigador es activa, reflexiva y como mediador. No se limita a observar pasivamente los acontecimientos, sino que se involucra en un análisis crítico de las prácticas educativas, sugiriendo estrategias innovadoras como la gamificación para mejorar la comprensión lectora de los alumnos.

Respecto a cómo se interpreta y percibe la realidad, se plantea una visión integral, reconociendo que el problema de la comprensión lectora no se reduce solo a las habilidades individuales de los estudiantes, sino que también depende de las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes y del entorno educativo en general. Desde esta óptica, la gamificación se considera una herramienta que puede ayudar a fomentar la interacción, la participación activa y un aprendizaje significativo (López Falcón, 2021).

Finalmente, la concepción del conocimiento por el investigador se desarrolla de manera dialéctica, uniendo el análisis teórico con la práctica educativa. Se considera el conocimiento no como algo terminado, sino como un proceso permanente de construcción y reconstrucción, que incorpora elementos tanto cuantitativos (medición de resultados en comprensión lectora) como cualitativos (percepciones y experiencias de los alumnos). De este modo, la investigación produce un conocimiento crítico y transformador, que puede servir de referencia para futuras investigaciones e intervenciones educativas.

Esta tesis asume el enfoque mixto porque es una metodología cuantitativa y cualitativa ya que comprende la propuesta de la gamificación sobre la comprensión lectora. Según (Gualán, 2023) este enfoque permite evaluar variables objetivas y subjetivas, proporcionando una visión más completa de los fenómenos estudiados. Asumimos este

enfoque mixto porque consideramos que el estudio de la gamificación y su posible relación con la comprensión lectora requiere tanto del análisis de datos medibles como los niveles de logro obtenidos por los estudiantes como del reconocimiento de las vivencias, actitudes y reflexiones que emergen en el proceso de aprendizaje.

La investigación se plantea en un enfoque transversal debido a que la recopilación de datos se llevó a cabo en un solo momento temporal, con el fin de analizar la situación actual de la comprensión lectora de los estudiantes.

3.1.1. Fases del proyecto de investigación y desarrollo.

Figura 1.

Dimensión 1. Diseño y fases del proyecto



Nota: En la figura 1. Se muestra las fases del proyecto de investigación.

Fase 1: Diagnóstico. Consiste en el proceso de levantamiento de información empírica que existe en el aula, en esta fase se implementó la ficha de observación y el cuestionario analítico teniendo como referencia el cuento “El pastor y el lobo” de esa forma cuantificar y evidenciar las falencias reales en los estudiantes, midiendo así su nivel en comprensión literal, inferencial y crítico.

Fase 2: Diseño pedagógico. En esta fase se empezó a diseñar las dinámicas direccionadas al uso de gamificación se diseñaron mecánicas y componentes de juegos, orientados específicamente a fortalecer los vacíos cognitivos obtenidos en la fase diagnóstica.

Fase 3: Validación y evaluación de factibilidad. Consiste en la calidad metodológica, evaluación de instrumentos y estructura de la propuesta que fue sometida a juicios de expertos, garantizando la rigurosidad pertinencia y aplicabilidad de las técnicas del proyecto.

3.2.1 La población y la muestra

3.2.1 Características de la población

El grupo objeto de este estudio está integrado por 13 alumnos que cursan séptimo año de Educación General Básica de los cuales se trabajó con 11 estudiantes en la institución donde se llevó a cabo la investigación, ya que 2 estudiantes no asistieron el día de la implementación del cuestionario. La cantidad limitada de participantes permite una conexión más cercana y detallada con sus características tanto académicas como sociales, así como un acompañamiento personalizado durante la implementación de la estrategia de gamificación.

Los alumnos que forman parte de este grupo comparten rasgos típicos de su fase de desarrollo cognitivo y socioemocional, correspondiente a un rango de edad de aproximadamente 11 a 12 años, situándolos en una etapa intermedia dentro de la educación básica. Durante este tiempo, los estudiantes demuestran un aumento en el interés por actividades que son dinámicas, desafiantes y motivadoras, lo que se alinea de manera positiva con la adopción de métodos innovadores como la gamificación.

Además, la población se considera manejable y definida, debido a que consiste en un número específico de estudiantes que asisten al mismo nivel educativo y a la misma escuela. Este aspecto simplifica el proceso de obtención de datos tanto cuantitativos como cualitativos, asegurando la validez de la información para cumplir los objetivos de la investigación.

3.2.2 Delimitación de la población

La delimitación del problema se encuentra distribuida entre espacio y tiempo acorde al problema de investigación.

Espacio: la propuesta se contextualiza en una institución educativa particular del Cantón El Guabo, tomando como referencia a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica. Se considera pertinente esta población, ya que permite analizar y comprender el fenómeno en estudio y analizar las posibles estrategias de gamificación que podrían implementarse para fortalecer la comprensión lectora en el aula.

Tiempo: Se enmarca al periodo lectivo vigente correspondiendo al año escolar 2025-2026, en donde se llevó a cabo la recolección de datos de la estrategia pedagógica.

Debido a sus características, la población consta de 11 estudiantes 6 niños y 5 niñas, lo que lo define como final, ya que existe el número exacto de participantes que integran todo el grupo de investigaciones. Este tamaño de la población ($n=11$) le permite trabajar directamente con todos los elementos, evitar la necesidad de tomar muestreo y garantizar que los resultados obtenidos reflejen la realidad de todo el grupo.

3.2.3 Tipo de muestra

La muestra se clasifica como no probabilística, por conveniencia porque se determinó de acuerdo con las características especiales del grupo de estudiantes y la disponibilidad que ofrece para desarrollar el proceso de evaluación estadística. La elección de la muestra corresponde al propósito del estudio: Proponer estrategias didácticas basadas en la

gamificación, mediante el diseño y validación de una propuesta pedagógica innovadora, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 7mo año de EGB.

3.2.4 Proceso de selección de la muestra

La selección de la muestra se llevó a cabo utilizando un enfoque no probabilístico, de forma intencionada o técnica de conveniencia, dado que se trabajó con 11 estudiantes de los 13 alumnos de séptimo grado de Educación General Básica de la institución donde se realizó la investigación. La selección se basó en la facilidad de acceso al grupo, su voluntad para participar en el estudio y cómo se alineaba directamente con los objetivos planteados, que tienen como finalidad examinar el efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora.

Criterios de inclusión

- Alumnos inscritos en el séptimo grado de Educación General Básica durante el año escolar 2025-2026.
- Participantes que asisten de forma regular a las clases y están comprometidos con su aprendizaje.
- Estudiantes que constituyen un grupo de referencia y propuestas de actividades gamificadas.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no se encuentren en séptimo grado de EGB.
- Aquellos que tengan ausencias prolongadas o que no se involucren de manera continua en las actividades programadas.
- Cualquier estudiante que, por su propia elección o la de su representante legal, decida no participar en el proceso de investigación.

Esté método asegura que los individuos seleccionados reflejen de manera precisa la realidad del grupo de estudio, lo que permite reconocer

información relevante para analizar la gamificación como método para mejorar la comprensión lectora en el ámbito educativo.

3.3 Los métodos y técnicas

Se adoptó un enfoque mixto, que combina métodos cualitativos y cuantitativos, para llevar a cabo la investigación actual con el objetivo de lograr una comprensión más integral y profunda del fenómeno estudiado. Esta perspectiva posibilita la combinación de la riqueza descriptiva de los datos cualitativos con la precisión y generalización de los cuantitativos, lo que permite una triangulación metodológica que refuerza la validez de los resultados.

Los métodos teóricos se utilizan para procesar la información teórica y la obtenida por la aplicación de los métodos empíricos; pueden ser:

Método deductivo-inductivo: Este procedimiento une la observación de casos específicos para elaborar conclusiones generales (inducción) y después utiliza dichas conclusiones para deducir consecuencias particulares (deducción). Jiménez (2017), lo considera fundamental en las ciencias sociales, porque esta dualidad hace más fácil el avance entre los aspectos empíricos y teóricos.

A través de investigaciones anteriores y fuentes teóricas, el método deductivo-inductivo posibilitó la utilización de conceptos generales asociados con el aprendizaje activo, la comprensión lectora y la gamificación. Con base en estos principios teóricos, se establecieron pautas que guiaron el estudio del problema educativo. A partir de estos fundamentos conceptuales, se definieron criterios que orientaron el análisis del problema educativo. Posteriormente, se llegó a conclusiones concretas sobre la viabilidad de usar la gamificación como estrategia didáctica en el campo de la educación básica, empleando para ello el razonamiento inductivo.

Método histórico lógico: es una herramienta esencial para la investigación científica, pues facilita el análisis de las tendencias, la evolución y las regularidades de un fenómeno

con el paso del tiempo. Este método, de acuerdo con Sánchez y Pérez (2021), "facilita la comprensión del desarrollo de los procesos, pone al descubierto las relaciones fundamentales que determinan su transformación y permite anticipar tendencias futuras del objeto de estudio" (p. 56).

Es esencial su implementación en el ámbito de la investigación educativa, puesto que posibilita que el investigador ubique los hechos, las teorías o las prácticas en su desarrollo a lo largo de la historia y le ayuda a comprender las circunstancias y los motivos que les dieron origen (Gómez & Suárez, 2020).

La perspectiva de Piñas Rivera et al. (2022) afirma que este método también fomenta el análisis crítico del investigador, al vincular la reconstrucción histórica del objeto de estudio con el examen lógico, lo que permite una comprensión completa del conocimiento científico. Así pues, el enfoque histórico-lógico brinda una visión dialéctica del proceso de investigación al combinar la descripción de lo que ha ocurrido en el pasado con la interpretación lógica de los hechos que conforman la realidad presente.

Se usa para reconstruir el desarrollo de conceptos, prácticas y teorías a través del tiempo, lo que permite establecer una relación entre los progresos realizados en el pasado y actualmente.

Esta técnica posibilitó entender la conexión entre la evolución histórica del enfoque pedagógico y su implementación en el ámbito de la educación hoy en día, lo que ayudó a fundamentar el trabajo desde un punto de vista científico

Analítico-sintético: Se empleó el método analítico-sintético para analizar distintas perspectivas y estudios que fundamentan la propuesta de gamificación en la comprensión lectora.

En primer lugar, se examinaron de forma detallada las teorías e investigaciones pertinentes, descomponiendo los componentes fundamentales de cada una. Después, los

descubrimientos más relevantes se incorporaron a una visión general a través de la síntesis, lo que posibilitó entender el vínculo entre la gamificación y el progreso de la competencia lectora.

La utilización combinada de estas técnicas permitió realizar un análisis sistemático, lógico y fundamentado, que sostiene teóricamente que la gamificación puede ser un método efectivo para mejorar la comprensión lectora en alumnos de séptimo grado.

Métodos empíricos fundamentales:

Observación de la clase: Durante las sesiones de clase, se llevó a cabo una observación directa del procedimiento de enseñanza y aprendizaje, a través de una guía de observación (Anexo 3). Esto permitió descubrir interacciones, estrategias y comportamientos empleados en el aula que afectan la comprensión lectora. Como método fundamental en la investigación educativa, la observación permite recopilar información en su contexto natural y sin interferencias.

Métodos empíricos complementarios o técnicas de investigación:

Encuesta para evaluar la competencia de comprensión lectora: La encuesta fue creada para medir el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, para ello se diseñó un cuestionario (Anexo 1) con tres niveles de comprensión: literal, inferencial y crítico. Esta herramienta cuantitativa posibilita la medición objetiva del progreso en la capacidad lectora de los alumnos.

Entrevista con la docente: Se llevó a cabo una entrevista con la docente encargada del grupo de estudio para indagar acerca de las metodologías pedagógicas, perspectivas y experiencias relacionadas con la comprensión lectora. Para tal propósito se diseñó una guía de preguntas (Anexo 2)

3.3.2 Validación del cuestionario por Juicio de expertos

Se utilizó el criterio de expertos con el fin de garantizar la validez del contenido de las herramientas para recoger datos. Con este fin, el cuestionario de comprensión lectora y las guías de observación pasaron por la revisión de un grupo de profesores e investigadores con experiencia en pedagogía de lengua y literatura y evaluación educativa. Ellos evaluaron la adecuación, claridad y coherencia de cada ítem antes de que se utilizaran en la investigación (Anexo 4).

Tabla 2

Validación de expertos

Experto	Grado Académico	Campo de experiencia	Dictamen del instrumento
Mag. Nelly Alexandra Ojeda Echeverría	Mag, en educación superior	Didáctica de enseñanza de lengua y literatura	Sin modificaciones
Mag. Iris Jajaira Sarmas Fernández	Mag, en educación superior	Estrategias didácticas y gamificación de lengua y literatura	Sin modificaciones
Mag. Carranza Lucas María Del Cisne	Mag, en educación superior	Innovación didáctica de lengua y literatura	Sin modificaciones

Nota. Elaboración propia.

La combinación de estos métodos y técnicas ofreció una perspectiva integral del fenómeno analizado, lo que permitió no solo evaluar los impactos de la intervención en la habilidad para leer con comprensión, sino también entender los procesos y elementos contextuales que afectan el aprendizaje estudiantil.

3.4 Procesamiento estadístico de la información (opcional)

Encuesta de comprensión

Se utilizó un cuestionario estructurado para evaluar la comprensión lectora, el cual contenía preguntas sobre los niveles crítico, inferencial y literal, según los indicadores que se encuentran en la tabla de operacionalización de variables.

Se empleó el cuento "El pastor y el lobo", extraído del sitio web Muchos Cuentos, como material de lectura, y a través de él se pudo medir la habilidad de los alumnos para deducir significados implícitos, determinar información explícita y emitir juicios valorativos sobre el texto.

Con base en los resultados obtenidos en la prueba de comprensión lectora fueron analizados mediante tablas y porcentajes, lo que permitió identificar el desempeño de los estudiantes en los niveles literal, inferencial y crítico.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1 Análisis de la situación actual

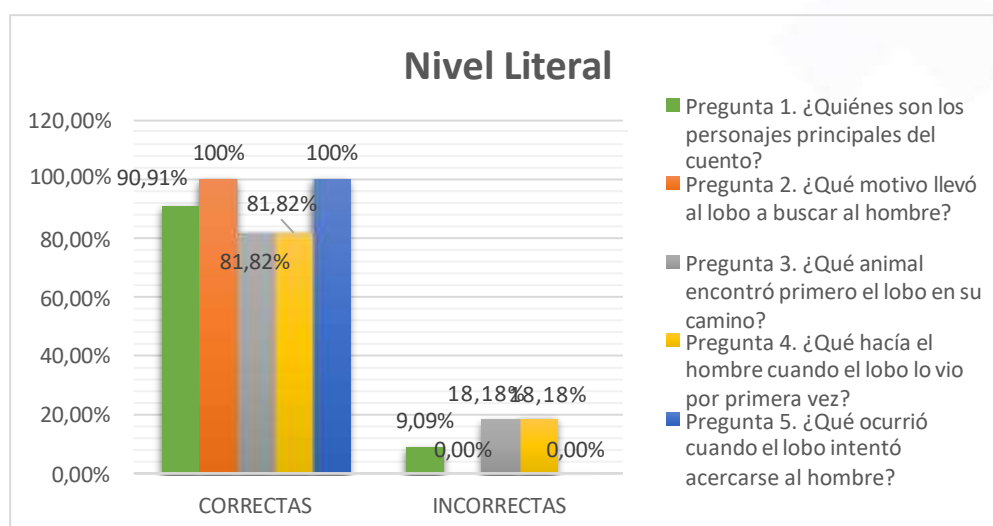
En el presente capítulo se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos, en la evaluación diagnóstica se evidencio fortalezas en el nivel literal, mientras que en los niveles inferencial y critico se observó debilidades significativas. Estos resultados justifican los resultados la necesidad de aplicar estrategias innovadoras, como la gamificación para potenciar las habilidades de deducción y juicio crítico en los estudiantes. En términos generales, se evidencia que el alumnado muestra interés en las actividades implementadas en el desarrollo de la clase, sin embargo, se observó un nivel regular acorde a los datos de diagnóstico por ello es fundamental la implementación de gamificación para un mejor desarrollo en sus habilidades de análisis y reflexión.

4.1.1. Resultados de la encuesta

A continuación, se presentan los resultados obtenidos sobre la comprensión lectora de los 3 niveles:

Figura 2.

Dimensión 2. Resultados de la comprensión literal



Nota: En la figura 2. Se muestra los resultados de la comprensión literal.

De acuerdo con los resultados obtenidos en la evaluación aplicada a 11 estudiantes, se evidencia un desempeño sólido en el nivel de comprensión literal. En la *pregunta 1*, relacionada con la identificación de los personajes principales del cuento, 10 estudiantes (90,91 %) alcanzaron un nivel alto, mientras que 1 estudiante (9,09 %) se ubicó en el nivel bajo. De manera similar, en la pregunta 2, que indaga el motivo por el cual el lobo buscó al hombre, la totalidad del grupo (100 %) se ubicó en el nivel alto y ninguno en los niveles medio o bajo. No obstante, en la pregunta 3.

Referente al primer animal que encontró el lobo en su camino, 9 estudiantes (81,82 %) se ubicaron en el nivel medio y 2 estudiantes (18,18 %) en el nivel bajo. Esta misma tendencia se mantiene en la pregunta 4, donde nuevamente 9 estudiantes (81,82 %) alcanzaron el nivel medio y 2 estudiantes (18,18 %) se situaron en el nivel bajo al responder qué hacía el hombre cuando el lobo lo vio por primera vez. Finalmente, en la pregunta 5, que

analiza lo ocurrido cuando el lobo intentó acercarse al hombre, el 100 % de los estudiantes se ubicó en el nivel alto, sin registros en nivel medio o bajo.

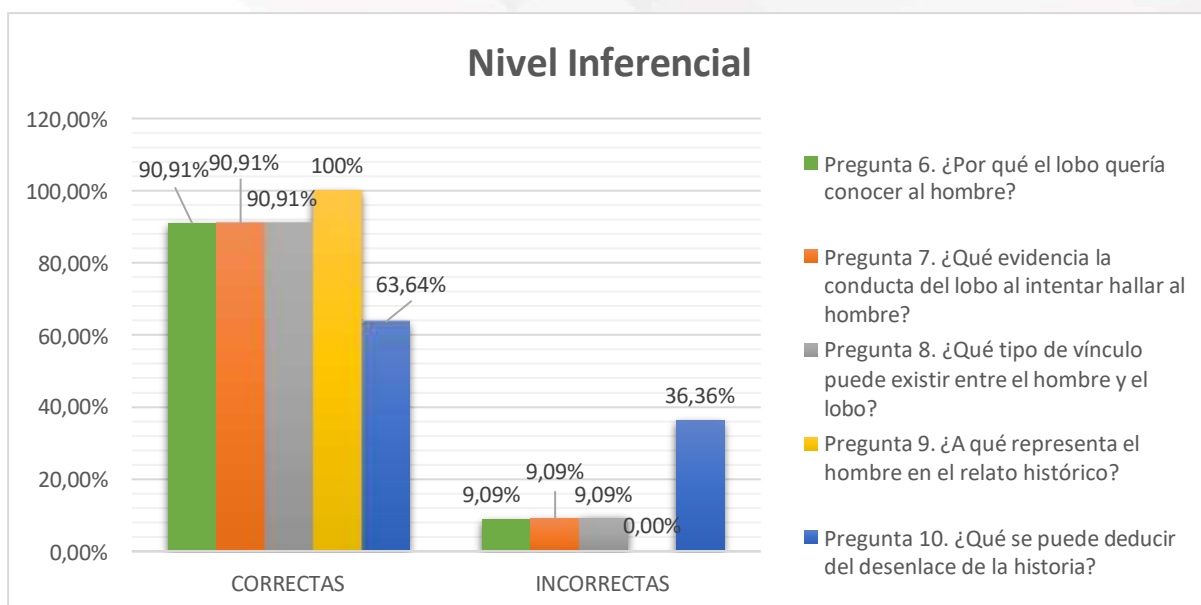
En conjunto, los resultados reflejan que la comprensión literal es mayoritariamente sólida, con un predominio claro del nivel alto y sin estudiantes en nivel bajo; sin embargo, se identifican dos preguntas en las que una parte importante del grupo muestra un desempeño medio, lo que indica la necesidad de reforzar la atención a detalles específicos dentro del texto.

Análisis:

Se identifica que dentro del nivel literal un porcentaje considerable de estudiantes presenta dificultades en algunas preguntas específicas, particularmente en aquellas que requieren recordar detalles puntuales del cuento. Aunque la mayoría alcanza un desempeño alto en aspectos básicos como reconocer personajes o hechos explícitos, los resultados reflejan que todavía existen debilidades en la retención precisa de información y en la identificación de acciones concretas dentro del relato. El gráfico evidencia que, si bien no se registran niveles bajos, es necesario reforzar la lectura atenta y la recuperación de datos explícitos para garantizar que todos los estudiantes consoliden una comprensión literal sólida.

Figura 3

Dimensión 3. Resultados de la comprensión inferencial



Nota: En la figura 3. Se muestra los resultados de la comprensión inferencial.

Evaluando el componente inferencial a los 11 estudiantes pertenecientes a séptimo años de EGB, se logro evidencio un rendimiento polarizado que se deriva de la complejidad de la complejidad de la abstracción de la información solicitada, se observa que existe un dominio sobresaliente por parte del grupo evaluado, la pregunta 6 que menciona la razón del actuar del lobo, la pregunta 7 que hace referencia a la parte conductual y la pregunta 8 que relaciona los vínculos formados en los personas registran un grado de efectividad del 90.91% 10 estudiantes frente a un corto 9.09% que corresponden a las respuestas incorrectas relacionando solo a un estudiante, así mismo la pregunta 9 direccionada a la orientación y representación simbólica del texto, alcanzo un pleno éxito del 100% mientras que existe un ruptura crítica en la pregunta 10, que abarca la deducción del desenlace de la historia donde el índice de la respuestas correctas desciende de una manera significativa al 63.64% correspondiendo a 7 estudiantes y con un margen de error de escala del 36,36% correspondiente a 4 estudiantes.

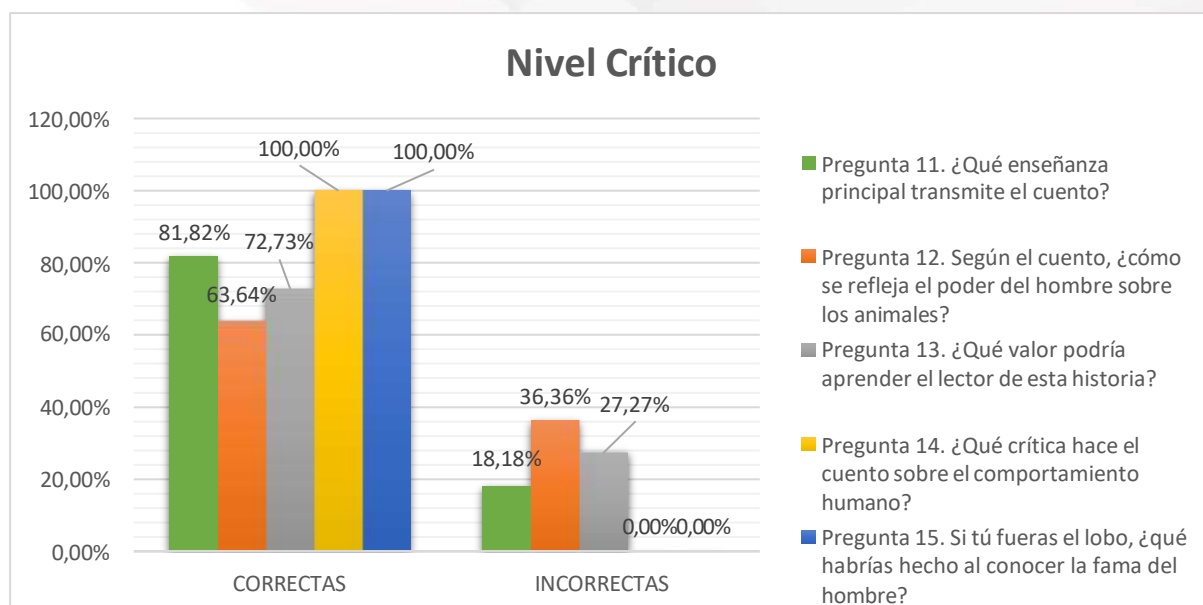
Análisis:

La dimensión inferencial demuestra un comportamiento estadístico que desvela una brecha cognitiva dentro del procesamiento del macrotextual de los estudiantes, demuestra un gran porcentaje de competencias para ejecutar las inferencias de carácter local y de relación, haciendo referencia a que logran conectar con las intenciones explícitas y rasgos esenciales de los personajes, sin embargo, se encuentra presente un declive de forma analítica con forme a la deducción global y predictiva del relato.

Dejando como resultado que un tercio del grupo representado al 36,36% fallo en la construcción de hipótesis sobre final de la historia en sí, demostrando que el lector actual opera de una forma lineal y pasiva, donde es capaz de interpretar datos implícitos de forma sencilla, pero carece de habilidades que le permiten anticipar escenarios o crear relaciones complejas de causa-efecto a partir de pequeñas pistas implícitas. Esta debilidad empírica justifica de manera directa la introducción de la gamificación dentro del diseño de actividades didácticas, basadas en retos cognitivos y misiones de resolución de problemas obligando así a los estudiantes a realizar un análisis profundo y rastreo textual, generando un aprendizaje activo y estratégico transformando el proceso de deducción lógica a estructurada.

Figura 4.

Dimensión 4. Resultados de la comprensión crítica



Nota: En la figura 4. Se muestra los resultados de la comprensión crítica.

En la evaluación del nivel crítico de comprensión lectora aplicada a 11 estudiantes, se observa un desempeño parcialmente dividido. En la pregunta 11, relacionada con la enseñanza principal que transmite el cuento, el 81,82 % de los estudiantes obtuvo preguntas correctas, mientras que el 18,18 % alcanzó respuestas incorrectas. De manera similar, en la pregunta 12, que analiza cómo se refleja el poder del hombre sobre los animales, el 63,64 % de los estudiantes se situó en el rango de respuestas correctas y el 36,36 % en el nivel de respuestas incorrectas. En la pregunta 13, referida al valor que podría aprender el lector de la historia, el 72,73 % obtuvo un grado bueno de aciertos.

Mientras que el 27,27 % se ubicó en un nivel de respuestas incorrectas. En contraste, en la pregunta 14, relacionada con la crítica que hace el cuento sobre el comportamiento humano, la totalidad del grupo (100 %) alcanzó el nivel alto, sin presencia de niveles medio o bajo. Un resultado idéntico se presenta en la pregunta 15, en la cual se indaga qué habría hecho el estudiante en el lugar del lobo al conocer la fama del hombre, donde nuevamente el 100 % se ubicó en el nivel alto.

En conjunto, los resultados muestran fortalezas en la valoración crítica del comportamiento humano y en la toma de posición frente al mensaje del cuento, aunque persisten dificultades para identificar enseñanzas, valores y relaciones de poder implícitas, lo que evidencia la necesidad de fortalecer la reflexión profunda y la interpretación valorativa del texto.

Análisis:

Se identifica que dentro del nivel crítico un porcentaje considerable de estudiantes presenta dificultades en varias preguntas que requieren reflexión personal, valoración ética y análisis del comportamiento humano. A pesar de que algunas respuestas alcanzan niveles altos, el gráfico evidencia que una parte importante del grupo aún no desarrolla plenamente la capacidad de emitir juicios propios ni de relacionar el mensaje del cuento con situaciones reales o simbólicas. Esto señala la importancia de trabajar estrategias que fortalezcan el pensamiento crítico, la argumentación y la expresión de criterios fundamentados, para que los estudiantes puedan interpretar el texto desde una perspectiva más profunda y reflexiva.

4.1.2. Resultados de la observación

En este apartado se representan los resultados a partir de la observación de 2 clases que se realizaron a estudiantes de séptimo año de EGB. Se evidenció que la docente demuestra una organización, en la cual incluye diversas estrategias metodológicas, usa dinámicas y materiales didácticos. Sin embargo, los estudiantes no necesariamente responden a las acciones que se espera en un entorno participativo y emotivo, principalmente al inicio de las clases, cuando los estudiantes están dispuestos a aprender.

Se observó que no todos los momentos de la sesión tienen la misma participación, ya que algunos alumnos no responden activamente a las actividades. A pesar del esfuerzo de la maestra por conservar la atención e interés, el grupo tiende a distraerse conforme avanza la

clase. Por ello, se recomienda diversificar las estrategias y adaptar las actividades a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, con el fin de promover una participación más equitativa y sostenida entre todos los estudiantes.

La organización y la aplicación docente es sólida y estructurada. Se observó que durante las clases de comprensión lectora se llevan a cabo con un enfoque pedagógico riguroso, haciendo uso de una planificación formal y materiales adecuados. Este enfoque metodológico ha producido resultados positivos en las competencias lectoras de los alumnos. En el ámbito literal se notó un dominio consolidado en la identificación directa, en el ámbito inferencial, se evidenció un avance positivo en la habilidad de hacer deducciones simples. Sin embargo, en el nivel crítico se identificó solidez argumentativa de los juicios de valor.

No obstante, la observación de las estrategias en el salón áulico permitió determinar un bajo rendimiento en la sostenibilidad del avance. A pesar de que los estudiantes muestran interés y se involucran activamente al inicio de las actividades, esta participación disminuye en ejercicios que requieren un esfuerzo cognitivo considerable y extenso.

La falta de elementos de gamificación en el diseño de las actividades se identifica como el factor principal que impide el análisis y la reflexión crítica de los estudiantes. Este diagnóstico resalta la necesidad de introducir la gamificación como un impulsor para convertir el interés inicial en un aprendizaje activo, en la cual se establece la propuesta de implementar estrategias para mejorar la comprensión lectora a través de la gamificación.

4.1.3 Resultados de la entrevista

En el presente apartado se muestran los resultados de la entrevista aplicada a la docente a cargo del grupo de niños, referente a las estrategias que aplica al momento de fomentar la lectura.

Tabla 3*Resultados de la entrevista aplicada a la docente*

Indicadores	Respuesta	Breve análisis
Reconoce personajes, escenarios, acciones y detalles explícitos del texto.	La docente señaló que, tras aplicar estrategias lúdicas y gamificadas, los estudiantes logran identificar con mayor facilidad personajes, ideas principales y moralejas de los textos.	Se evidencia que el uso de dinámicas de juego fortalece la comprensión literal, facilitando que los estudiantes reconozcan elementos explícitos del texto y mejoren su atención lectora.
Deduce ideas implícitas, establece relaciones causa-efecto y predice situaciones a partir del texto.	Indicó que los estudiantes ahora reflexionan más sobre el contenido, establecen conexiones y analizan significados, lo que refleja avances en la comprensión inferencial.	Las estrategias gamificadas favorecen la lectura crítica e inferencial, estimulando la capacidad de análisis y predicción a través de retos y dinámicas participativas.
Emite juicios valorativos y opiniones fundamentadas sobre el contenido del texto.	Mencionó que los estudiantes expresan con mayor libertad sus ideas, emiten opiniones y reflexionan sobre los textos trabajados.	La gamificación fomenta un ambiente de confianza y participación que permite al estudiante desarrollar pensamiento crítico y emitir juicios valorativos.

Uso de retos, misiones, roles y narrativas que orientan la actividad.	La docente utiliza adivinanzas, desafíos iniciales y roles específicos (lector, expositor, etc.) para involucrar a los estudiantes en la clase.	Estas prácticas evidencian la aplicación de elementos propios de la gamificación, que incrementan la motivación y promueven el aprendizaje activo.
Aplicación de reglas, retroalimentación inmediata, niveles, recompensas y puntos.	Indicó que, para motivar el esfuerzo, aplica puntuaciones o recompensas, implementa normas de respeto y lleva a cabo retroalimentación antes, durante y después de las clases.	Se observa una adecuada gestión pedagógica basada en la gamificación, al integrar reglas claras, refuerzo positivo y evaluación formativa continua.
Evidencia de participación, colaboración, entusiasmo y logro de metas.	Expresó que sus alumnos se involucran de manera activa, colaboran en grupo y demuestran entusiasmo frente a actividades que tienen el formato de juegos o competencias.	La participación y el entusiasmo son indicadores de motivación intrínseca; la gamificación potencia el trabajo colaborativo y el logro de metas de aprendizaje.

Nota. Elaboración propia.

El análisis de las respuestas que se obtuvieron en la entrevista realizada a la docente demuestra una clara comprensión de las dificultades que los alumnos tienen con el proceso de lectura. La entrevistada admite que los estudiantes son capaces de detectar personajes y sucesos explícitos en el texto, pero tienen dificultades para inferir información implícita o emitir juicios críticos bien fundamentados. De acuerdo con lo manifestado con la docente esta situación refleja que la práctica de la lectura se centra en una reproducción literal, con poca profundidad interpretativa y argumentativa.

La profesora opina que las herramientas lúdicas, como los roles, los retos, las recompensas y las misiones, son una herramienta útil para estimular el compromiso y la motivación en el aprendizaje. Señala que estas estrategias promueven que los estudiantes participen activamente y despiertan su interés, aspectos que suelen disminuir cuando se utilizan técnicas tradicionales.

En general, la entrevistada muestra una actitud favorable hacia la innovación pedagógica con el objetivo de aplicar dinámicas de gamificación en el aula. Su evaluación lleva a la conclusión de que la gamificación no solo estimula el entusiasmo y la colaboración, sino que también puede impulsar un avance gradual en la comprensión lectora al brindar un entorno de aprendizaje más interactivo, relevante y contextual.

4.2 Análisis Comparativo

El análisis comparativo se efectuó mediante una triangulación metodológica que permite verificar la dimensión cuantitativa realizadas en la encuesta, las cualitativas que fueron direccionadas a las fichas de observación y entrevistas aplicadas a la docente, permitiendo observar y realizar un examen holístico en el entorno natural, al verificar el cruce de información demostrando una clara convergencia técnico-pedagógico.

La evaluación arrojó resultados de dominio instrumental de nivel literal, pero enmarcada a una baja tendencia de inferencias complejas dentro de la construcción de juicios valorativos.

. La realidad empírica se encuentra complemente direccionada a los registros obtenidos en la observación áulica que constato de la persistencia de la concentración de los estudiantes basados en un decremento lineal conforme a la actividad lectora que exige un refuerzo analítico, vinculando así la fatiga de los estudiantes con la falta de actividades dinámicas y motivadoras que permitan interactuar con los textos en determinados tiempos. Esto invita a reactivar el uso de metodologías innovadoras como la gamificación que elimine los esquemas tradicionales mediante la introducción de juegos y retos en los procesos de aprendizaje direccionados al análisis de lecturas.

Tabla 4*Análisis comparativo de categorías mediante triangulación*

Categorías	Encuestas	Observación	Entrevista	Breve análisis
Comprensión lectora	Mediante los resultados obtenidos en las encuestas se identificó un desempeño sólido en el nivel literal, donde los porcentajes de respuestas correctas oscilan entre el 80 y 100% evidenciando que los alumnos poseen una adecuada habilidad de comprensión lectora en este nivel. Mientras que el nivel inferencial se observa un rendimiento intermedio obteniendo un nivel de aciertos entre el 63 a 100%.	La maestra emplea diversas estrategias, actividades y recursos educativos con planificación organizada. A pesar de esto la involucración no es constante y el grupo tiende a distraerse a medida que avanza la clase.	La profesora sostiene que, con las estrategias, los alumnos son más críticos y analistas y que han alcanzado una mejor comprensión lectora. Se enfoca en lecturas cortas para evitar el desinterés.	Mediante los resultados obtenidos se logró evidenciar que los estudiantes mejoraron en sus niveles de comprensión lectora, aunque dentro del nivel crítico se muestran aun dificultades, esto coincide con la recopilación de información brindada mediante la observación áulica donde se evidencio que la concentración y participación disminuyen considerablemente mediante la clase avanza, afectando los procesos de reflexión y análisis, como apoyo

	Finalmente, el 45 y 63% de los educandos alcanzan el nivel crítico obteniendo un nivel más bajo.		referencial se tomó en cuenta la entrevista realizada a la docente donde se recopiló lo fundamental que es incluir dinámicas y lecturas cortas como estrategia para fortalecer la participación estudiantil, en conclusión los datos cuantitativos y cualitativos demuestran la importancia de la implementación de estrategias didácticas como la gamificación para fomentar la participación áulica fortaleciendo el análisis el nivel inferencial crítico de la comprensión lectora.
Estrategias de gamificación	La docente emplea una planificación estructurada que incluye dinámicas y estrategias metodológicas.	La maestra utiliza la gamificación a través de puntuaciones y recompensas en varias	Mediante los resultados obtenido se logró evidenciar como la docente implemento estrategias dinámicas como

Sin embargo, no todos los momentos cuentan con la misma participación activa, lo que indica una implementación de estrategias con gamificación para mantener la atención.	asignaturas y la considera importante y fundamental para que los alumnos alcancen su meta.	gamificación mediante la obtención de recompensas como puntos, con la finalidad de aumentar la participación del aula, sin embargo se logró evidenciar que la clase no se mantiene activa y participativa en su duración lo que sugiere una necesidad evidente de fortalecer la aplicación de estrategias que fomenten la continuidad de la clase para así lograr una mayor praxis y conseguir resultados efectivos en el análisis de textos y comprensión lectora.
--	---	--

Nota. Elaboración propia.

4.3 PROPUESTA

Tema: “Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de una guía didáctica basada en la gamificación en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de una institución particular del cantón El Guabo”.

Definición del tipo de producto

Esta propuesta se formula como una alternativa pedagógica innovadora, cuyo propósito es fortalecer la comprensión lectora inferencial y crítica mediante el diseño de una guía didáctica gamificada elaborada en la plataforma Canva para alumnos de séptimo año de Educación General Básica.

Este producto incluye actividades interactivas, retos progresivos, insignias, tableros de puntuación, misiones, tarjetas y sopa de letras.

El propósito del producto es motivar al estudiantado, promover la participación activa y potenciar habilidades lectoras mediante elementos lúdicos propios de la gamificación.

El producto se integrará al proceso de enseñanza-aprendizaje de forma secuencial y adaptable, permitiendo que el docente lo utilice como apoyo en sus clases de Lengua y Literatura.

- **Fundamentación teórica de la propuesta**

La comprensión lectora es un proceso cognitivo en el que el lector crea significados a partir del texto, usando operaciones de valoración, interpretación y relación. Según Solé, quien es mencionado en la literatura de América Latina, entender consiste en "establecer conexiones entre la información explícita, los saberes previos y las inferencias que facilitan la elaboración de un sentido profundo del contenido" (Montes Miranda et al., 2023, p. 73).

Para que los alumnos de Educación General Básica puedan desarrollar capacidades críticas y analíticas, son fundamentales los niveles inferencial y crítico; no obstante, como lo demuestran las evaluaciones realizadas en distintos entornos escolares, estos son a menudo los más perjudicados.

La gamificación se ha establecido como un enfoque pedagógico novedoso que ayuda a reforzar estas capacidades. Según Montes Miranda, et al., (2023), la implementación de actividades gamificadas produce un avance importante en la lectura inferencial, ya que los retos, las pistas y las recompensas activan procesos de comparación, anticipación y búsqueda de relaciones lógicas. Los autores afirman que los ambientes gamificados ayudan a procesar el texto de manera más profunda, lo cual repercute directamente en la comprensión más allá del nivel literal.

Acosta Balladares y Villao (2024) encontraron que la incorporación de recursos gamificados en una guía didáctica mejora el análisis de contenidos y la evaluación personal del lector, lo que a su vez potencia la comprensión crítica-valorativa, inferencial y literal. Su propuesta evidenció que la estrategia es apropiada para los alumnos de séptimo grado, que reaccionan positivamente a materiales interactivos y visualmente bien organizados.

Según los autores mencionados, estas características son adecuadas para reforzar la comprensión lectora crítica e inferencial, teniendo en cuenta las necesidades detectadas en los alumnos de séptimo año a través de las herramientas empleadas. Por lo tanto, la propuesta de recurso se basa en fundamentos teóricos sólidos y responde de manera consistente al problema detectado.

- **Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico**

El estudio realizado a los alumnos de séptimo grado mostró notables limitaciones en cuanto a la comprensión lectora, tanto en el nivel crítico como en el inferencial, lo que se manifestó en dificultades para establecer conexiones entre ideas, hacer deducciones, entender información implícita y emitir juicios valorativos fundamentados. Estas deficiencias impactan en el rendimiento académico general porque la lectura profunda es fundamental para adquirir conocimientos en todas las materias del plan de estudios.

La creación y diseño de una guía didáctica gamificada ayuda a superar estas limitaciones de manera directa, porque incorpora actividades estructuradas que fomentan los procesos cognitivos necesarios para una comprensión profunda. Los componentes de la gamificación misiones, insignias, puntos, retroalimentación inmediata, narrativa y retos fomentan el compromiso, la motivación y la constancia en las actividades de lectura; son condiciones esenciales para que los alumnos ejerciten la lectura a niveles más altos.

La guía también promueve actividades de manera progresiva: en primer lugar, fomenta la identificación de relaciones lógicas y la formulación de inferencias simples; después, agrega tareas que requieren análisis, valoración y formulación de argumentos. Este método secuencial permite abordar las debilidades identificadas, lo cual promueve un progreso constante y gradual.

Así, la guía didáctica recomendada se convierte en una herramienta accesible y motivadora, basada en principios pedagógicos sólidos; esto permite organizar actividades más comprensibles, dinámicas y orientadas a un entendimiento profundo. Si las actividades se presentan visualmente, en secuencia y con dinámicas de juego, es más probable que el estudiante participe de manera activa y que la carga cognitiva, que suele ser un obstáculo para el análisis, la inferencia y la reflexión crítica, disminuya.

En términos generales, la propuesta hace frente de forma directa a las carencias detectadas en el diagnóstico, ofreciendo una herramienta particular que optimiza el trabajo de los maestros y estimula el desarrollo progresivo de la capacidad crítica e inferencial en los estudiantes.

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

- **Objetivo general**

Fortalecer los niveles inferencial y crítico de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

- **Objetivos específicos**

- Crear una guía didáctica con enfoque de gamificación orientada a mejorar las habilidades de lectura crítica e inferencial en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica, empleando como fundamento las necesidades detectadas a través del cuestionario realizado.
- Diseñar tareas gamificadas por etapas, como retos, misiones y desafíos de comprensión, con el objetivo de fomentar las capacidades críticas e inferenciales.
- Organizar la guía didáctica detallando sus elementos, lineamientos pedagógicos y secuencias de actividades para que constituya un recurso pedagógico claro y bien fundamentado.

- **Desarrollo de la Propuesta**

- **Procedimientos de elaboración de la propuesta**

La propuesta se elaborará a partir de un proceso metodológico riguroso que integrará los resultados del diagnóstico, la revisión teórica y las percepciones de la docente. En una primera fase, se revisarán los instrumentos aplicados —como la prueba de comprensión lectora y la guía de observación— para identificar patrones consistentes en el desempeño estudiantil. Estos insumos permitirán reconocer fluctuaciones

relevantes en los tres niveles de comprensión, especialmente en el nivel inferencial, donde la pregunta 10 evidenció que el 36,36 % de los estudiantes se ubicó en un nivel bajo, lo cual señala la necesidad de fortalecer la interpretación de información implícita.

En una segunda fase, se analizarán los resultados de la observación, que mostraron que la participación del estudiantado disminuye cuando las actividades implican un mayor esfuerzo cognitivo. Esta información se complementará con los aportes de la entrevista realizada a la docente, quien manifestó que los estudiantes responden mejor a dinámicas motivadoras y que la gamificación podría incrementar su interés y compromiso con el texto.

Finalmente, se integrará la fundamentación teórica, la cual sostiene que la gamificación promueve la motivación intrínseca, la participación activa y la construcción significativa del conocimiento. Con base en ello, se diseñará una propuesta que buscará responder a las necesidades identificadas, mediante actividades gamificadas orientadas a fortalecer progresivamente los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora.

Adjuntamos el link de la guía didáctica elaborada en la plataforma de canva:

https://www.canva.com/design/DAG6Fw3071Y/H-zT1yHW7qxd1Sd5W1Nuxw/edit?utm_content=DAG6Fw3071Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Actividades gamificadas incorporadas en la propuesta

A partir del análisis realizado, se diseñaron actividades que siguen una estructura gradualmente compleja y que integran elementos de gamificación para fomentar la participación, el interés y el pensamiento lector. Estas actividades estarán organizadas por niveles de comprensión, y corresponden a los resultados del diagnóstico aplicado.

1. Actividades gamificadas para el Nivel Inferencial

Estas actividades permiten a los estudiantes interpretar información implícita, deducir causas y consecuencias, identificar emociones no expresas, y formular hipótesis a partir del texto.

- **Actividad 1: “Huella textual”**

Búsqueda de pistas explícitas e implícitas en un microcuento mediante un sistema de marcas y un “registro de inferencias”.

- **Actividad 2: “Tarjetas de Inferencias visuales”**

Análisis de imágenes con opciones, promoviendo razonamiento inferencial mediante tarjetas puntuadas.

- **Actividad 3: “Salta rana” (Educaplay)**

Juego interactivo donde una rana avanza por cada inferencia correcta. Los errores “la hacen caer al agua”, añadiendo un componente lúdico.

- **Actividad 4: “Diálogo entre personajes”**

Reconstrucción de diálogos no escritos basándose únicamente en pistas narrativas, otorgando puntos por coherencia emocional y contextual.

- **Actividad 5: “La Misión del Detective Oculto”**

Los estudiantes asumen el rol de detectives y resuelven casos inferenciales mediante tarjetas de evidencias y un sistema de sellos.

- **Actividad 6: “El Cofre de las Conclusiones”**

Los grupos deben abrir un cofre simbólico descifrando llaves inferenciales (emoción, intención, hecho oculto). Se otorgan insignias por justificar con evidencia textual.

- **Actividad 7: “Tarjetas Teoría de la Mente”**

Identificación de pensamientos no explícitos mediante imágenes y opciones.

Cada acierto incrementa el “Medidor de Lectura Inferencial”.

2. Actividades gamificadas para el Nivel Crítico

Estas actividades impulsan la reflexión, el análisis ético, la evaluación de acciones y la comprensión profunda del impacto de las decisiones.

- **Actividad 1: “El juez de la amistad”**

El estudiante actúa como juez, emite veredictos y gana puntos por argumentación ética sólida.

- **Actividad 2: “Tarjeta roja al prejuicio”**

Uso de tarjetas rojas o verdes para señalar acciones injustas o adecuadas. Se reflexiona sobre inclusión y derechos.

- **Actividad 3: “Detective de la verdad”**

Clasificación de tarjetas (hecho, opinión, rumor) para analizar la veracidad de la información y su impacto social.

- **Actividad 4: “Une la decisión con su consecuencia ética”**

Relación entre decisiones y efectos en la convivencia. Se fomenta la argumentación crítica.

- **Actividad 5: “Misiones del Consejo Crítico”**

Equipos cumplen misiones: identificar conflicto, analizar causas y proponer soluciones, obteniendo la insignia “Mediadores Críticos”.

- **Actividad 6: “Sopa de letras crítica — Aprender para Transformar”**

Identificación de conceptos clave seguidos de preguntas críticas sobre educación, valores y comunidad.

- **Actividad 7: “Verdadero, Falso o... ¿Depende?”**

Evaluación crítica de afirmaciones, con puntuación superior para respuestas “Depende” justificadas con argumentos.

Análisis de Materiales requeridos y Componentes – Caracterización

Para la implementación futura de la propuesta, se analizarán los materiales pedagógicos necesarios considerando los recursos previamente utilizados en el diagnóstico y los elementos señalados por la docente. Se prevé emplear textos narrativos breves, como “El pastor y el lobo”, que servirá como base para diseñar actividades gamificadas orientadas a la identificación de ideas principales, realización de inferencias y emisión de juicios valorativos.

Asimismo, se requerirán tarjetas de retos, fichas de misiones y registros de puntuación para incorporar dinámicas como puntos, niveles y logros. Estos materiales podrán elaborarse manualmente con insumos de bajo costo o mediante herramientas digitales, según la disponibilidad de conectividad del aula.

En cuanto a los componentes gamificados, se tomará como referencia la práctica docente existente, que ya incluye retos, roles y recompensas. Esta familiaridad permitirá estructurar un sistema gamificado más organizado y coherente. La caracterización de los recursos demuestra que la propuesta será viable, contextualizada y adecuada para fomentar la participación y el razonamiento crítico del estudiantado.

Propiedades identificadas de la propuesta

La propuesta presentará diversas propiedades que fundamentarán su pertinencia y aplicabilidad futura. En primer lugar, se destacará su pertinencia pedagógica, ya que estará directamente basada en los resultados del diagnóstico. Datos como los porcentajes de desempeño medio y bajo en las preguntas 3 y 4 (81,82 % y 18,18 %), así

como el 36,36 % en nivel bajo en inferencias complejas, evidencian la necesidad de fortalecer estas habilidades.

En segundo lugar, la propuesta tendrá coherencia metodológica, puesto que sustentará en teorías que explican el impacto positivo de la gamificación en la motivación y la participación estudiantil. Además, los aportes de la docente permitirán prever que la implementación de actividades dinámicas favorecerá el compromiso académico.

También poseerá viabilidad pedagógica, pues los elementos necesarios ya se encuentran parcialmente presentes en la práctica docente actual. Esto permitirá que la implementación se desarrolle de manera natural y progresiva. La flexibilidad será otra propiedad clave, ya que la propuesta podrá adaptarse tanto a aulas con acceso tecnológico como a aquellas con recursos limitados, mediante estrategias analógicas o digitales. Finalmente, contará con evaluabilidad, puesto que se incorporarán instrumentos que facilitarán el seguimiento de los avances antes y después de su aplicación.

Resultados relevantes

Los resultados del diagnóstico servirán como base para la implementación futura de esta propuesta. En el nivel literal, si bien la pregunta 1 mostró un alto desempeño (90,91 %), otras preguntas revelaron dificultades en el reconocimiento de detalles, ya que el 18,18 % de los estudiantes se ubicó en niveles bajos. Esto indica que se deberá reforzar la extracción de información explícita.

En el nivel inferencial, los resultados heterogéneos dirigen claramente hacia la necesidad de intervención. Las preguntas 6, 7 y 8 reflejaron dominio (90,91 % en nivel alto), pero la pregunta 10 reveló limitaciones significativas, con un 36,36 % de estudiantes en nivel bajo y un 63,64 % en nivel medio. Esto indica que la propuesta deberá enfocarse en desarrollar estrategias que permitan integrar información y anticipar conclusiones de manera más precisa.

En el nivel crítico, el desempeño fue menor, con porcentajes entre el 45 % y el 63 % alcanzando niveles adecuados. Este nivel será una prioridad, ya que constituye la base del pensamiento analítico, la argumentación y el juicio propio. A ello se suma que la observación de clase evidenció una disminución en la participación cuando las actividades exigen mayor complejidad cognitiva. Por ello, la gamificación se implementará como un recurso clave para incrementar la motivación intrínseca y sostener el esfuerzo intelectual.

Premisas para su implementación (Viabilidad)

La futura implementación de la propuesta será viable debido a varias premisas identificadas en el estudio. En primer lugar, la docente ya utiliza dinámicas como retos, roles y recompensas, lo que facilitará la transición hacia un sistema gamificado más estructurado y fundamentado.

En segundo lugar, la institución cuenta con instrumentos diagnósticos previamente aplicados —como la prueba de comprensión lectora y la guía de observación— que permitirán comparar los resultados antes y después de la aplicación, fortaleciendo la validez del proceso evaluativo.

Asimismo, los recursos requeridos son accesibles y adaptables al contexto, lo que permitirá ejecutar las actividades incluso en aulas con limitaciones tecnológicas. Otra premisa fundamental es la necesidad manifiesta de metodologías más dinámicas, puesto que tanto la observación como la entrevista evidenciaron que la falta de actividades motivadoras afecta la participación y el rendimiento.

Finalmente, la propuesta se alinearán con el nivel cognitivo y las necesidades de los estudiantes de séptimo año, garantizando actividades comprensibles, motivadoras y ajustadas a su momento evolutivo.

Validación de la propuesta

1. Proceso de validación

Una vez concluida la propuesta pedagógica basada en la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, se procedió a desarrollar el proceso de validación con el propósito de verificar su pertinencia, coherencia, claridad y viabilidad pedagógica. La validación constituye una fase fundamental, ya que permite asegurar que la propuesta responde a las necesidades del contexto educativo, se sustenta teóricamente y es aplicable en la práctica docente.

Para la validación de la propuesta se diseñaron instrumentos específicos, estructurados a partir de criterios previamente definidos, los cuales permitieron recopilar valoraciones cualitativas y cuantitativas por parte de expertos en el ámbito educativo.

2. Instrumentos y criterios de validación

Los instrumentos utilizados para la validación de la presente propuesta fueron matrices de valoración tipo Likert, dirigidas a expertos, las cuales contemplaron los siguientes criterios:

- **Pertinencia:** evalúa el grado en que la propuesta responde a las necesidades de los estudiantes y al contexto educativo, así como su alineación con los objetivos de la investigación.
- **Coherencia interna:** analiza la relación lógica entre los objetivos, contenidos, actividades gamificadas, estrategias metodológicas y procedimientos de evaluación.

- **Fundamentación teórica y pedagógica:** valora el sustento conceptual de la propuesta en teorías de la comprensión lectora y en el enfoque de la gamificación, considerando la actualidad y relevancia de las fuentes.
- **Claridad y organización:** examina la redacción, secuencia lógica y comprensión de las actividades propuestas, así como la estructura general del documento.
- **Viabilidad y aplicabilidad:** considera la posibilidad real de implementación de la propuesta en el aula, tomando en cuenta recursos, tiempo, contexto institucional y características de los estudiantes.
- **Innovación didáctica:** evalúa el carácter innovador de la propuesta y el uso de elementos lúdicos como estrategia motivadora para fortalecer la comprensión lectora.

Cada uno de estos criterios fue valorado mediante una escala cuantitativa, acompañada de observaciones cualitativas que permitieron recoger sugerencias y recomendaciones específicas.

3. Selección de los expertos

Para la validación de la presente propuesta se seleccionaron tres expertos, quienes cumplieron con criterios previamente establecidos para garantizar la rigurosidad del proceso. Los criterios considerados para la selección de los expertos fueron los siguientes:

- Formación académica de cuarto nivel (maestría o doctorado) en el área de Educación Básica, Lengua y Literatura o campos afines.
- Experiencia profesional mínima de cinco años en docencia, investigación educativa o diseño de propuestas pedagógicas.

- Conocimiento y experiencia en estrategias metodológicas innovadoras, comprensión lectora y/o gamificación.
- Participación previa en procesos de evaluación, validación de proyectos educativos o investigaciones académicas.

La selección de estos expertos permitió contar con valoraciones fundamentadas desde diferentes perspectivas, fortaleciendo la confiabilidad y validez de los resultados obtenidos.

4. Resultados de la validación por expertos

Con base en la revisión realizada por los expertos, se identificaron diversos aspectos relevantes en relación con la propuesta. De manera general, los expertos coincidieron en que la propuesta presenta un alto nivel de pertinencia y coherencia, destacando su adecuada articulación entre los fundamentos teóricos y las actividades prácticas planteadas.

En cuanto a la fundamentación teórica, los expertos señalaron que la propuesta se encuentra sólidamente sustentada en teorías actuales sobre comprensión lectora y gamificación, lo cual fortalece su validez académica. Asimismo, resaltaron el carácter innovador de las actividades, las cuales promueven la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Respecto a la claridad y organización, se indicó que la propuesta está redactada de manera comprensible y presenta una secuencia lógica en el desarrollo de las sesiones gamificadas. No obstante, algunos expertos sugirieron realizar ajustes menores en la redacción de ciertas actividades para optimizar su comprensión y facilitar su aplicación por parte del docente.

En relación con la viabilidad, los expertos consideraron que la propuesta es factible de ser implementada en el contexto educativo, ya que utiliza recursos accesibles

y se adapta a las características de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica.

5. Síntesis cuantitativa de la valoración de expertos

A continuación, se presenta una síntesis cuantitativa de la validación realizada por los expertos, a partir de la matriz de valoración aplicada:

Tabla 5

Matriz de valoración aplicada a expertos

Criterios	Experto 1	Experto 2	Experto 3
Pertinencia	Excelente	Excelente	Excelente
Coherencia interna	Excelente	Excelente	Adecuado
Fundamentación teórica	Excelente	Excelente	Excelente
Claridad y organización	Adecuado	Excelente	Adecuado
Viabilidad y aplicabilidad	Excelente	Excelente	Excelente
Innovación didáctica	Excelente	Excelente	Excelente

Nota. Los resultados evidencian una valoración mayoritariamente excelente en todos los criterios evaluados, lo que confirma la calidad y consistencia de la propuesta.

6. Ajustes realizados a la propuesta

A partir de las observaciones emitidas por los expertos, se realizaron ajustes puntuales relacionados principalmente con la mejora de la redacción y precisión de algunas actividades gamificadas, sin que ello implique cambios sustanciales en la estructura o enfoque de la propuesta. En términos generales, los expertos manifestaron que la propuesta se encuentra bien estructurada y lista para su implementación, destacando su aporte significativo al fortalecimiento de la comprensión lectora mediante estrategias innovadoras.

En consecuencia, se concluye que la propuesta ha sido validada favorablemente, evidenciando su pertinencia, coherencia y viabilidad para ser aplicada en el contexto educativo objeto de estudio.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

- Con relación al objetivo general, se concluye que la propuesta pedagógica basada en gamificación constituye una alternativa pertinente para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de EGB. Debido a que integro actividades dinámicas, retos y elementos motivadores que se direccionan a incrementar la participación de los estudiantes, además, el análisis teórico y los resultados del diagnóstico permitieron diseñar una propuesta que integra actividades estructuradas, retos, dinámicas y elementos motivadores orientados a mejorar los niveles literal, inferencial y crítico, favoreciendo el desarrollo progresivo de habilidades que ayudan a la interpretación y análisis, dando paso a mejorar el aprendizaje significativo en el aula.
- Con relación al objetivo específico 1, se concluye que la fundamentación teórica permitió identificar que la comprensión lectora y la gamificación son constructos respaldados por enfoques cognitivos y pedagógicos actuales, debido a su relación en la construcción de habilidades comunicativas. Los referentes teóricos confirman que los estudiantes aprenden mejor cuando interactúan con experiencias dinámicas y retadoras contextualizadas capaces de aumentar el interés y participación en el aula, así mismo se identificó que la gamificación debe ser aplicada no solo como

actividades lúdicas si no con planificación pedagógica que permita el aprendizaje y desarrollo del pensamiento crítico en el aula.

- Con relación al objetivo específico 2, se concluye que el diagnóstico evidenció un mejor nivel de desempeño literal, sin embargo, existen dificultades significativas marcadas en los niveles inferencial y crítico, dentro de las actividades de deducción de información implícita. Las practicas pedagógicas tradicionales muestran que ayudan en un nivel básico de identificación de información, pero no fortalecen de manera significativa las habilidades de reflexión y análisis profundo, también se evidencio mediante la triangulación de información obtenido por los instrumentos de evaluación que la concentración y participación en el aula disminuye con actividades tradicionales.

- Con relación al objetivo específico 3, se concluye que el diseño de estrategias didácticas gamificadas se adaptó a las necesidades del grupo estudiado, incorporando actividades orientadas a promover la participación, autonomía y el trabajo colaborativo. Las actividades propuestas resultan pertinentes debido a la implementación de recursos y utilización de dinámicas, recompensas enfocadas al análisis e interpretación textual en los niveles de comprensión lectora dando paso a que los estudiantes obtengan un rol participativo y dinámico en la construcción de su conocimiento.

- Con relación al objetivo específico 4, se concluye que la validación por criterio de expertos determinó que la propuesta gamificada posee coherencia interna, pertinencia pedagógica y viabilidad de aplicación. Los expertos consideraron que la propuesta es innovadora y responde adecuadamente a la problemática identificada, como una alternativa para fortalecer la comprensión lectora mediante estrategias motivadoras e interactivas.

5.2 Recomendaciones

- Diseñar e implementar de manera progresiva la propuesta gamificada en el aula, asegurando que incluya dinámicas, mecánicas y elementos de recompensa que mantengan el interés estudiantil y faciliten la construcción de aprendizajes significativos en lectura.
- Continuar profundizando en referentes teóricos y modelos pedagógicos que fortalezcan el diseño de estrategias gamificadas, asegurando que la propuesta esté sustentada conceptual y metodológicamente.
- Aplicar actividades gamificadas específicas que fortalezcan la inferencia, el análisis y la valoración textual, tales como misiones, retos, cuestionarios interactivos y dinámicas de toma de decisiones basadas en textos.
- Socializar la propuesta con docentes del área y realizar ajustes según los resultados del diagnóstico para garantizar que las actividades sean aplicables, contextualizadas y de fácil implementación.
- Realizar una fase piloto en el aula para validar la efectividad real de la propuesta, recoger retroalimentación de estudiantes y docentes, y ajustar las actividades antes de su implementación formal.

Referencias bibliográficas

- Aguilar, W. G., Mathews, W. G., & Criollo, G. F. (2025). Efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa pública. *Tribunal*, 86-103.
- Alvarado Alvarado, M. C. (2024). Estrategias didácticas activas en la enseñanza de ciencias naturales en estudiante de 7mo. EGB de la escuela de educación básica ciudad de Babahoyo, 2024. *UTB*, 14. Obtenido de <https://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/17276/P-UTB-FCJSE-CNATURALES-000007.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Andrade Quizhpe, A. D. (2021). Estrategia psicopedagógica para superar las dificultades de la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de educación básica paralelo A, de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2019–2020 [Tesis de grado, Universidad Nacional de Loja].
- Araque Mejía, J., & Gómez Calderón, A. X. (2025). Fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de la gamificación, en los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Aguafría sede “A” del Municipio de Ocamonte. *UniLibre*, 5, 33-287.
- Armijos Uzho, A. P., Paucar Guayara, C. V., & Quintero Barberi, J. A. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Scielo*, 6. Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-28162023000100007&script=sci_arttext
- Baño Cabezas, F. G. (2024). Análisis comparativo nacional y regional sobre la competencia lectora en estudiantes ecuatorianos de Educación General Básica, Subniveles Elemental Y Media. *UIsrael*.

- Briones-Quiroz, J. M., & Gómez-Mieles, V. S. (2022). Estrategia educativa para fomentar hábitos de lectura en niños de tres a cinco años. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 8, 44-66.
- Calderón Arévalo, M. Y., Flores Mejía, G. S., Ruiz Pérez, A., & Castillo Olsson, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Dialnet*, 28, 5-13.
- Cantos, D., Chacha, C. M., & Tacuri-Reino, D. (2023). Comprensión lectora en estudiantes de educación básica superior: Estudio de caso de una unidad educativa del cantón Cuenca. *PSIDIAL: Psicología y Diálogo de Saberes*, 48-66.
- Castro Benavides, C. I., Chiluiza, M. D., Estévez Borja, P. J., Ulloa Carrillo, C. L., & Tanguila Shiguango, S. J. (2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia Latina*, 5. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5412/8187>
- Chura Condori, R. M., Valero Ancco, V. N., & Calderon Quino, K. M. (2022). Siete niveles lingüísticos como estrategia para mejorar la comprensión lectora. *Scielo*, v13, 5-22.
- Cieza Altamirano, W. P. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. *Scielo*, v7, 5.
- Díaz Calle, Z., Noria Aliaga, V. M., & Molina, M. A. (2024). Comprensión lectora en la era digital: Una revisión sistemática. *Scielo*, v7, 4-15.
- Doll Castillo, I., & Parra Vásquez, C. (2021). IMPACTO DEL DESARROLLO DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA COMPRENSIÓN LECTORA DE ESTUDIANTES DE ENSEÑANZA BÁSICA. *Scielo*, v75, 8-22.

- Fernández Carrión, B. d. (2023). Alternativa metodológica para el mejoramiento de la comprensión lectora de estudiantes de básica media. *Revista Ciencias Pedagógicas*, 16, 8-9.
- García-Macías, A. M. (2023). La gamificación: Un estudio teórico para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes. *Revista Multidisciplinaria arbitrada de investigación científica*, 3, 4-20.
- Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *unife*, v27, 2-8.
- Gómez, M., & Suárez, A. (2020). *El método histórico-lógico como vía de conocimiento en la investigación educativa*. Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación, 11(4), 98–110. Recuperado de <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/1073>
- Guailas Gualán, M. d., & Marín Cabrera, M. G. (2025). La Gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal e inferencial de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC. *REG*, 4, 25-28.
- Gualán. (2023). La Gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal e inferencial de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”. 298 - 325.
- Gualán, G. (2023). La Gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal e inferencial de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”. 298 - 325.
- Gualán, M. d. (2025). La Gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora . *Revista de Estudios Generales (REG)*., 298 - 325.

- Gualán, M. M., Marín, M. M., & Zhunaula, M. L. (2025). La Gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal e inferencial de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”. *Revista REG*, 298 - 325.
- Haro Sarango, A. F., Chisag Pallmay, E. R., Ruiz Sarzosa, J. P., & Caicedo Pozo, J. E. (2024). Tipos y clasificación de las investigaciones. *Dialnet*, 5, 4-11.
- Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC). (2012). *Hábitos de lectura en Ecuador*. Quito: INEC.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL). (2018). *Informe de resultados Ser Estudiante*. INEVAL.
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL). (2025). *Informe Nacional Ser Estudiante-nivel de Bachillerato*. Quito.
- Latorre Méndez, D. A., & Marín Juanías, J. (2024). La gamificación como recurso didáctico en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Sinergia*, 6, 2-18.
- López Falcón, A. (2021). Los tipos de resultados de investigación en las ciencias de la educación. *Conrado*, 17, 4-9.
- Lucas Bazurto, M. C., & Chancay Cedeño, C. H. (2022). ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA FOMENTAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. *Educare*.
- Macay Gomes, M. M. (2025). Desarrollo de la Comprensión Lectora en los Niños del Subnivel Media en una Escuela Unidocente. *Journal Scientific*, 1-21.
- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M., Fernández-Campoy, J. M., & Trigueros, R. (2021). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. *Journal of Educational Research*, 5(2), 45–59. <https://doi.org/10.46661/ijeri.5075>

- Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador. (2018). *Plan Nacional de Promoción del Libro y la Lectura José de la Cuadra*. Quito: Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Curriculo de los niveles de educación obligatoria*. MINEDUC.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Política educativa para*. Quito: Ministerio de Educación.
- Miranda, A. J., Valderram, D. S., & Palacios, M. P. (2023). Gamificación, una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en una institución educativa de Casanare, Colombia. *uniminuto*.
- Montero Santi, A. M. (2024). La implementación de la gamificación, especialmente en la instrucción de idiomas y literatura, se ve de manera favorable, puesto que eleva tanto el interés como la implicación de los alumnos, ajustándose a las exigencias de la sociedad actual. *Revista Multidisciplinar arbitrada de investigación científica*, 8, 5-22.
- Morante Espinoza, H., & Ramírez Chávez, M. A. (2024). Comprensión Lectora y Aprendizaje Significativo en los Estudiantes de Educación Básica Superior. *Estudios y Prespectivas*, 4, 6-27.
- Muñoz Morán, D. M. (2023). LA GAMIFICACIÓN: ¿RECURSO PEDAGÓGICO PARA ELEVAR LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS? *Remca*, 6, 3-6.
- Orozco Castro, W. J. (2025). Gamificación en la Educación Superior: Impacto en laComprensión Lectora y la Flexibilidad Cognitiva. *Idicap*, 5, 5-8.

- Pacheco, M. L., Freire, E. S., Torres, Á. F., & Aguilar, W. O. (2025). La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado. *Dominio de las ciencias*.
- Piñas Rivera, L. C., Fuertes Vara, M. D., López Rengifo, C. F., Fuertes Vara, W. H., & Aguirre Chávez, F. (2022). *El método histórico lógico en la enseñanza de las ciencias naturales*. Revista Inclusiones: Revista de Humanidades y Ciencias Sociales
- Pilaguano, Y. M., Tipantasig, A. G., Chacha, H. A., & Altamirano, E. d. (2024). ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN DIGITAL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN EDUCACIÓN BÁSICA DEL ECUADOR. *Ciencia Innovadora*.
- Romo M., P. E. (2019). La comprensión y la competencia lectora. *Universidad Central del Ecuador*, v1, 4-17.
- Sánchez, D., & Pérez, Y. (2021). *Contribución al análisis epistemológico del método histórico-lógico en la investigación educativa*. Transformación, 17(2), 53–63.
- Sepúlveda, S. F., & Martínez, M. Á. (2018). La importancia de la comprensión lectora: un análisis en alumnado de educación básica en Chile. *Universidad de Granada*, 113-129.
- Tenesaca, O. M., & Criollo, C. F. (2020). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Ullauri” de la parroquia Cumbe. *Universidad Nacional de Educación UNA E*.

- Valero-Ancco, V. N. (2024). Comprensión lectora en universitarios ingresantes. *Revista de Investigación en Educación*. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2665-02662024000100174&script=sci_arttext
- Villota, C. F., Jiménez, M. E., Sánchez, J. d., & Delgado, M. S. (2025). Gamificación digital para fortalecer la comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura. *Ciencia y Educación*.
- Viñas, M. (2022). Nueva estrategia educativa en el nivel superior: la gamificación. *sedice*, 10, 5-22.
- Mera Calle, B. Y., Ramos Ruales, A. P., Carpio, M. D., Padilla Toapanta, M. A., & Marcillo Valdez, M. A. (2025). Gamificación y Aprendizaje Activo en el Aula. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 4.
- Zambrano Navarrete, J. V., & Chancay Cedeño, C. H. (2022). El pensamiento crítico a través de la comprensión lectora en educación primaria. *Dialnet*, 6.

Anexos

Anexo 1: Cuestionario de comprensión lectora

CUESTONARIO DE COMPRENSIÓN LECTORA

1. ¿Quiénes son los personajes principales del cuento?
 - a) El lobo y el zorro
 - b) El hombre y el perro
 - c) El lobo y el hombre
 - d) El lobo y el pastor
2. ¿Qué motivo llevó al lobo a buscar al hombre?
 - a) Quería conocerlo y saber cómo era
 - b) Quería cazarlo
 - c) Buscaba comida
 - d) Quería ayudarlo
3. ¿Qué animal encontró primero el lobo en su camino?
 - a) Un caballo
 - b) Un perro
 - c) Una oveja
 - d) Un burro
4. ¿Qué hacía el hombre cuando el lobo lo vio por primera vez?
 - a) Dormía
 - b) Cortaba leña
 - c) Paseaba con su perro
 - d) Trabajaba con un buey
5. ¿Qué ocurrió cuando el lobo intentó acercarse al hombre?
 - a) El hombre lo saludó
 - b) El hombre lo atacó
 - c) El hombre le dio comida
 - d) El lobo huyó
6. ¿Por qué el hombre le daba miedo al perro?
 - a) Porque lo reprimía cuando no obedecía
 - b) Porque era más fuerte que él

- c) Debido a que no lo conocía
 - d) Por haberlo abandonado
7. ¿Qué evidencia la conducta del lobo al intentar hallar al hombre?
- a) Confianza y curiosidad
 - b) Resentimiento y odio
 - c) Tristeza y miedo
 - d) Falta de interés y pereza
8. ¿Qué tipo de vínculo puede existir entre el hombre y el lobo?
- a) El hombre tiene el dominio y el lobo siente temor.
 - b) El hombre es propiedad del lobo.
 - c) Los dos viven en armonía.
 - d) El lobo defiende al ser humano.
9. ¿A qué representa el hombre en el relato histórico?
- a) El poder y la fuerza del ser humano
 - b) El peligro ante la naturaleza
 - c) La paz y la inocencia
 - d) El compañerismo con los animales
10. ¿Qué se puede deducir del desenlace de la historia?
- a) Que el ser humano puede de ser peligroso
 - b) Que el lobo adquirió una enseñanza positiva
 - c) Que el lobo y el ser humano se hicieron amigos.
 - d) Que el hombre tenía miedo del lobo
11. ¿Qué enseñanza principal transmite el cuento?
- a) No acercarse a lo desconocido sin precaución
 - b) Que el hombre y el lobo deben convivir juntos
 - c) Que los animales siempre confían en los humanos
 - d) Que la curiosidad no tiene consecuencias
12. Según el cuento, ¿cómo se refleja el poder del hombre sobre los animales?
- a) A través del dominio y la violencia
 - b) A través de la amistad
 - c) A través del miedo del lobo
 - d) A través del respeto mutuo
13. ¿Qué valor podría aprender el lector de esta historia?
- a) La prudencia ante lo desconocido
 - b) La desobediencia ante los consejos

c) La indiferencia hacia el peligro

d) La confianza ciega en todos

14. ¿Qué crítica hace el cuento sobre el comportamiento humano?

a) Que el hombre actúa sin respeto hacia otros seres

b) Que el hombre siempre protege a los animales

c) Que el hombre teme a la naturaleza

d) Que el hombre evita causar daño

15. Si tú fueras el lobo, ¿qué habrías hecho al conocer la fama del hombre?

a) Lo habría observado desde lejos

b) Me habría acercado sin miedo

c) Le habría pedido comida

d) Habría tratado de atacarlo

Anexo 2: Guía de preguntas para la entrevista con la docente

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE TUTORA

Objetivo:

Recoger información sobre la percepción, aplicación y resultados del uso de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo año, considerando las dimensiones: dinámicas de juego, mecánicas de juego y componentes de motivación.

1. ¿Ha añadido actividades en sus clases que incluyan desafíos o tareas para los estudiantes? ¿Sería posible que usted cite un ejemplo?
2. ¿De qué manera considera que el empleo de roles en las actividades influye en la motivación y participación de los estudiantes?
3. ¿Cómo afectan las historias o narrativas contextualizadas la atención y el entendimiento de los temas?
4. ¿De qué manera responde su grupo cuando se lleva a cabo una actividad que tiene un formato de competencia o juego responsable?
5. ¿Qué tipo de normas crea normalmente cuando lleva a cabo actividades que incluyen elementos de juego?
6. ¿Cómo brinda la retroalimentación a sus alumnos durante o después de estas actividades?
7. ¿Ha aplicado algún método de puntuación, insignias o recompensa para considerar el empeño y cumplimiento?
8. ¿Ha detectado que los niveles u objetivos progresivos favorecen mantener el interés y la persistencia en el aprendizaje?
9. ¿Cómo definiría la intervención y cooperación de los alumnos cuando las clases aplican elementos de juego?
10. ¿Ha observado un crecimiento del entusiasmo o la motivación en comparación con las clases habituales?
11. ¿Qué beneficios considera que tienen estas estrategias en el logro de las metas de aprendizaje?

12. Desde su formación ¿qué indicaciones haría para desarrollar la aplicación de la gamificación en el salón áulico?

Anexo 3: Guía de observación

Ficha de Observación

Observar la aplicación de estrategias gamificadas y el desarrollo de la comprensión lectora en el aula, identificando evidencias relacionadas con las subcategorías e indicadores establecidos.

Dimensión 1: Comprensión lectora

Subcategoría	Indicador de observación	Evidencia / Observaciones cualitativas
Literal	Reconoce personajes. Detalles explícitos del texto.	
Inferencial	Establece relaciones causa-efecto. Predice situaciones a partir del texto.	
Crítica	Emite juicios valorativos. Opiniones fundamentadas sobre el contenido del texto.	

Dimensión 2: Gamificación como estrategia pedagógica

Subcategoría	Indicador de observación	Evidencia / Observaciones cualitativas
Dinámicas de juego	Uso de retos. Narrativas que orientan la actividad.	
Mecánicas de juego	Aplicación de reglas. Recompensas y puntos.	
Componentes de motivación	Evidencia de participación. Compromiso de los estudiantes.	

Observaciones generales del observador:

Anexo 4: Guía de criterio de expertos

Carta de revisión de instrumentos de diagnóstico

Machala, 17 de octubre de 2025

xxxxxxx

Docente

Presente.

De mis consideraciones:

Conocedores de su alta capacidad profesional, me permito solicitarle muy comedidamente, su valiosa colaboración en la revisión de los instrumentos a utilizarse en la recolección de información para el proyecto de investigación con el tema:

"Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo de básica"

De antemano se agradece seguir las instrucciones que se detallan previo al instrumento de revisión, para lo cual se adjunta:

1. Matriz de categorización
2. Los objetivos de la investigación.
3. Instrumentos.

Atentamente

Erreyes Zambrano Rosa Elizabeth, Montesdeoca Guaicha Lady Stephany

Estudiantes de Postgrado: Maestría en Educación Básica

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO UNEMI

1. Matriz de categorización

Categorías	Definición conceptual	Subcategorías	Indicadores	Técnicas e instrumentos
Comprensión lectora	La comprensión lectora se entiende como la capacidad que tienen los estudiantes para interpretar, analizar y dar sentido a los textos, desarrollando autonomía y pensamiento crítico en su proceso de aprendizaje.	Literal	Reconoce personajes, escenarios, acciones y detalles explícitos del texto.	Prueba de comprensión lectora (preguntas de opción múltiple y abiertas).
		Inferencial	Deduce ideas implícitas, establece relaciones causa-efecto y predice situaciones a partir del texto.	
		Crítica	Emite juicios valorativos y opiniones fundamentadas sobre el contenido del texto.	
Gamificación	Gamificación es conocida como una técnica que permite fortalecer la motivación, participación y compromiso de los estudiantes, mediante el uso de diversos elementos lúdicos aplicables en los procesos de enseñanza aprendizaje	Dinámicas de juego	Uso de retos, misiones, roles y narrativas que orientan la actividad.	Observación y entrevista
		Mecánicas de juego	Aplicación de reglas, retroalimentación inmediata, niveles, recompensas y puntos.	
		Componentes de motivación	Evidencia de participación, colaboración, entusiasmo y logro de metas.	

2. Objetivos

Objetivo General

Proponer estrategias didácticas basadas en la gamificación, mediante el diseño y validación de una propuesta pedagógica innovadora, para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 7mo año de EGB.

Objetivos específico

- Fundamentar teóricamente la comprensión lectora y la gamificación, a partir de un análisis crítico de referentes conceptuales, pedagógicos y metodológicos actuales.
- Diagnosticar el estado actual de la comprensión lectora en los estudiantes de 7mo año de EGB, mediante la aplicación de técnicas e instrumentos de investigación.
- Diseñar estrategias didácticas innovadoras sustentadas en la gamificación, orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de 7mo año de EGB.
- Validar la propuesta pedagógica de estrategias didácticas basadas en la gamificación, a través del criterio de expertos en el área educativa.

3. Instrumentos a validar

Datos del instrumento 1: Guía de entrevista

Técnica:	ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA
Instrumento:	Cuestionario de entrevista
Objetivo:	Recoger información sobre la percepción, aplicación y resultados del uso de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de séptimo año, considerando las dimensiones: dinámicas de juego, mecánicas de juego y componentes de motivación.
Unidad de Información:	Docentes

Datos de la investigación

Maestría:	MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA
Título:	Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo de básica
Autores:	Erreyes Zambrano Rosa Elizabeth, Mostesdeoca Guaycha Lady Stephany

Datos del validador:

Nombres completos:	
Título/Grado:	Magister en Gestión Educativa
Correo Institucional:	
Cedula/pasaporte:	
Institución Educativa:	
Numero de celular:	

Indicaciones:

ANEXO 4: FORMATO DE INSTRUMENTO 1

Entrevista Semi estructurada

Categorías	Subcategorías	Indicadores	Preguntas del instrumento
Gamificación	Dinámicas de juego	Uso de retos, misiones, roles y narrativas que orientan la actividad.	1. ¿Ha añadido actividades en sus clases que incluyan desafíos o tareas para los estudiantes? ¿Sería posible que usted cite un ejemplo?
			2. ¿De qué manera considera que el empleo de roles en las actividades influye en la motivación y participación de los estudiantes?
			3. ¿Cómo afectan las historias o narrativas contextualizadas la atención y el entendimiento de los temas?
			4. ¿De qué manera responde su grupo cuando se lleva a cabo una actividad que tiene un formato de competencia o juego responsable?
Gamificación	Mecánicas de juego	Aplicación de reglas, retroalimentación inmediata, niveles, recompensas y puntos.	5. ¿Qué tipo de normas crea normalmente cuando lleva a cabo actividades que incluyen elementos de juego?
			6. ¿Cómo brinda la retroalimentación a sus alumnos durante o después de estas actividades?
			7. ¿Ha aplicado algún método de puntuación, insignias o recompensa para considerar el empeño y cumplimiento?
			8. ¿Ha detectado que los niveles u objetivos progresivos favorecen mantener el interés y la persistencia en el aprendizaje?
Gamificación	Componentes de motivación	Evidencia de participación, colaboración, entusiasmo y logro de metas.	9. ¿Cómo definiría la intervención y cooperación de los alumnos cuando las clases aplican elementos de juego?

			10. ¿Ha observado un crecimiento del entusiasmo o la motivación en comparación con las clases habituales?
			11. ¿Qué beneficios considera que tienen estas estrategias en el logro de las metas de aprendizaje?
			12. Desde su formación ¿qué indicaciones haría para desarrollar la aplicación de la gamificación en el salón áulico?

INSTRUMENTO PARA VALIDAR EL GUIÓN DE LA ENTREVISTA PARA DOCENTES					
Ítems del cuestionario	Criterios a evaluar				Sugerencia del experto
	Pertinencia	Coherencia	Claridad	Redacción	
	Escala de valoración: 4. Muy adecuada 3. Adecuada 2. Poco adecuada 1. Inadecuada				
¿Ha añadido actividades en sus clases que incluyan desafíos o tareas para los estudiantes? ¿Sería posible que cite un ejemplo?					
¿De qué manera considera que el empleo de roles en las actividades influye en la motivación y participación de los estudiantes?					
¿Cómo afectan las historias o narrativas contextualizadas la atención y el entendimiento de los temas?					
¿De qué manera responde su grupo cuando se lleva a cabo una actividad que tiene un formato de competencia o juego responsable?					
¿Qué tipo de normas crea normalmente cuando lleva a					

cabo actividades que incluyen elementos de juego?					
¿Cómo brinda la retroalimentación a sus alumnos durante o después de estas actividades?					
¿Ha aplicado algún método de puntuación, insignias o recompensa para considerar el empeño y cumplimiento?					
¿Ha detectado que los niveles u objetivos progresivos favorecen mantener el interés y la persistencia en el aprendizaje?					
¿Cómo definiría la intervención y cooperación de los alumnos cuando las clases aplican elementos de juego?					
¿Ha observado un crecimiento del entusiasmo o la motivación en comparación con las clases habituales?					
¿Qué beneficios considera que tienen estas estrategias en el logro de las metas de aprendizaje?					
Desde su formación, ¿qué recomendaciones haría para fortalecer la aplicación de la gamificación en el aula?					

Machala, 17/10/2025

Cedula de ciudadanía:

Observación cualitativa:

Datos del instrumento 2: Guía de Observación

Técnica:	OBSEVACIÓN PARTICIPANTE
Instrumento:	GUÍA DE OBSERVACIÓN
Objetivo:	Observar la aplicación de estrategias gamificadas y el desarrollo de la comprensión lectora en el aula, identificando evidencias relacionadas con las subcategorías e indicadores establecidos.
Unidad de Información:	DOCENTES

Datos de la investigación

Maestría:	MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA
Título:	Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo de básica
Autores:	Erreyes Zambrano Rosa Elizabeth, Mostesdeoca Guaycha Lady Stephany

Datos del validador:

Nombres completos:	
Título/Grado:	
Correo Institucional:	
Cedula/pasaporte:	
Institución Educativa:	
Numero de celular:	

ANEXO 2: FORMATO DEL INSTRUMENTO 2

Categoría	Subcategorías	Indicadores
Comprensión Lectora	Literal	Reconoce personajes. Detalles explícitos del texto.
	Inferencial	Establece relaciones causa-efecto. Predice situaciones a partir del texto.
	Crítica	Emite juicios valorativos.

		Opiniones fundamentadas sobre el contenido del texto.
Gamificación	Dinámicas de juego	Uso de retos. Narrativas que orientan la actividad.
	Mecánicas de juego	Aplicación de reglas. Recompensas y puntos.
	Componentes de motivación	Evidencia de participación. Compromiso de los estudiantes.

Indicadores	Observaciones		
	SE	NE	SE (Se Evidencia) NE (No se Evidencia)
Reconoce personajes. Detalles explícitos del texto.			
Establece relaciones causa-efecto. Predice situaciones a partir del texto.			
Emite juicios valorativos. Opiniones fundamentadas sobre el contenido del texto.			
Uso de retos. Narrativas que orientan la actividad.			
Aplicación de reglas. Recompensas y puntos.			
Evidencia de participación.			

Compromiso de los estudiantes.			
--------------------------------	--	--	--

Proceso de la validación:

Por favor, con base en los criterios establecidos marque con una X en la opción que considere pertinente.

Machala, 17/10/2025

Observación cualitativa:

Datos del instrumento 3: Cuestionario de comprensión lectora

Técnica:	PRUEBA ESCRITA
Instrumento:	Cuestionario de comprensión lectora
Objetivo:	Evaluar el nivel de comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico.
Unidad de Información:	Estudiantes de 7mo EGB

Datos de la investigación

Maestría:	MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA
Título:	Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo de básica
Autores:	Erreyes Zambrano Rosa Elizabeth, Mostesdeoca Guaycha Lady Stephany

Datos del validador:

Nombres completos:	Carranza Lucas María Del Cisne
Título/Grado:	
Correo Institucional:	
Cedula/pasaporte:	
Institución Educativa:	
Numero de celular:	

ANEXO 3: FORMATO DEL INSTRUMENTO 3

Prueba escrita estructurada

Categoría	Subcategoría	Indicador	Preguntas del cuestionario
Comprensión lectora	Literal	Reconoce personajes, escenarios, acciones y detalles explícitos del texto.	1. ¿Quiénes son los personajes principales del cuento? 2. ¿Qué motivo llevó al lobo a buscar al hombre? 3. ¿Qué animal encontró primero el lobo en su camino? 4. ¿Qué hacía el hombre cuando el lobo lo vio por primera vez? 5. ¿Qué ocurrió cuando el lobo intentó acercarse al hombre?
Comprensión lectora	Inferencial	Deduce ideas implícitas, establece relaciones causa-efecto y predice situaciones a partir del texto.	6. ¿Por qué el perro sentía temor del hombre? 7. ¿Qué demuestra la actitud del lobo al buscar al hombre? 8. ¿Qué relación puede establecerse entre el lobo y el hombre? 9. ¿Qué representa el hombre en el cuento?

			10. ¿Qué se puede inferir del final del cuento?
Comprensión lectora	Crítica	Emite juicios valorativos y opiniones fundamentadas sobre el contenido del texto.	11. ¿Qué enseñanza principal transmite el cuento? 12. Según el cuento, ¿cómo se refleja el poder del hombre sobre los animales? 13. ¿Qué valor podría aprender el lector de esta historia? 14. ¿Qué crítica hace el cuento sobre el comportamiento humano? 15. Si tú fueras el lobo, ¿qué habrías hecho al conocer la fama del hombre?

INSTRUMENTO PARA VALIDAR EL CUESTONARIO DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA ESTUDIANTES					
Preguntas del instrumento	Pertinencia	Claridad	Coherencia con el indicador	Redacción	Observaciones o recomendaciones del experto
	Escala de valoración: 4. Muy adecuada 3. Adecuada 2. Poco adecuada 1. Inadecuada				
1. ¿Quiénes son los personajes principales del cuento?					
2. ¿Qué motivo llevó al lobo a buscar al hombre?					
3. ¿Qué animal encontró primero el lobo en su camino?					
4. ¿Qué hacía el hombre cuando el lobo lo vio por primera vez?					
5. ¿Qué ocurrió cuando el lobo intentó acercarse al hombre?					
6. ¿Por qué el perro sentía temor del hombre?					

7. ¿Qué demuestra la actitud del lobo al buscar al hombre? 8. ¿Qué relación puede establecerse entre el lobo y el hombre? 9. ¿Qué representa el hombre en el cuento? 10. ¿Qué se puede inferir del final del cuento?					
11. ¿Qué enseñanza principal transmite el cuento? 12. Según el cuento, ¿cómo se refleja el poder del hombre sobre los animales? 13. ¿Qué valor podría aprender el lector de esta historia? 14. ¿Qué crítica hace el cuento sobre el comportamiento humano? 15. Si tú fueras el lobo, ¿qué habrías hecho al conocer la fama del hombre?					

Machala, 17/10/2025

Observación cualitativa

Anexo 5: Oficio a padres de familia

ASENTIMIENTO INFORMADO

Investigadoras: Lady Stephany Montesdeoca Guaycha y Rosa Elizabeth Erreyes Zambrano, docentes e investigadoras del proyecto, en la Provincia de El Oro, cantón El Guabo.

Nos encontramos desarrollando un proyecto de investigación titulado “**Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo de Educación General Básica**”. El objetivo de este estudio es analizar cómo la implementación de actividades gamificadas puede favorecer la comprensión lectora y el aprendizaje significativo en estudiantes de su nivel.

Este trabajo se realizará con usted y sus compañeros de séptimo de básica, junto a sus docentes. Participará en actividades y juegos educativos diseñados para mejorar la comprensión de textos de manera divertida y respetuosa.

Importante: Su participación es completamente voluntaria. No necesita decidir ahora si desea participar; puede conversar con sus padres o representantes legales y aclarar cualquier duda que tenga con nosotros.

Si decide participar:

1. Formará parte de las actividades gamificadas diseñadas por el equipo de investigación, que se desarrollarán durante las sesiones de clase o de manera supervisada por los docentes.
2. Toda la información y los resultados que se obtengan serán tratados de manera confidencial. Solo se compartirán de manera anónima en los informes de investigación.
3. Para indicar su decisión de participar, podrá marcar un círculo o dibujar un dedo apuntando hacia arriba si desea participar, o hacia abajo si no quiere participar.

Derechos del participante:

- Puede dejar de participar en cualquier momento sin que esto genere inconvenientes o afecte su desempeño académico.
- Puede hacer preguntas o expresar dudas en cualquier momento durante el desarrollo del proyecto.

Agradecemos su disposición y colaboración, que contribuirá al avance de este estudio orientado a mejorar la comprensión lectora a través de estrategias innovadoras y lúdicas.

Yo _____ (nombre del niño, niña o adolescente):

SI quiero participar



NO quiero participar



Lcda. Lady Stephany Montesdeoca Guaycha
Zambrano **Firma del docente**

Lcda. Rosa Elizabeth Erreyes
Firma del docente

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Firma del representante

Anexo 6: Validación por criterio de expertos la propuesta

Validación de la propuesta pedagógica

Machala, 15 de diciembre de 2025

Docente

Presente.

De mis consideraciones:

Conocedores de su reconocida trayectoria profesional, me permito solicitar muy comedidamente su valiosa colaboración en la **validación de la propuesta pedagógica** correspondiente al proyecto de investigación titulado: **“Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo de básica”**.

La validación tiene como finalidad valorar la **pertinencia, coherencia, claridad, y viabilidad** de la propuesta, a través del criterio de expertos en el área educativa.

Para el efecto, se adjuntan los siguientes documentos:

1. Guía didáctica basada en la gamificación (Anexo 1)
2. Matriz de validación por criterio de expertos, para la valoración de la pertinencia, coherencia, claridad y viabilidad de la guía didáctica.

Agradeciendo de antemano su colaboración académica, me suscribo.

Atentamente,

**Erreyes
Montesdeoca**

Estudiantes de Posgrado – Maestría en
Estatad de Milagro – UNEMI

**Zambrano
Guaicha**

**Rosa
Lady**

Educación

**Elizabeth
Stephany**

Básica Universidad

1. MATRIZ DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Criterio de expertos

Datos generales del proyecto

Maestría	Magíster en Educación Básica
Título del proyecto	Gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de séptimo de básica
Autoras	Erreyes Zambrano Rosa Elizabeth – Montesdeoca Guaicha Lady Stephany
Tipo de estudio	Investigación con propuesta pedagógica
Objeto de validación	Propuesta didáctica basada en la gamificación

MATRIZ DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Escala

4 = Excelente

3 = Adecuado

de

2 = Básico

1 = Inadecuado

valoración:

N.º	Criterios	4 – Excelente	3 – Adecuado	2 – Básico	1 – Inadecuado	Valoración	Observaciones del experto
1	Fundamentación teórica y pedagógica	La guía didáctica se sustenta de manera sólida, coherente y actualizada en teorías de comprensión lectora y gamificación, integrando autores relevantes.	Presenta fundamentación teórica pertinente, aunque con integración parcial entre comprensión lectora y gamificación.	Fundamentación general, descriptiva y poco articulada.	Carece de sustento teórico.		
2	Coherencia entre objetivos, contenidos y actividades	Existe alineación clara y consistente entre objetivos, contenidos, actividades gamificadas y niveles de comprensión lectora.	La coherencia es adecuada, aunque algunos elementos no se vinculan explícitamente.	Relación débil entre objetivos y actividades.	No existe coherencia.		
3	Integración de principios de la gamificación	Incorpora de forma explícita y funcional principios de gamificación (retos, narrativa, recompensas, retroalimentación y progresión).	Integra elementos de gamificación de manera parcial.	La gamificación se reduce a recursos motivacionales aislados.	No incorpora gamificación.		
4	Pertinencia didáctica y contextual	La guía es pertinente al contexto educativo y al nivel de séptimo de EGB; promueve inclusión y participación activa.	Pertinente al contexto general, con limitadas adaptaciones.	Escasa contextualización al grupo destinatario.	No responde al contexto educativo.		
5	Evaluación del aprendizaje	Propone estrategias e instrumentos claros y coherentes para evaluar la comprensión lectora.	Incluye mecanismos de evaluación generales.	Evaluación poco clara o insuficiente.	No plantea evaluación.		

2. DATOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Nombres completos	
Título académico	
Institución	
Correo electrónico	
Cédula	
Teléfono	

3. OBSERVACIÓN CUALITATIVA DEL EXPERTO

Observación

general:

.....

.....

.....

Recomendaciones:

.....

.....

Firma del experto:

Fecha: Machala, 10/12/2025

UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

¡Evolución académica!

@UNEMIEcuador

