

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

FACULTAD DE POSGRADOS

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

**TEMA:**

GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA EN  
ALUMNOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
MUNICIPAL LA PRADERA DEL CANTÓN LOJA EN EL AÑO LECTIVO 2024-2025

**Autor:**

GUILLEN CHALCO JOSUE ISRAEL

**Director:**

REYES MONTERO YILENA

*Milagro, 2025*

## Derechos de autor

**Sr. Dr.**

**Fabricio Guevara Viejó**

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Yo, **Josue Israel Guillen Chalco** 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, 15 de diciembre de 2025



---

**Josue Israel Guillen Chalco**

**1104936552**

## Aprobación del Director del Trabajo de Titulación

Yo, **Montero Reyes Yilena** en mi calidad de directora del trabajo de titulación, elaborado por **Guillen Chalco Josue Israel**, cuyo tema es **Gamificación y su Influencia en la comprensión lectora en los alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera Del Cantón Loja en el año lectivo 2024-2025**, 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, diciembre de 2025



Firmado electrónicamente por:  
**YILENA MONTERO  
REYES**

Validar únicamente con FirmaEC

---

**Yilena Montero Reyes**

**1726990813**

# FACULTAD DE POSGRADO

## ACTA DE SUSTENTACIÓN

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

En la Facultad de Posgrado de la Universidad Estatal de Milagro, a los siete días del mes de mayo del dos mil veintiseis, siendo las 12:00 horas, de forma VIRTUAL comparece el/la maestrante, EDUCACIÓN GUILLEN CHALCO JOSUE ISRAEL, a defender el Trabajo de Titulación denominado " **GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ALUMNOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL LA PRADERA DEL CANTÓN LOJA EN EL AÑO LECTIVO 2024-2025.**", ante el Tribunal de Calificación integrado por: Mag Edu MEZA HOLGUIN LUIS FRANCISCO, Presidente(a), Mgr. ORTEGA GARCIA EUGENIO ALEJANDRO en calidad de Vocal; y, Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL 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	58.00
DEFENSA ORAL	39.33
PROMEDIO	97.33
EQUIVALENTE	EXCELENTE

Para constancia de lo actuado firman en unidad de acto el Tribunal de Calificación, siendo las 13:00 horas.



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**LUIS FRANCISCO MEZA  
HOLGUIN**

Mag Edu MEZA HOLGUIN LUIS FRANCISCO  
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**EUGENIO ALEJANDRO  
ORTEGA GARCIA**

Mgr. ORTEGA GARCIA EUGENIO ALEJANDRO  
VOCAL



Validar únicamente en FirmaEC.  
Firmado electrónicamente por:  
**PETITA ISABEL  
SALAVARRIA MELO**

Mag Edu SALAVARRIA MELO PETITA ISABEL  
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:  
**JOSUE ISRAEL  
GUILLEN CHALCO**

EDUCACIÓN GUILLEN CHALCO JOSUE ISRAEL  
MAGISTER

## **Dedicatoria**

El presente trabajo de investigación está dedicado, en primer lugar, a Dios, por ser mi fortaleza, mi guía constante y la fuente de sabiduría y perseverancia que me ha permitido superar cada obstáculo y culminar esta etapa importante de mi formación académica.

Para mis amados padres, los verdaderos individuos que son el fundamento de mi vida, que, por medio de la dedicación, el patrón de la entrega en el día a día y el cariño unilateral, han permitido poder dar cada uno de mis pasos; muchas gracias por darme ayuda incondicional, por solventar los valores, por tenerme durante el aprendizaje de las dificultades y por siempre haber hecho un acto de confianza en mis capacidades, aun cuando ha amenazado una duda.

A mis hermanos, por ser un apoyo constante, una fuente de motivación y el impulso necesario para no rendirme y seguir avanzando con determinación hacia mis objetivos personales y profesionales.

De manera especial, quiero agradecer de todo corazón a la Dra. Susana Armijos Guzmán, por su respaldo, su dirección y su confianza, ya que su acompañamiento fue fundamental para que yo pudiera seguir con mi maestría, aportando de esta manera al enriquecimiento de mi vida académica y personal.

*Josue Israel Guillen Chalco*

## **Agradecimientos**

Expreso mi más profunda gratitud y amor a Dios, por concederme la vida, la fortaleza y la sabiduría necesarias para culminar con éxito esta etapa de formación académica.

De igual manera, extiendo un sincero agradecimiento a la Universidad Estatal de Milagro, por brindarme la oportunidad de formarme durante el proceso académico, así como a los docentes que contribuyeron a mi preparación profesional, compartiendo sus conocimientos y experiencias, los cuales fueron fundamentales para la culminación del programa de posgrado. Asimismo, manifiesto mi agradecimiento a las autoridades de la Unidad Educativa Municipal “La Pradera”, a los estudiantes del subnivel elemental que participaron activamente en el desarrollo de esta investigación y a los docentes, por la apertura, colaboración y confianza otorgadas para la ejecución del presente proyecto.

En última instancia, hago extensivo mi agradecimiento y mis felicitaciones al docente tutor, Mgs. Yilena Montero Reyes, en su carrera como docente por su orientación académica, su apoyo científico y por todas las valiosas contribuciones que resultaron importantes para conseguir los objetivos propuestos y el haber alcanzado el título de Magíster en Educación Básica.

*Josue Israel Guillen Chalco*

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo establecer la influencia de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja, durante el año lectivo 2024-2025. El estudio parte de la problemática relacionada con los bajos niveles de comprensión lectora, la escasa motivación hacia la lectura y el predominio de metodologías tradicionales centradas en la memorización, lo que limita el desarrollo de habilidades interpretativas y críticas en los estudiantes.

La metodología corresponde a un diseño descriptivo, cualitativo y de caso. Se realizó una observación y una entrevista semiestructurada, que se aplicó a 45 estudiantes y 3 profesores del subnivel elemental. Los instrumentos han sido validados de antemano, por lo que de este modo se analiza, por ejemplo: motivación, participación activa, la ejecución de la lectura a nivel literal, inferencial y crítico.

Los resultados demostraron que la aplicación de estrategias que incorporan elementos propios de los juegos favoreció notablemente la motivación intrínseca, la participación activa y el interés por la lectura, así como el avance sistemático, paulatino, y progresivo de la comprensión lectora. A su vez la gamificación se vio asociada al trabajo colaborativo, a la retroalimentación inmediata, así como al pensamiento crítico.

La gamificación se convierte, por lo tanto, en una buena estrategia pedagógica capaz de convertir la enseñanza tradicional de la lectura en experiencias de aprendizaje activas y significativas, y por ello se aconsejaría su utilización de forma sistemática, a través de herramientas digitales como Wordwall.

**Palabras clave:** gamificación, comprensión lectora, innovación educativa, aprendizaje activo, educación básica.

## Abstract

This research aimed to establish the influence of gamification on the development of reading comprehension in elementary school students at the La Pradera Municipal Educational Unit in the canton of Loja, during the 2024-2025 academic year. The study stems from the problem of low reading comprehension levels, limited motivation for reading, and the predominance of traditional methodologies focused on memorization, which hinders the development of interpretive and critical thinking skills in students.

The methodology adopted corresponds to a qualitative approach, with a descriptive and case study design. Observation and semi-structured interviews were used as techniques, which were applied to 45 students and 3 teachers at the elementary level. The instruments were previously validated, allowing for the analysis of aspects such as motivation, active participation, and reading performance in its literal, inferential, and critical dimensions.

The results suggested that game-like approaches are important for intrinsic motivation, participation and interest in reading, as well as organized, gradual and progressive improvement of reading comprehension. Gamification was related to collaboration, instant feedback and critical thinking.

Gamification thus becomes a good pedagogical strategy capable of transforming traditional reading instruction into active and meaningful learning experiences, and its systematic use through digital tools such as Wordwall is therefore recommended.

**Keywords:** gamification, reading comprehension, educational innovation, active learning, basic education.

## Índice de contenidos

Carátula.....	I
Derechos de autor .....	II
Aprobación del Director del Trabajo de Titulación .....	III
Aprobación del tribunal calificador .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Dedicatoria.....	V
Agradecimientos .....	VI
Resumen.....	VII
Abstract.....	VIII
Índice de contenidos .....	IX
Índice de tablas .....	XIII
Índice de figuras.....	XIV
Lista de Siglas / Acrónimos .....	XV
Lista de Abreviaturas .....	XVI
Introducción .....	1
CAPÍTULO I: El problema de la investigación .....	3
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Descripción de la realidad problemática.....	4
1.3 Formulación del problema .....	7
1.3.1 Problemas específicos.....	7
1.4 Objetivo general.....	7
1.4.1 Objetivos específicos.....	7
1.6 Declaración de variables .....	8
1.6.1 Variable independiente .....	8
1.6.2 Variable dependiente .....	8
1.7 Justificación .....	8
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial .....	10
2.1 Antecedentes .....	10
2.1.1 Tesis internacionales .....	10
2.1.2 Tesis nacionales .....	11
2.2 Bases Teóricas .....	12
2.2.1 Gamificación.....	12
2.2.1.1 Interacción y compromiso.....	13
2.2.1.2 Colaboración y motivación.....	14

2.2.1.3 Interés y participación.....	15
2.2.1.4 Gamificación en la comprensión lectora.....	16
2.2.1.5 Juegos interactivos.....	17
2.2.1.6 Retroalimentación inmediata.....	18
2.2.2 <i>Comprensión Lectora</i> .....	19
2.2.2.1 Estrategias de comprensión lectora.....	21
2.2.2.2 Autoevaluación.....	22
2.2.2.3 Motivación.....	23
2.2.2.4 Vocabulario.....	24
2.2.2.5 Reflexión sobre el proceso de lectura.....	24
2.2.2.6 Colaboración.....	25
2.2.2.7 Comprensión inferencial.....	26
2.2.2.8 Identificación de personajes.....	27
2.2.2.9 Reconocimiento de detalles explícitos.....	28
2.2.3 <i>Relación entre la gamificación y la comprensión lectora</i> .....	29
2.3 Bases legales.....	30
2.3.1 <i>Normativa educativa</i> .....	30
2.3.2 <i>Plan nacional de desarrollo</i> .....	31
CAPÍTULO III: Diseño metodológico.....	32
3.1 Enfoque de la investigación.....	32
3.1.1 <i>Diseño de investigación</i> .....	32
3.1.1.1 Nivel.....	33
3.1.1.2 Tipo.....	33
3.2 Población.....	33
3.2.1 <i>Muestra</i> .....	34
3.2.1.1 Tipo de muestra.....	34
3.2.1.2 Tamaño de muestra.....	34
3.2.1.3 Selección de la muestra.....	34
3.3 Métodos y Técnicas.....	35
3.3.1 <i>Métodos</i> .....	35
3.3.2 <i>Técnicas</i> .....	35
3.3.2.1 Validación.....	35
3.4 Procesamiento de los datos.....	40
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados.....	41

4.1	Análisis descriptivo de datos .....	41
4.2	Interpretación de datos .....	41
4.3	Validación de entrevista.....	42
4.4	Validación de ficha de observación .....	45
4.5	Interpretación de la entrevista.....	48
4.6	Interpretación de la Ficha de Observación.....	57
4.7	Triangulación .....	60
CAPÍTULO V: Propuesta.....		65
5.1	Datos Informativos.....	65
5.2	Título de la Propuesta .....	65
5.3	Introducción .....	65
5.3.1	<i>Tipo de Propuesta</i> .....	66
5.3.2	<i>Antecedentes</i> .....	67
5.3.3	<i>Contribución a solucionar las insuficiencias educativas</i> .....	67
5.4	Objetivos .....	68
5.4.1	<i>Objetivo General</i> .....	68
5.4.2	<i>Objetivos Específicos</i> .....	68
5.5	Marco Teórico.....	68
5.6	Desarrollo.....	69
5.6.1	<i>Proceso de Enseñanza Gamificado con Wordwall (Semana 1)</i> .....	69
5.6.1.1	<i>Sesión 1 (martes)</i> .....	69
5.6.1.2	<i>Sesión 2 (jueves)</i> .....	70
5.6.2	<i>Comprensión Inferencial y Cooperación Lectora (Semana 2)</i> .....	70
5.6.2.1	<i>Sesión 3 (martes)</i> .....	70
5.6.2.2	<i>Sesión 4 (jueves)</i> .....	71
5.6.3	<i>Comprensión Reflexiva y Aplicación (Semana 3)</i> .....	71
5.6.3.1	<i>Sesión 5 (martes)</i> .....	71
5.6.3.2	<i>Sesión 6 (jueves)</i> .....	72
5.7	Metodología .....	72
5.8	Resultados Esperados.....	73
5.8.1	<i>Mejoras sustanciales en la comprensión lectora</i> .....	73
5.8.2	<i>Incremento de la motivación y gusto por la lectura</i> .....	73
5.8.3	<i>Participación activa y cooperación constante</i> .....	73
5.8.4	<i>Desarrollo de habilidades digitales y cognitivas</i> .....	73

5.8.5. <i>Impacto positivo en el clima de aula</i> .....	73
5.8.6. <i>Alcance institucional y sostenibilidad</i> .....	73
5.9 Evaluación.....	74
5.10 Presupuesto .....	74
5.11 Cronograma.....	75
5.12 Viabilidad.....	76
CAPITULO VI: Conclusiones y Recomendaciones.....	77
6.1 Conclusiones .....	77
6.2 Recomendaciones .....	78
Referencias bibliográficas.....	81
Anexo 1.....	84
Anexo 2.....	85
Anexo 3.....	87
Anexo 4.....	89
Anexo 5.....	92

## Índice de tablas

Tabla 1 Población y muestra.....	34
Tabla 2 Matriz de categoría .....	36
Tabla 3 Matriz de operacionalización de categoría Gamificación.....	39
Tabla 4 Matriz de operacionalización de categoría Comprensión lectora.....	39
Tabla 5 Interpretación del índice Kappa.....	43
Tabla 6 Matriz de validación de expertos de entrevista.....	43
Tabla 7 Matriz de validación de expertos de ficha de observación .....	46
Tabla 8 Resumen de coincidencias de kappa.....	47
Tabla 9 Matriz de interpretación de entrevista .....	48
Tabla 10 Matriz de interpretación de entrevista .....	52
Tabla 11 Matriz de interpretación de entrevista .....	54
Tabla 12 Matriz de interpretación de la ficha de observación .....	58
Tabla 13 Triangulación de datos.....	61
Tabla 14 Presupuesto .....	74
Tabla 15 Cronograma .....	75

## Índice de figuras

Figura 1 Árbol de problemas .....	5
-----------------------------------	---

## Lista de Siglas / Acrónimos

**Aprendizaje significativo:** El aprendizaje significativo se caracteriza por su permanencia en el tiempo y por la relación directa que establece con los saberes y experiencias previas del estudiante. En este sentido, los conocimientos construidos a lo largo de la vida influyen de manera decisiva en la adquisición de nuevos aprendizajes, permitiendo una comprensión más profunda y funcional de los contenidos.

**Estrategias metodológicas:** Las estrategias metodológicas activas son recursos didácticos innovadores con una base teórica dentro del enfoque constructivista centrada en el estudiante, que éstas implican desde la promoción de ejercicios creativos, del trabajo online en grupo y de la auto-regulación, presuponiendo un significado en la construcción de aprendizajes significativos.

**Proceso de enseñanza-aprendizaje:** el proceso de enseñanza-aprendizaje es entendido como un entorno dinámico donde el rol del estudiante se considera el rol protagonista, y el rol del docente como el rol mediador y facilitador, donde se pretende hacer avanzar el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes.

**Procesos interactivos:** La educación se nutre de la interacción constante entre docente y estudiante, que será la base determinante del proceso educativo. En la interacción entre el docente y el estudiante, el primero organiza, orienta y acompaña, permitiendo que el segundo, mediante su propio proceso de enseñanza-aprendizaje autodirigido, obtenga los conocimientos a partir de situaciones contextualizadas y, por tanto, adaptables a la vida real. Una educación basada en la construcción de sociabilidades (las competencias y habilidades cognitivas) mediante el uso de estrategias que favorecen un aprendizaje más constructivo y activo que receptivo.

**Subnivel elemental:** Formando parte de la Educación General Básica, el subnivel de básica elemental va del segundo al cuarto año. Este subnivel resulta decisivo en el proceso de desarrollo de una amplia gama de capacidades cognitivas, sociales y comunicativas.

**Subnivel de básica media:** El subnivel de básica media corresponde a los grados quinto, sexto y séptimo de la Educación General Básica, en la que se produce la fijación de aprendizajes esenciales y el refuerzo de alguna de las propias competencias de la enseñanza básica.

### **Lista de Abreviaturas**

EEB = Escuela de Educación Básica

EGB = Educación General Básica

MINEDUC = Ministerio de Educación

IE = Institución Educativa

## Introducción

En la actualidad, uno de los principales desafíos del sistema educativo ecuatoriano es fortalecer el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de educación básica, debido a que esta habilidad constituye la base para el aprendizaje significativo en todas las áreas del conocimiento. Diversos estudios y evaluaciones nacionales e internacionales han evidenciado dificultades persistentes en los niveles literal, inferencial y crítico de la comprensión lectora, especialmente en el subnivel elemental, lo que incide directamente en el bajo rendimiento académico y en la escasa motivación hacia la lectura. Estas dificultades se relacionan, en gran medida, con el uso predominante de metodologías tradicionales, centradas en la repetición y memorización, que limitan la participación activa del estudiante y reducen el interés por los procesos lectores.

Por lo tanto, la necesidad de crear estrategias pedagógicas nuevas que se acomoden a las características de los aprendices del siglo XXI, que desarrollan sus capacidades en entornos digitales y requieren del aprendizaje dinámico y motivador. La gamificación aparece como una alternativa metodológica adecuada, dado que incorpora los elementos del juego en el proceso educativo, propiciando así el interés del alumnado, la participación y el aprendizaje significativo. La gamificación ha sido aplicada en el contexto educativo con resultados favorables que apuntan a un consolidamiento de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales; convirtiéndose así en una estrategia de actualidad y de interés para desarrollar la comprensión lectora.

La investigación que se refleja en la presente se lleva a cabo en la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja, en donde desde la observación pedagógica advertimos que existen bajos niveles de adecuación en la comprensión lectora y una escasa motivación hacia la lectura en los estudiantes del subnivel elemental. Ante esta situación, el investigador decidió indagar sobre el problema con mayor profundidad abordando la forma de plantear alternativas metodológicas que a través de los procesos de enseñanza/aprendizaje generasen experiencias lectoras significativas vinculadas con el contexto respecto de los estudiantes.

El objetivo general de este estudio es investigar la influencia de la gamificación en la comprensión de la lectura de los alumnos del subnivel elemental e identificar cuáles son los beneficios pedagógicos que la gamificación aporta a la enseñanza de lectura. Los resultados de este estudio beneficiarán a los alumnos en tanto que se verán potenciadas sus capacidades lectoras y a los docentes, pues les proporcionará recursos metodológicos novedosos que sustentan una enseñanza más activa e interactiva.

Como aporte práctico, la investigación propone el diseño e implementación de actividades gamificadas mediante herramientas digitales, como Wordwall, orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora en sus diferentes niveles. Esta propuesta busca transformar las prácticas tradicionales de enseñanza de la lectura en experiencias lúdicas, participativas y significativas, adaptadas al contexto institucional.

La especificidad que ofrece la originalidad de este estudio es el privilegio de la aplicación sistemática de la gamificación en el área de Lengua y Literatura, concretamente en el subnivel elemental y en el contexto del aula de un centro educativo municipal, aportando pruebas empíricas en torno a su eficacia para la comprensión lectora. Por otro lado, incorpora un uso de herramientas digitales, que pueden resultar accesibles, y de estrategias adaptadas a la realidad del aula.

A nivel de la metodología, la investigación utiliza el enfoque cualitativo, el diseño de la investigación es descriptivo y de caso de estudio porque se aplican técnicas de observación y la entrevista, que se llevaron a cabo en docentes y alumnos. Lo que permite recoger información útil sobre la incidencia de la gamificación en el proceso lector y una lectura global de la problemática analizada.

## **CAPÍTULO I: El problema de la investigación**

### **1.1 Planteamiento del problema.**

La gamificación se configura como una forma de estrategia metodológica que introduce los elementos constitutivos del juego dentro de la situación de aprendizaje para motivar al alumnado en el proceso de aprendizaje; al mismo tiempo, la comprensión lectora hace referencia a la capacidad del alumnado en el proceso que tiene que ver con comprender, interpretar, examinar y reflexionar sobre los textos escritos, siendo esto valorado como un aspecto fundamental para el rendimiento académico de los estudiantes. Los intereses que presentan las estrategias gamificadas en el aula tratan de generar una situación didáctica que sea interesante para poder aprender a leer por medio de la inclusión de una metodología gamificada.

A nivel internacional, el Ministerio de Educación y Formación Profesional de España promueve el uso de metodologías activas como la gamificación, argumentando que estas fomentan la participación del alumnado y potencian la adquisición de competencias clave desde etapas tempranas (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2023). Por otra parte, UNESCO (2023) Organización de las Naciones Unidas para la Educación (UNESCO), la Ciencia y la Cultura resalta que las tecnologías digitales aplicadas a la educación, entre ellas los entornos gamificados pueden aumentar significativamente la motivación del estudiante y mejorar su aprendizaje en áreas como la lectura. Además, el periódico colombiano El Tiempo (2023) reportó que docentes en Colombia han observado mejoras en la comprensión lectora de sus estudiantes gracias a la integración de dinámicas lúdicas y juegos educativos dentro del aula.

El uso de metodologías activas como, por ejemplo, la Gamificación, se hace cada vez más patente como una intervención pedagógica efectiva en la potenciación de las habilidades lectoras en la medida que incluye la participación activa de los alumnos, lo cual es un aspecto esencial para que el aprendizaje sea significativo y se inicie el desarrollo de competencias desde los primeros años de la escolaridad.

En el caso del Ecuador, el Ministerio de Educación (2023) ha promovido estrategias innovadoras de enseñanza que incorporan el uso de materiales digitales y métodos activos, planteando que herramientas como la Gamificación contribuyen a formar competencias comunicativas. Según la Universidad Politécnica Estatal del Carchi (2022), la gamificación es una metodología que ayuda a aumentar la atención y la retención de contenidos, siendo muy efectiva en el alumnado en clase de los niveles primarios. Por su parte, el diario El Universo

(2022) habló de una mejora de esos bajos niveles de comprensión lectora en Ecuador aplicando metodologías lúdicas que despierten el interés de los estudiantes en los textos.

El Distrito de Educación Loja 11D01, que abarca la Unidad Educativa Municipal La Pradera, ha presentado limitaciones en el desarrollo de la comprensión lectora, tal como indican los datos facilitados por la Coordinación Zonal 7 (Ministerio de Educación, 2023) que ilustran estas limitaciones en un estudio en el cual se evidencia un contenedor de limitaciones en concreto entre estudiantes del subnivel elemental. En el marco de una entrevista difundida por el medio de comunicación “Loja Noticias” (2024), una docente de la Unidad Educativa correspondiente a una institución afirmó que la gamificación ha suscitado, entre sus educandos, una mayor motivación inherente a las actividades gamificadas que realizan en la clase, lo cual se traduce en una mayor adhesión a las clases de lectura. También se dejó constancia de que interesa a la Institución Educativa fortalecer las propuestas pedagógicas aumentando el fomento de las estrategias pedagógicas con recursos digitales que resulten motivadores.

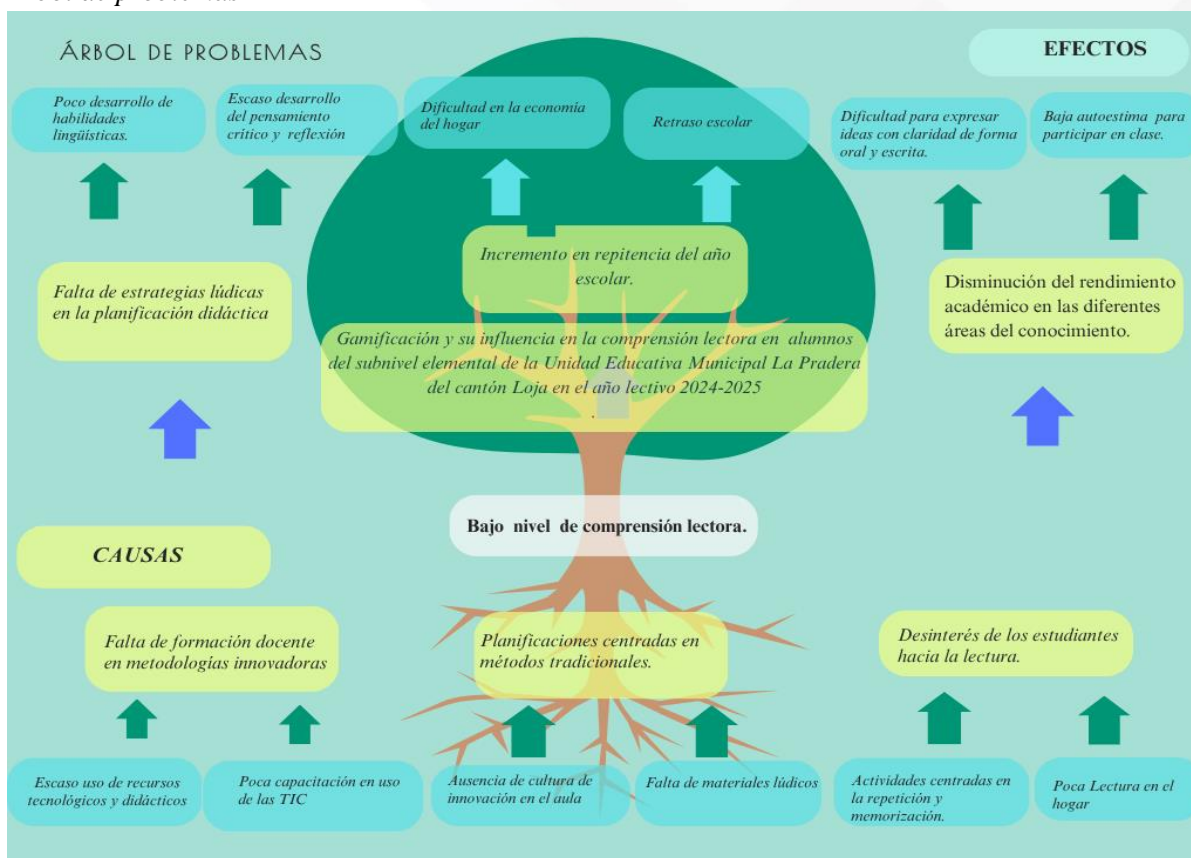
En definitiva, tanto el Ministerio de Educación de España como la UNESCO y el diario El Tiempo coinciden en que la gamificación puede aumentar la motivación y la comprensión lectora de los alumnos, ideario que también apoya el Ministerio de Educación del Ecuador, la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y el diario El Universo en su ámbito nacional, así como los informes del Distrito 11D01 y el testimonio de “Loja Noticias” que lo avalan a nivel local, pues los juegos pedagógicos favorecen el interés de los alumnos hacia la lectura y dan lugar a su participación, evidenciando que el nivel de coincidencias entre estos niveles hace necesaria la implementación de estrategias de gamificación en la práctica del aula, como medio para mejorar la lectura en el subnivel elemental.

## **1.2 Descripción de la realidad problemática**

La presente investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa Municipal La Pradera, ubicada en provincia de Loja cantón Loja parroquia San Sebastián, durante el año lectivo 2024-2025. Esta institución presenta algunos problemas educativos basados en los resultados de la evaluación aplicada por Ineval en el año lectivo 2022-2023 como: prácticas de evaluación centradas en la memorización, escaso desarrollo de habilidades comunicativas orales y bajo nivel de comprensión lectora que será el objeto de estudio.

**Figura 1**

*Árbol de problemas*



**Nota.** La figura 1, árbol de problemas sobre: Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2024-2025. Elaborado por: Josue Guillen (2025) en la herramienta canva.

Dentro de esta institución ha sido reconocida como problemática principal bajo nivel de comprensión lectora en los estudiantes del subnivel elemental, Se dan limitaciones pedagógicas del entorno, a la vez en las evidencian dificultades sobre el uso de estrategias didácticas innovadoras con gamificación, experimentando en este contexto limitaciones pedagógicas; a pesar del desarrollo de planes de lectura, los alumnos presentan dificultades en inferir, analizar y comprender textos de nivel básicos. Consecuentemente, al concluir una lectura, aun con los resultados de ello, muchos alumnos tienen dificultades para identificar ideas principales, a la vez que no llegan a interpretaciones; las cuales a su vez les limita su rendimiento en las demás asignaturas.

Uno de los motivos de raíz que explican esta problemática es la aplicación de los procedimientos habituales en el aula con base en la memorización y en la lectura mecánica. También incide en este problema la escasa capacitación del docente en el uso de herramientas tecnológicas y lúdicas para motivar la lectura. Otro motivo que incide en este problema es la escasez de materiales adaptados a los niveles contextual y a las capacidades de

los estudiantes. En la misma línea, los familiares no ayudan a afianzar en casa esos hábitos lectores.

Los resultados de esta situación son la baja autoestima académica en los estudiantes, que se quedan sin interés y frustrados cuando deben enfrentarse a las actividades lectoras, lo que provoca un mal rendimiento escolar en cuanto a Lengua y Literatura y también en Estudios Sociales y Ciencias Naturales, además de aumentar la dificultad para que los docentes avancen en los contenidos que deben trabajar, de forma que la brecha de aprendizaje se sigue abriendo con el tiempo.

En la presente investigación se espera contribuir con la incorporación del uso de la gamificación como estrategia didáctica innovadora destinada a promover el interés por la lectura a través de diferentes acciones, en la clave de que, al incorporar elementos de juego, en las actividades de lectura los alumnos puedan participar de una manera activa, significativa, mezclando el proceso que va de la comprensión lectora a la experiencia lectora siguiendo un proceso de interacción significativa y motivadora y, además, poder establecer vínculos entre el aprendizaje y el disfrute.

La investigación delimitada proporcionará herramientas de uso práctico a los profesores del subnivel elemental de forma que puedan trazar sesiones de lectura más activas y adaptadas preferentemente al alumnado en cuestión, además, se generarán recursos educativos en forma de acción gamificada que podrán ser reutilizados y bien adaptados de manera flexible a distintos grados de dificultad. Dicho aporte pedagógico puede facilitar el desarrollo sostenido de la mejora de la competencia lectora. La propuesta irá acompañada de una guía metodológica de fácil aplicación.

Por último y, dado que el impacto de la investigación puede traspasar al aula la metodología de la gamificación puede extenderse a cualquier ámbito del conocimiento, sirve para la mejora de la calidad educativa de forma integral. De este modo se propicia un cambio metodológico en la dirección de favorecer las necesidades e intereses del alumnado. La experiencia puede tomar el papel de referente para futuras investigaciones que se basen en contextos similares.

El presente trabajo de investigación se relaciona con la línea de investigación general de Educación; Cultura, Tecnología en Innovación para la sociedad ya que aborda el uso de metodologías didácticas innovadoras que integran herramientas tecnológicas y lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También guarda estrecha relación con la línea de investigación específica ya que se enfoca en fortalecer la comprensión lectora, una habilidad

receptiva fundamental para el aprendizaje. Relacionándose a los objetivos del plan nacional de desarrollo vigente.

### **1.3 Formulación del problema**

¿Cómo influye la aplicación de estrategias de gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera?

#### **1.3.1 Problemas específicos.**

- ¿Cuáles son los usos de la gamificación en los procesos de comprensión lectora de los niños de subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera?
- ¿Cuáles son las principales barreras que enfrentan los docentes para implementar estrategias de comprensión lectora en los niños de subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera?
- ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan los docentes del subnivel elemental al implementar actividades interactivas basadas en gamificación para mejorar la comprensión lectora?

### **1.4 Objetivo general**

Establecer la influencia de la gamificación para mejorar el desarrollo de comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de educación general básica en la Unidad Educativa Municipal La Pradera.

#### **1.4.1 Objetivos específicos**

- Analizar el uso de la gamificación en los procesos de comprensión lectora de los niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera.
- Establecer estrategias de comprensión lectora aplicadas por los docentes.
- Proponer actividades interactivas basadas en la gamificación, para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de subnivel elemental.

### **1.5 Enfoque analítico de la investigación**

En coherencia con el enfoque cualitativo adoptado en el presente estudio, no se plantea una hipótesis, ya que este tipo de investigación no busca comprobar relaciones causales mediante medición estadística, sino comprender e interpretar fenómenos educativos en su contexto natural.

En este sentido, la investigación se orienta a analizar la influencia de la gamificación en la comprensión lectora a partir de las percepciones, experiencias y prácticas observadas en los estudiantes y docentes.

Para ello, se establecen categorías de análisis que permiten organizar la información recolectada, tales como: motivación, participación, interacción y niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítica).

## **1.6 Declaración de variables**

### ***1.6.1 Variable independiente***

Gamificación

### ***1.6.2 Variable dependiente***

Comprensión lectora.

## **1.7 Justificación**

El presente trabajo de investigación se desarrolla con el propósito de analizar cómo la gamificación influye en la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental. Esta problemática surge ante la necesidad de buscar estrategias pedagógicas innovadoras que motiven a los estudiantes a involucrarse activamente en el proceso de lectura y mejoren su nivel de comprensión.

En el contexto del actual sistema educativo, se puede afirmar que en muchos de los estudiantes no hay interés por la lectura, lo que tiene repercusiones en el rendimiento académico y en el procesamiento textual. Según Maldonado (2023) la gamificación nos permite crear un espacio para el aprendizaje que resulte también motivante, divertido y desafiante, incrementando así el nivel del aprendizaje significativo y la implicación de los estudiantes. Por lo tanto, se puede considerar que se hace necesario incorporar elementos del juego en el aula no solo como un recurso recreativo sino como una técnica metodológica que influya positivamente en el proceso de enseñanza/aprendizaje y especialmente en competencia claves como la comprensión lectora.

Desde la relevancia social, el presente estudio da respuesta a la necesidad de formar ciudadanos críticos, reflexivos y comprometidos con el entorno en el que se desenvuelven, y que sean capaces de desenvolverse, en un entorno en el que la comprensión lectora sea considerada una destreza fundamental. Tal y como menciona el Ministerio de Educación del Ecuador (2024), la lectura comprensiva es el soporte del aprendizaje y de la formación crítica de los ciudadanos, por lo que su potenciación debería ser considerado como un objetivo prioritario desde los primeros niveles educativos.

En el ámbito científico, este trabajo aporta a la construcción de conocimiento en torno al uso de metodologías innovadoras, como la gamificación, que han sido reconocidas por estudios recientes (González & Mora, 2023) como una herramienta pedagógica que transforma la interacción de los estudiantes con los contenidos y fortalece sus habilidades cognitivas.

En relación a la importancia educativa y práctica, el presente trabajo busca ofrecer a los profesores medios metodológicos eficaces para la comprensión lectora mediante el uso de elementos lúdicos. Para el profesorado, la implementación de estrategias gamificadas es muy útil en los procesos de enseñanza porque permite la diversidad de estilos de aprendizaje y tiene efectos en los niveles de motivación de los alumnos. Ramírez (2025) afirma que los juegos didácticos, las medallas, los premios simbólicos y los retos que aparecen en clase favorecen que el alumno esté interesado y se mantenga en la actividad a través de las mismas, que de muy distinta manera ofrecería monótonas o complejas.

Desde la perspectiva metodológica la investigación se ancla en un enfoque cualitativo que permite entender en profundidad los fenómenos educativos a partir de la interpretación de las percepciones y experiencias de las personas participantes en la investigación. Tal y como señalan Hernández, Fernández y Baptista (2023) el enfoque cualitativo es el más adecuado para estudiar cómo la gamificación incide en la comprensión lectora del alumnado, y se puede valorar las vivencias experimentadas y transformaciones sufridas en el proceso de aprendizaje mediante estrategias lúdicas.

Por consiguiente, la justificación para llevar a cabo esta investigación se encuentra establecida en cinco dimensiones: social, científica, educativa, práctica y metodológica. Tal y como lo manifiestan autores como los de Maldonado (2023), González y Mora (2023), Ministerio de Educación del Ecuador (2024), Hernández et al. (2023) y Ramírez (2025), se manifiestan de acuerdo a lo que expone la revisión realizada a la teoría de la gamificación cuando se expresa la idea de que constituye una alternativa didáctica muy válida para la mejora de la comprensión lectora en el nivel elemental. Sus aportes coinciden también en que esta modalidad de proceder didácticamente no solo motiva al alumnado, sino que se trata de una manera de promover aprendizajes significativos, de desarrollar el pensamiento crítico y, en definitiva, de fomentar las competencias lectoras desde una concepción global y contextualizada.

## CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1 Tesis internacionales

Las investigaciones internacionales sobre la gamificación y la comprensión lectora han crecido en los últimos años, lo que evidencia un interés global en comprender cómo las dinámicas lúdicas fortalecen los procesos educativos. Montes y Valderrama (2023), en un estudio cuasi-experimental en Colombia, demostraron que la aplicación de actividades gamificadas mejoró de forma significativa la comprensión lectora inferencial en estudiantes de sexto grado. Estos resultados aportan evidencia empírica sobre el valor de la gamificación como herramienta pedagógica efectiva.

De igual forma, (Meneses et al., 2022), describen la influencia de juegos digitales y no digitales para mejorar la comprensión lectora inferencial en estudiantes de quinto grado de primaria, evidenciando incrementos importantes en esa dimensión. Otro estudio pertinente es el de Gallardo et al., (2025), quienes señalan que la gamificación como herramienta puede potenciar significativamente la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado, mostrando mejoras cuantificables después de la intervención. En todos estos casos se observa también un aumento en la motivación y en el interés por la lectura, lo que sugiere que los efectos no se limitan a la dimensión cognitiva, sino que incluyen aspectos afectivos del aprendizaje.

Otras investigaciones han estudiado dimensiones más concretas. Chen et al. (2021) observaron que la utilización de sistemas de recompensas y de retroalimentación directa propiciaban la atención y el compromiso lector, mientras que López y García (2024) subrayaban que las plataformas digitales gamificadas potenciaban la autodirección y la autorregulación del estudiante. También Torres y Méndez (2022) estudiaron la efectividad de insignias, rankings y retos, concluyendo que estos elementos incrementaban la motivación extrínseca, que anotaban se iba convirtiendo poco a poco en motivación intrínseca hacia la lectura.

La revisión de estos trabajos ofrece evidencias que resaltan ciertas características del funcionamiento de la gamificación: incide en y afecta positivamente la comprensión explícita, la comprensión inferencial, y la comprensión crítica; pero esto sólo es así si la gamificación es fruto de un diseño pedagógico contextualizado; la mayoría de los trabajos de investigación internacionales constatan que la gamificación no sólo trabaja en la dimensión cognitiva, sino que también incrementa los logros de los aprendizajes emocionales y sociales.

### 2.1.2 Tesis nacionales

Bailón Díaz (2023), en su trabajo de titulación de maestría realizado en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador – PUCE, con el tema: “Gamificación como estrategia para la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año”, tiene como propósito validar una estrategia de gamificación para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri, en la ciudad de Ambato. El estudio adopta un enfoque cuantitativo, apoyado en el análisis de datos recolectados a través de una encuesta estructurada con preguntas cerradas, aplicada a 34 estudiantes. La investigación se fundamenta en una revisión documental teórica sobre las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura, con el fin de diseñar una propuesta innovadora y contextualizada.

Así mismo, Jiménez y Paredes (2022) aplicaron dinámicas gamificadas para una institución ubicada en Quito, encontrando una mejora notable tanto en la comprensión lectora como en la participación activa del alumnado, resultado que se corresponde con Rivera y Castillo (2024), quienes elaboraron un programa gamificado en alumnos de sexto, el cual dio cuenta que los retos colaborativos y las recompensas simbólicas fortifican tanto la lectura como el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.

De forma complementaria, el trabajo de Cárdena (2021) sobre la aplicación de la gamificación en contextos rurales, concluyó con que esta técnica puede colaborar con la escasez de recursos didácticos tradicionales, generando aprendizajes significativos y muy sostenibles. Por otro lado, el trabajo de López y Herrera (2025) también indicó que el uso de plataformas digitalmente gamificadas, en alumnado de 5° y 6° de educación primaria, favorece el desarrollo de la comprensión crítica, si bien, la formación docente es un elemento importante para llevar a cabo estas técnicas de forma satisfactoria.

La gamificación es reconocida como una estrategia válida para mejorar la comprensión lectora en diversos niveles educativos, poniendo de manifiesto que su efecto benéfico sobre la motivación de los estudiantes propicia una actitud de mayor compromiso y participación con respecto a la lectura. Se pone de manifiesto una mejora muy generalizada en las habilidades lectoras, y sobre todo en contextos educativos en situación de limitación de recursos. Desarrollar actividades gamificadas y utilizar herramientas tecnológicas permite que la lectura evolucione hasta convertirse en un acto vitalizado y relevante.

A pesar de los aportes realizados, se evidencian vacíos en el conocimiento, principalmente en lo referente a la aplicación de la gamificación en el subnivel elemental. La mayoría de estudios nacionales se han centrado en estudiantes de séptimo año de educación

básica o en niveles superiores, dejando de lado a los primeros años de escolaridad donde se forman las bases de la comprensión lectora. Asimismo, existe una carencia de investigaciones que analicen de manera sistemática cómo los elementos de la gamificación (puntos, recompensas, niveles, retos, etc.) inciden específicamente en las dimensiones literal, inferencial y crítica de la comprensión lectora. Estos vacíos justifican la necesidad de la presente investigación, la cual busca aportar evidencia sobre el impacto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del subnivel elemental, un campo que aún no ha sido suficientemente explorado en el contexto nacional.

Poner en marcha y concebir una estrategia fundamentada en la gamificación permite verificar un aumento del gusto por la lectura, lo que facilita mejorar la comprensión lectora en la materia de Lengua y Literatura. La propuesta se da como eficaz para propiciar la mejora del nexo entre el alumnado y la lectura en la escuela.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **2.2.1 Gamificación**

La gamificación se puede considerar una estrategia pedagógica que incorpora los elementos que constituyen el juego en contextos no lúdicos para elevar la motivación, la implicación y la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Aunque no es suficiente con enunciar lo expuesto, debemos subrayar que diferentes autores han analizado el concepto que es objeto de estudio desde diversos puntos de vista, por lo que podemos realizar un análisis crítico antes de llegar a la conceptualización realizada.

Siguiendo a Lázaro y Área-Moreira (2021), la gamificación se entiende como la aplicación de elementos inherentes a los juegos en contextos como el educativo con el objeto de incrementar la motivación y el compromiso de las personas. Esta definición enfatiza el carácter instrumental de la gamificación, es decir, su naturaleza de herramienta externa al proceso educativo que actúa sobre la motivación, a diferencia de la segunda definición de Calderón et al. (2022) que afirman que no solo se propone motivar, sino que también se postula integrar dinámicas, mecánicas y/o componentes del juego en la lectura, lo que afecta la interacción y el aprendizaje analítico. En este sentido, la gamificación constaría como un recurso estructural que puede transformar las dinámicas del aula y no únicamente captar la atención de la clase.

Un análisis comparativo de ambas posturas permite observar dos dimensiones básicas, en primer lugar una de gamificación como recurso motivacional (Lázaro y Área-Moreira, 2021), y en segundo lugar la gamificación como estrategia pedagógica integral (Calderón et al., 2022); ambos enfoques coinciden en la importancia que se otorga al compromiso y a la

participación del alumnado, aunque no se ponen de acuerdo en el grado que se le asigna a la estrategia. Dicha discrepancia permite entender que la gamificación no puede considerarse como un mero revestimiento de recompensa o de puntos, sino que precisa de un diseño pedagógico fundamentado y adaptado a las necesidades de los estudiantes.

Además, el incluir la mirada docente es significativo dado que, tal y como indican Serrano y López (2023), el profesorado ha de realizar la función del diseñador de oportunidades de aprendizajes significativos, que equilibran motivación y aprendizaje sin caer en una práctica donde sea exigible únicamente la competitividad en la competencia, sino en prácticas que permiten la motivación hacia el aprendizaje que incluso también identifican el de la competencialidad. También, la interpretación del alumnado va más allá de el mero proceso de la recepción del contenido: se convierten en protagonistas de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la autonomía, la colaboración y la reflexión (Martínez, 2021). Inclusive, algunos estudios recientes destacan la presencia de las familias en la cooperación de los entornos gamificados, puesto que su participación a las actividades en el tiempo libre les hace incrementar la motivación hacia el aprendizaje en el entorno familiar (Pérez y Gómez, 2024).

Se podría plantear que la gamificación en la educación debe ser concebida como una estrategia que va más allá de ser motivacional, para convertirse como un recurso orientado a la práctica en el aula para fomentar el diálogo, la interacción, el compromiso y la participación del estudiante en contexto de enseñanza significativo; es decir, no se va a jugar en el aula sino incorporar dinámicas que movilicen la actividad del estudiante para convertirse como el propio protagonista del proceso formativo.

#### **2.2.1.1 Interacción y compromiso**

La interacción constante representa un componente esencial dentro de los entornos gamificados. Martínez (2021) subraya que los espacios que promueven la participación activa permiten construir conocimientos de manera autónoma y significativa. De forma complementaria, Torres y Delgado (2024) destacan que la colaboración entre pares favorece tanto el desarrollo cognitivo como las habilidades sociales necesarias en el siglo XXI. Estos aportes coinciden en señalar que la gamificación favorece un aprendizaje activo, en el que los estudiantes dejan de ser receptores pasivos y asumen un rol protagónico.

Así mismo, Gómez y Ramírez (2023) añaden que el compromiso estudiantil aumenta cuando los estudiantes perciben que el trabajo en equipo tiene un impacto en sus logros académicos. Estos aportes permiten comprender que la gamificación favorece un aprendizaje activo, en el que los estudiantes dejan de ser receptores pasivos y asumen un rol protagónico.

Respecto al compromiso, González (2022) enfatiza que las dinámicas de juego convierten las actividades impartidas en actividades enriquecedoras, lo que permite a los alumnos poder involucrarse de una manera más motivada y persistente. Esta afirmación permitiría poner en evidencia que el compromiso no es un resultado inevitable de la gamificación, sino que depende del diseño de las actividades pedagógicas y de la pertinencia de las actividades.

De los entornos gamificados, al igual que en el aprendizaje, la interacción es uno de los aspectos básicos para que el aprendizaje se torne dinámico y significativo. Considero que no se trata meramente de que los estudiantes participen activamente en actividades, sino de que realmente se impliquen en los procesos en los que sus contribuciones sean importantes para el grupo. La interacción, en este sentido, es lo que da sentido a las experiencias gamificadas, ya que se facilita el intercambio de ideas, la ayuda entre pares o el aprendizaje cooperativo, donde la interacción posibilita la construcción de conocimiento colectivo.

#### **2.2.1.2 Colaboración y motivación**

La cooperación en los escenarios gamificados se ha erigido en un elemento clave para estimular las competencias tanto del aprendizaje académico como del desarrollo socioemocional del alumnado. Según López (2022), el trabajo en colaboración propicia competencias académicas y también sociales, lo cual es determinante para la formación integral. En esta misma línea, Johnson, Johnson y Smith (2022) argumentan que el aprendizaje cooperativo propicia la responsabilidad compartida y la interdependencia positiva, propiciando la obtención de mejores resultados, así como la construcción del conocimiento a partir de la cooperación.

Igualmente, Álvarez y Torres (2023) manifiestan que los contextos gamificados propician la colaboración y la creatividad, dado que los retos en equipos fomentan la producción de una mayor diversidad de ideas y, por su parte, la resolución conjunta de los problemas. Y para Fernández y Rojas (2024), este tipo de dinámica no solamente habilita el sistema cognitivo, sino que también apoya la ejecución del aprendizaje socioemocional, generando competencias extraordinarias del tipo de la empatía, la solidaridad o la asertividad, habilidades que para el siglo XXI son absolutamente imprescindibles.

La motivación es otra de las variables fundamentales que forman parte del sistema de la gamificación. Tanto Pérez (2022) como Gómez y Ramírez (2023) explican que las dinámicas del juego provocan que los estudiantes aumenten su interés y su permanencia, especialmente en procesos de aprendizaje, y más concretamente en procesos como la comprensión lectora.

Diferentes autores, no obstante, establecen una clara distinción entre motivación extrínseca, vinculada a obtener recompensas, insignias o puntajes asignados a un determinado número de respuestas correctas, y motivación intrínseca, relacionada con el placer de aprender y el interés por la búsqueda de un conocimiento más profundo. Sánchez (2022) y Martín (2021) coinciden en que los estímulos externos pueden ser útiles para provocar la atención inicial del estudiante, pero este efecto suele ser corto si no se complementan con situaciones de valor personal para los estudiantes.

En otro sentido, Ortiz y Méndez (2023) afirman que aquellos aprendizajes gamificados que tienen relación con los intereses reales del alumnado logran generar una motivación sostenida, puesto que son los propios alumnos quienes perciben la aplicabilidad del conocimiento adquirido en otras materias o la propia experiencia de aprendizaje. Ramírez (2024) subraya también que incluso la percepción de autoeficacia es fundamental, puesto que al conseguir logros relativamente menores en las actividades gamificadas, los alumnos ven reforzada la confianza en torno a sus posibilidades prácticas, asumiendo de esta forma retos más complicados.

La relación existente entre la colaboración y la motivación dentro del marco de la gamificación cabe señalar que es de una gran especial relevancia para este estudio: los estudiantes se motivan más cuando participan en el trabajo colaborativo, pues de esta forma pueden contribuir con sus ideas y participar activamente al construir el aprendizaje; la colaboración motiva a su vez, pues el reconocimiento de los logros entre compañeros y la sensación de pertenencia al grupo aumenta el deseo por aprender. Por lo tanto, el diseño pedagógico es mucho más importante que no sólo tratar de incluir actividades de juego atractivas; se debe plantear experiencias que mantengan el equilibrio entre la cooperación y la competencia, que fomenten la equidad y que sean relevantes y significativas desde la experiencia previa de los alumnos.

### **2.2.1.3 Interés y participación**

La motivación del alumnado es el elemento clave para la efectividad de la gamificación, pues al expresar el interés que se quiere desarrollar hace referencia a la motivación que lleva a una entrega dentro del aprendizaje grupal. Sánchez y Pérez (2021) argumentan señalando que los logros y recompensas obtenidos en una estrategia basada en la gamificación permiten conservar la atención en las tareas del trabajo y la motivación frente al reto que puede plantear el aprendizaje. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el abuso de este tipo de dinámicas puede generar dependencia de estímulos externos lo que no hace que se adquiera una motivación intrínseca orientada al aprendizaje por placer o por curiosidad.

Asimismo, Torres (2023) argumenta que el interés debe ser estimulado a través de propuestas que realicen un cruce entre retos intelectuales y elementos lúdicos de manera que el estudiante pueda acercarse a la experiencia educativa con esta última como algo importante y útil para su desarrollo en el plano personal y académico. La participación activa, por su lado, es el complemento del interés, ya que incluye la voluntad del estudiante de actuar, participar y aportar a su aprendizaje. González (2023) sostiene que la gamificación desarrolla un tipo de participación más reflexiva e intensa, donde los estudiantes no solo cumplen con tareas encomendadas, sino que son protagonistas en la construcción de su conocimiento. En consonancia con esta reflexión, los autores Ramírez y López (2022) también hacen hincapié en que el momento de la participación en las dinámicas gamificadas favorece el pensamiento crítico y la reflexión, puesto que los estudiantes se ven involucrados en la resolución de problemas, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo orientado hacia un conjunto de metas en común.

Otra de sus características es que la participación que promueve la gamificación trasciende la dimensión individual y se proyecta al terreno colectivo. Explican Rodríguez y Méndez (2023) que las dinámicas que promueven retos grupales generan una cultura de colaboración que refuerza la cohesión del grupo, potenciando así el sentido de pertenencia, lo cual es relevante ya que, cuando el alumnado se encuentra implicado en una cooperación activa, refuerza no solamente los aprendizajes cognitivos, sino que también potencia competencias sociales y emocionales, como son la empatía, el respeto o la responsabilidad compartida.

Los elementos antes señalados son muy relevantes en la evaluación de la participación que presenta la gamificación dado que son dimensiones que dependen, por lo tanto, afectan directamente a la calidad de la forma de aprender. El interés es el principio que lleva la acción del alumno a realizar las actividades y la participación es la forma en que ese interés se traduce en una serie de acciones que se repiten y se desarrollan dentro del proceso educativo. Una gamificación bien diseñada lleva a una buena metacognición que combina un interés inicial pero también un compromiso de fondo, se obtienen experiencias educativas que no solo motivan a los alumnos de forma circunstancial, sino que se acaba por desarrollar competencias de carácter cognitivo, social y emocional en el tiempo.

#### **2.2.1.4 Gamificación en la comprensión lectora**

En el campo académico actual, la lectura sigue siendo una competencia fundamental que contribuye al éxito escolar. En el mismo contexto, la gamificación ha adquirido un valor significativo como estrategia metodológica innovadora que apunta a facilitar no solo la

motivación, sino también alcanzando un aprendizaje significativo y duradero. Esta aplicación en la lectura no ha de considerarse reducida a la práctica de actividades puntuales, sino que debe considerarse la suma de un conjunto de dimensiones que dan lugar a la experiencia del alumnado en los siguientes ámbitos: motivación, interacción, feedback y desarrollo de competencias cognitivas y metacognitivas.

Torres y Jiménez (2021) sostienen que, si el alumno recurre a juegos interactivos asociados a la lectura, propiciará una participación activa en el alumno, favoreciendo su capacidad de inferencia, análisis y comprensión de distintos tipos de textos; este planteamiento hace especial hincapié en la dimensión participativa de la gamificación, donde se pretende que el lector sea un sujeto activo y no un receptor pasivo. Por su parte, Andrade y Molina (2024) resaltan que la aplicación de dinámicas como la retroalimentación instantánea o recopilar insignias digitales, enriquece el proceso de comprensión lectora, poniendo de manifiesto la dimensión de la retroalimentación inmediata como un aspecto básico dentro del proceso de aprendizaje gamificado.

A partir de estas posturas se puede tener en cuenta que la gamificación aplicada a la lectura no sólo se refiere a la motivación extrínseca a través de recompensas, sino que se establece como un ámbito completo que potencia el pensamiento crítico, la metacognición y la autonomía. De este modo, una de las formas en las cuales puede ser entendida la gamificación es como una metodología que pone en relación dimensiones cognitivas (comprensión, inferencia y análisis), dimensiones emocionales (motivación e interés) y dimensiones sociales (colaboración y participación).

Desde esta idea se puede proponer una definición propia: la gamificación en la lectura crítica es una estrategia pedagógica poliédrica que integra elementos lúdicos con objetivos formativos, con el fin de favorecer no solo la motivación sino también la adquisición de habilidades críticas, reflexivas, colaborativas, que acaban por reforzar la autonomía del alumnado en el quehacer lector.

#### **2.2.1.5 Juegos interactivos**

La habilidad que denominamos comprensión lectora constituye otro componente fundamental dentro del proceso educativo y cuyo desarrollo puede ser favorecido a través de un conjunto de estrategias basadas en la gamificación, las cuales incitan a participar activamente con los materiales leídos, promoviendo a su vez el aprendizaje en forma de proceso autónomo de lectura. Al sumergir el proceso de lectura en la interactividad y en el dinamismo, los alumnos construyen niveles más elevados de motivación, e incluso son capaces de desarrollar una comprensión en mayor profundidad de los textos trabajados.

Gómez (2023) defiende que las estrategias empleadas en la gamificación logran involucrar al alumnado en el proceso lector de un modo en el que facilita una comprensión más importante y duradera. Esta aportación mantiene la idea de que la dimensión de interactividad deviene un eje fundamental de la gamificación al hacer de la lectura un proceso activo y estimulante.

Los juegos interactivos, a su vez, no solo incrementan la motivación para aprovechar al máximo estas estrategias de lectura, sino que también facilitan una serie de habilidades cognitivas esenciales, como ser la inferencia, la memoria de trabajo o autorregulación (Fernández & Ruiz, 2024). De este modo, la inclusión de este tipo de recursos lúdicos y digitales en las prácticas lectoras ha demostrado su eficacia en la consolidación de las competencias críticas y en una adecuada predisposición de los alumnos y alumnas para leer textos de mayor complejidad.

Por otro lado, el uso de juegos interactivos en los entornos digitales posibilita una mayor personalización de los aprendizajes, ya que permite tener en cuenta el ritmo y el estilo de cada alumno. Según los autores Ramírez et al. (2023), esta adaptabilidad permite a los estudiantes tener retos que van en progresión, permitiéndoles asentar su comprensión lectora y promoviendo el aprendizaje autónomo. En definitiva, la gamificación promueve por una parte la motivación extrínseca a través de recompensas y, por otra, la motivación intrínseca, desde el momento que desarrolla la curiosidad y el interés genuino por la lectura.

Por lo dicho, el aprendizaje ha cambiado ya que estas mismas estrategias para la lectura no sólo mejoran la motivación y el compromiso hacia la lectura, sino que también trabajan las habilidades cognitivas relacionadas con la lectura y, por tanto, llegan a favorecer un proceso de comprensión más intenso, pero, a su vez más duradero.

#### **2.2.1.6 Retroalimentación inmediata**

La crítica de los textos es una competencia clave en el proceso de aprendizaje, y la gamificación se ha mostrado, en este sentido, como un recurso que favorece la potenciación de esta habilidad. La introducción de retos y dinámicas de juego estimulan el pensamiento crítico del alumnado y, por lo tanto, propician una comprensión más profunda y reflexiva.

Morales y Vega (2023) manifiestan que la retroalimentación en entornos gamificados es aquella que permite que los estudiantes puedan identificar y corregir sus errores en el momento en que se producen, lo que favorece la comprensión lectora y el aprendizaje autónomo. Este planteamiento pone de relevancia la dimensión de la retroalimentación como parámetro no sólo corrector, sino que se convierte en la forma de guiar al estudiante a un aprendizaje autónomo y consciente.

Por otra parte, estudios recientes informan que este tipo de feedback ayuda a incrementar la autorregulación, ya que el alumno puede tener visibilidad sobre su propio progreso y modificar sus estrategias de lectura más fácilmente (Hernández, 2025). De esta manera, la utilización de feedback inmediato dentro de juegos interactivos se convierte en una bebida pedagógica que puede ofrecer aprendizajes significativos.

De acuerdo con López (2022), la retroalimentación instantánea como eje de la estrategia didáctica también potencia la metacognición, puesto que el estudiante reflexiona sobre sus errores, sobre los aciertos que ha desarrollado en la lectura y, por lo tanto, ante los textos tendrá una actitud crítica; la gamificación, por tanto, promueve procesos de autoevaluación y coevaluación que enriquecen la experiencia lectora.

De esta forma, se podría considerar a la retroalimentación inmediata como un pilar fundamental en la constitución de la gamificación para que el estudiante sea capaz de avanzar de manera más autónoma, reflexiva y crítica en el proceso de lectura. Así se ha mejorado el proceso de enseñanza-aprendizaje, gracias a que el estudiante va sometiéndose al tipo de retos descritos, siendo capaz de asir de forma más general, importante y, a la vez, más precisa, las situaciones ofrecidas.

### **2.2.2 Comprensión Lectora**

La comprensión lectora es un proceso muy importante para el desarrollo académico, cognitivo y social del niño. Va mucho más allá de una simple decodificación de signos gráficos con los cuales el individuo se halla en contacto. La comprensión lectora necesita de la construcción activa de significados y de la interpretación de los textos de manera crítica. De esta forma, diferentes enfoques teóricos permiten dar cuenta de esta complejidad de la variable en cuestión.

Jean Piaget (1958) definió los elementos que intervienen en los procesos de comprensión lectora. En concreto, los niños construyen un modelo mental del mundo como resultado de su interacción con él, método que rechaza la visión de la inteligencia como rasgo fijo. Su propuesta se centra en la consideración de la lectura como un proceso de desarrollo cognitivo progresivo, en el cual las estructuras básicas de la mente, las cuales responden a un determinado tipo de experiencia, se desarrollan progresivamente.

Devis (2000) hace más amplia esta definición al centrarla en la memoria de significados, en la capacidad para interpretar la intención del autor y en la capacidad para responder a preguntas que puedan plantearse en relación con el texto. De este modo, se entiende la comprensión lectora como un conjunto de procesos psicológicos complejos que

actúan como procesos mente sobre las operaciones mentales de recepción, interpretación y decisión.

Desde una óptica actual, son los diversos autores los que coinciden en la forma en que la comprensión lectora se va estableciendo en tres dimensiones básicas: la literal, la inferencial, la crítica, las cuales presentan, cada una de ellas, sus propias características que, en otras palabras, permiten la fijación de un aprendizaje significativo.

- **Comprensión literal:** Este nivel se sitúa en la captación y la memorización de la información explícita que se da en el texto. En este sentido, Martínez y López (2022) definen la comprensión literal como el primer peldaño en el que se van fijando los niveles superiores, ya que supone la capacidad de extraer, detectar datos, acontecimientos y detalles textuales. Es la primera parte en la construcción de significados, además de que el primer peldaño se hace relevante gracias a la efectividad con la que el lector va aprehendiendo lo que es capaz de comunicar el autor.

- **Comprensión inferencial:** El tipo de comprensión al que tiende a descubrir la información implícita y a establecer conexiones entre las ideas que no encuentran su explicitud en el texto de base. Ciertamente, de acuerdo con Ramírez y Torres (2023), este tipo de comprensión hace movilizar procesos cognitivos de análisis, relaciones y síntesis que permiten al lector formular hipótesis y dar lugar a una interpretación más surcada. La comprensión inferencial establece un enlace entre lo que el autor nos transmite y los conocimientos que el lector ha establecido previamente, y a su vez va a permitir establecer la construcción de significados.

- **Comprensión crítica.** Este nivel implica una lectura con valoración del contenido; es decir, el lector llevará a cabo una relación de ese tipo de información de referencia del texto con los conocimientos, experiencias y criterios que ya posee. Para Hidalgo y Fernández (2024) la comprensión crítica genera pensamiento autónomo, ya que el lector no sólo reproduce la información, sino que la discute, valora la veracidad de la información y su relevancia y genera sus propios juicios. Es el nivel más adecuado para desarrollar lectores críticos reflexivos y ciudadanos críticos.

El diálogo intertextual muestra que, por un lado, Piaget pone énfasis en el desarrollo cognitivo como fuente del aprendizaje lector; por otro lado, Devis pone de manifiesto las operaciones mentales, y por su parte el Diccionario de Educación Especial centra la suya en la intencionalidad del autor. En este contexto, se puede proponer un concepto propio: la comprensión lectora es un proceso cambiante y múltiple que articula el reconocimiento literal, la inferencia y la valoración crítica de los textos, y se organiza con factores del ámbito cognitivo, con factores emocionales.

### 2.2.2.1 Estrategias de comprensión lectora

Según Morles (1991), “sin comprensión no hay lectura”, lo que evidencia que los procesos lectores requieren de operaciones perceptivas, cognitivas y de memoria. En este sentido, las estrategias no deben entenderse solo como técnicas tradicionales, sino como herramientas pedagógicas que, adaptadas a los entornos actuales, pueden potenciar la motivación y el aprendizaje. Una de las perspectivas recientes que cobra relevancia es la gamificación aplicada a la comprensión lectora.

La gamificación, entendida como la utilización de elementos propios de la definición de juego aplicada a una situación educativa, ha llegado a ser una propuesta teórica y un procedimiento metodológico que permite la participación activa del alumnado. Así, García y Rojas (2021) proponen que las dinámicas del juego generan el compromiso y la interacción significativa con el texto que favorece la comprensión bajo niveles diferentes. Similarmente, Cedeño y Martínez (2022) aportan que la gamificación promueve el pensamiento crítico y la imaginación al incitar al alumnado a la resolución de retos a partir de la lectura.

En este sentido, las estrategias lectoras como la predicción, la inferencia o el resumen toman otro sentido dentro de dinámicas gamificadas, por ejemplo, proponer misiones de lectura en las que el alumnado debe anticipar la lectura, enigmáticas que se basan en inferencias o síntesis que deben realizar para avanzar en un desafío narrativo, lo que encuentran es un cambio en la motivación hacia la lectura. Esta es la idea de Pérez y Hidalgo (2023) a la vez que dotan de autonomía lectora y de competencias metacognitivas.

De esta manera, la gamificación en los sistemas de lectura propicia el aprendizaje de las y los alumnos de forma activa mediante el aprendizaje colaborativo. De acuerdo con lo que mencionan Hernández y Vega (2024), las dinámicas competitivas o cooperativas integradas en el aula brindan la posibilidad de desarrollar a las y los alumnos habilidades sociales y académicas que refuerzan la comprensión lectora, lo cual coincide con lo que exponen Torres y León (2025), quienes plantean que las experiencias gamificadas en la lectura promueven un mayor disfrute y concentración en la lectura, mejorando la retención y la capacidad de análisis de los textos de acuerdo con el tipo de textos e información que se trabaja.

Ramírez y Ortega (2023) manifiestan que la utilización de recursos visuales junto con recursos lúdicos facilita la puesta en funcionamiento de conexiones más potentes que vinculan la información que se extrae de un texto con la información de la que se parte, favorece tanto la comprensión literal como la inferencial.

Por su parte, López y Sánchez (2025) indican que este tipo de estrategias lectoras gamificadas pueden ser utilizadas en los diferentes niveles educativos, desde educación primaria hasta educación superior, avalándose en la flexibilidad y la posibilidad de enfocar los desafíos teniendo en cuenta los objetivos de enseñanza. Dicho aspecto hace que la gamificación se haya convertido en una estrategia versátil, que conjuga el elemento lúdico con el rigor académico.

La gamificación se presenta como una herramienta teórica y práctica que permite dar un giro a las estrategias lectoras convencionales por medio de experiencias dinámicas y motivantes, favoreciendo no solo la comprensión literal o la inferencial, sino que propaga la lectura crítica convirtiéndola en un proceso de lectura significativa, autónoma y contextualizada en la realidad educativa que se tiene en la actualidad.

#### **2.2.2.2 Autoevaluación**

De acuerdo con Pérez y Rivera (2009), la autoevaluación permite que los estudiantes tomen conciencia de sus estrategias de aprendizaje y las mejoren, aumentando la motivación intrínseca para el aprendizaje, para fijar metas y motivar el autoregistro. En lo que se refiere a la comprensión lectora, la autoevaluación ayuda a los estudiantes a ser conscientes de sus fortalezas y debilidades al interpretar textos, aprendiendo así a ser responsables de su formación y autonomía.

Según la investigación realizada y publicada de López y García (2021), la autoevaluación contribuye a desarrollar la metacognición; es decir, la posibilidad del estudiante de poder controlar y regular sus propios procesos de comprensión. Por su parte, Rivera y Torres (2022), indican que la autoevaluación permite a los lectores adoptar aptitudes que les permitan instaurar sus propias estrategias sobre la lectura, lo que mejora su independencia para el aprendizaje. Mendoza y Castillo (2023) informaron que los estudiantes que llevan a cabo autoevaluaciones con frecuencia muestran un mayor desarrollo de la comprensión inferencial y crítica, lo que desarrolla la capacidad de análisis.

Conforme a Gutiérrez y Navarro (2022), la autoevaluación también permite el avance de la autorregulación emocional en el proceso lector, puesto que posibilita que los alumnos gestionen la frustración que derivan las dificultades y estimulen la resiliencia académica. A su vez Jiménez y Aguilar (2023) apuntan que la autoevaluación a través de rúbricas incrementa el desarrollo de la claridad de objetivos de la lectura y, por ende, induce al aprendizaje más consciente. En otra línea, también Duarte y Morales (2024) incidan en que la autoevaluación aporta, junto a la coevaluación, el sentido del aprendizaje colaborativo y la elaboración conjunta del significado en el análisis del texto.

Del mismo modo, Castillo y Pérez (2025) concluyen que aquellos alumnos que realizan autoevaluación obtienen una mayor capacidad de autorreflexión crítica, que también afecta favorablemente su rendimiento académico integral.

La autoevaluación debe integrarse a las estrategias pedagógicas más relevantes para fortalecer el aprendizaje autónomo y autorreflexivo en los procesos de lectura comprensiva (Sánchez y Morales, 2024).

### **2.2.2.3 Motivación**

La motivación resulta ser un elemento decisivo dentro de la comprensión lectora. Alonso (2012) puede advertir que la motivación es uno de los elementos que obstaculizan el aprendizaje de la lectura, ya que se tiene que vincular a experiencias de fracaso, con dificultad en la comprensión de los textos escolares y con la falta de interés hacia los fines del aprendizaje. Por tanto, es indispensable fortalecer la motivación intrínseca para conseguir que aflore el compromiso hacia la lectura y romper las dificultades en la adquisición de las competencias lectoras.

Hernández y Ramos (2021) indican que la motivación intrínseca favorece la continuidad de la lectura y el rendimiento lector. De la misma manera, Gómez y Fernández (2022) afirman que la motivación se relaciona directamente con la comprensión crítica, porque el lector motivado busca proponer conexiones con el texto y establecer nuevas interpretaciones. Martínez y Rojas (2023) concluyeron que los programas de intervención basados en motivación gamificada generan un incremento de la lectura de los textos estadísticamente significativo y de aspectos de la comprensión inferencial.

De acuerdo con Vargas y Luna (2023), los estudiantes con altos niveles de motivación lectora mostraron mayor disposición a aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas que facilitarían la comprensión global de los textos. Adicionalmente, Castro y Medina (2024) afirman que la motivación, cuando se asocia a retroalimentación positiva, favorece que el estudiante confíe en afrontar lecturas más difíciles. Además, investigaciones realizadas por Serrano y Pineda (2025) permiten asegurar que la motivación extrínseca, bien administrada por medio de incentivos académicos, puede ser el punto de acceso a motivación intrínseca y a aprendizajes significativos. A la par, Delgado y Herrera (2025) afirman que metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos aumentan la motivación sostenida en la lectura, favoreciendo la autonomía y el pensamiento crítico del estudiante.

Desde esta perspectiva, Vega y Carrillo (2024) determinan que la motivación está influida no solo por elementos internos, sino que también se ve afectada por el contexto escolar, la relación con los/as docentes y las metodologías utilizadas. Por último, Ortega y

Ruiz (2025) concluyen que alcanzar elevados niveles de motivación lectora constituye una condición fundamental para el desarrollo de competencias vinculadas al pensamiento crítico y a la autonomía del estudiantado.

#### **2.2.2.4 Vocabulario**

El vocabulario es uno de los mejores predictores, por no decir el mejor, del nivel de comprensión lectora y del éxito académico. Marzano (2004) argumenta que “a medida que más palabras conocemos, más estructuras de conocimiento tenemos y, como consecuencia, más conocimiento previo”. La adquisición del vocabulario, entendido como conocimiento multifacético y semántico, permite a los alumnos ampliar sus estructuras de conocimientos, enriquecer las inferencias y mejorar la comprensión general de los textos.

Paredes y Muñoz (2021) exponen que el incremento del vocabulario afecta positivamente la comprensión literal y la producción de inferencias. La enseñanza explícita del vocabulario académico propicia el desarrollo de la comprensión de textos de especialidad, según apuntan Delgado y Navarro (2022).

Espinoza y Gutiérrez (2023) consideran que al incluir en las estrategias digitales para el aprendizaje el vocabulario se produce un efecto de mejora en la comprensión lectora, ya que aumenta la motivación y se hace posible la retención de nuevas palabras. Ramírez y Valdez (2024) creen que el autoconocimiento del vocabulario influye de forma adecuada en la forma de construir significados contextuales, lo cual contribuye a mejorar la interpretación crítica. León y Herrera (2025) consideran que la adquisición de vocabulario, muy a menudo, representa un recorrido para mejorar la lectura y que, por lo tanto, se favorece también el rendimiento académico en su conjunto.

#### **2.2.2.5 Reflexión sobre el proceso de lectura**

Freire (1989) sostiene que la lectura no puede quedar reducida a la mera decodificación mecánica de las palabras, sino que se concibe como un acto característico de interpretación crítica de la realidad, resumido por el término “palabramundo”. En este sentido, comprender un texto implica también comprender el contexto histórico y social; es una lectura que favorece el aprendizaje transformador. Como consecuencia, la comprensión lectora no se reduce al ámbito académico, sino que se convierte en el elemento constitutivo del capital humano.

Para López y Andrade (2021), la práctica de la reflexión lectora, en este caso, estimula procesos de pensamiento crítico y de conciencia social en el alumnado. Salazar y Fuentes (2022) afirman que esta práctica de reflexión lectora promueve en el alumnado una lectura activa y crítica que favorece la ciudadanía crítica. Por su parte, Serrano y Aguilar (2023)

afirman que los espacios de reflexión colectiva en torno a la lectura permiten diversificar las miradas y las comprensiones sobre los textos. En sentido distinto, Cárdenas y Soto (2024) proponen que la práctica de la reflexión lectora, cuando se realiza en relación con las experiencias de vida, fundamenta aprendizajes significativos.

Por su parte, Domínguez y Bravo (2025) consideran que ofrecer la posibilidad de reflexionar sobre las lecturas ayuda al alumno a poder enlazar teoría y práctica en la formación académica.

La reflexión acerca del proceso lector permite a los estudiantes auto-regularse y auto-corrigirse en la forma de leer en los textos, de acuerdo con lo que indican Paredes y Quiroga (2021). Asimismo, hacer una reflexión sobre la lectura permite a los estudiantes empezar a identificar sesgos ideológicos que presentan los textos, de acuerdo con lo que expresan Méndez y Carrasco (2022), de tal forma que el estudiante inicia un proceso para formar un juicio crítico. En esta misma línea, Rivas y Delgado (2023), indican que las prácticas reflexivas en grupo, como los foros o seminarios, contribuyen a la creación de una forma compartida de conocimiento sobre los textos. Morales y Estrada (2024), también destacan que la práctica de la reflexión, guiada por el docente, genera procesos de metacognición y además provoca la transferencia de aprendizajes. Por último, Álvarez y Herrera (2025) indican que la reflexión sistemática sobre lo leído contribuye a fortalecer competencias comunicativas y al desarrollo de un pensamiento crítico de carácter interdisciplinar.

#### **2.2.2.6 Colaboración**

El trabajo colaborativo en la comprensión lectora o lectora colaborativa conlleva la puesta en común de ideas y significados con un trabajo compartido, en equipo. De este modo, para Peña Rañileo (2021), la comprensión lectora responde a uno de los mayores retos de la educación, ya que no se trata únicamente de decir en voz alta un texto sino de apropiarse de él y hacerle presente en el crecimiento personal y la vida social. La colaboración, en este sentido, propicia, en primer lugar, el aprendizaje académico, pero, en sí mismo, también contribuye al desarrollo de las habilidades sociales.

En palabras de Herrera y Molina (2021), las actividades colaborativas en la lectura permiten afianzar la habilidad de realizar un análisis crítico y maximizar el aprendizaje cooperativo; Flores y Rincón (2022) puestas en exteriorizar las aptitudes y la ejecución de la argumentación en situaciones de aprendizaje en el ámbito educativo.

En una investigación más actual de Vargas y Salcedo (2023), se explica cómo los grupos de lectura colaborativa aumentan la motivación y la comprensión inferencial en estudiantes de educación básica. Gómez y Palacios (2024) explican cómo la colaboración

lleva al enriquecimiento de la comprensión lectora, a la vez que potencia la creatividad, y Ortega y Zambrano (2025) sostienen que el aprendizaje colaborativo favorece la responsabilidad compartida y las competencias ciudadanas asociadas a la lectura crítica.

A partir de sus observaciones, Ramírez, Fuentes (2021) dicen que la lectura compartida fortalece la unión del grupo y la activa escucha entre los estudiantes. Igualmente, Torres y Medina (2022) sugieren que el trabajo colaborativo proporciona una mejor conservación de la información y el desarrollo de competencias comunicativas. Y siguiendo a Silva y Rojas (2023), establecen que las actividades de lectura compartida desarrollarán en el grupo estilos de aprendizaje propios y se enriquecerán con la interpretación de los textos. Así mismo, Martínez y Calderón (2024) dicen que las plataformas digitales de lectura colaborativa favorecen al grupo a interactuar y leer críticamente en el entorno virtual. Por último, Hernández y Vargas (2025) aseveran que la colaboración en la lectura crítica es fundamental para ser un ciudadano capaz de hablar y participar en la sociedad.

#### **2.2.2.7 Comprensión inferencial**

La capacidad de comprensión inferencial se relaciona con la posibilidad de inferir aquella información que se encuentra oculta en el texto, al tiempo que se van desarrollando las capacidades del pensamiento crítico.

Cassany (2006) indica que hacer inferencias equivale a reconstruir el sentido del texto en función de las pistas que el autor va dejando y de los conocimientos previos que llega a tener el lector. Las últimas investigaciones apuntan a que el proceso de la inferencia favorece la autorregulación lectora, ya que los alumnos pueden prever significados y los contrastan con la información de la que pueden disponer (González & Martínez, 2022).

En este sentido, una investigación que aporta evidencias es la de Lozano (2023), quien manifiesta que la comprensión inferencial promueve la metacognición, en cuanto a que los lectores comentan sobre lo leído y elaboran interpretaciones que enriquecen el aprendizaje autónomo. Todo esto de manera similar a Pérez y Soto (2024), quienes defienden que el fomento de la inferencia en la lectura en contextos de ludificación facilita el pensamiento crítico, ya que el alumnado se expone a ir más allá de lo literal, a relacionar ideas y a construir nuevas interpretaciones.

Este nivel de comprensión es importante, puesto que deviene el propio estudiante en un sujeto lector activo, dado que no se limita a la simple decodificación del texto, sino que interpreta, cuestiona, reinterpreta y reelabora la información de manera constante.

Para Hernández y Gutiérrez (2021) La ejercitación constante de la inferencia facilita el establecimiento de relaciones entre distintos textos y sus respectivos contextos.

Morales y Peña (2022) argumentan que la forma de comprender inferencialmente refuerza la lectura crítica, en cuanto permite reconocer intenciones del autor y poder confrontar diferentes estilos de lectura. Los trabajos de Castillo y Ramírez (2023) determinan que la enseñanza explícita de estrategias inferenciales favorece la capacidad de autorregulación y autonomía a la lectura.

En este sentido, Torres y Delgado (2024) afirman que la interpretación inferencial se encuentra íntimamente ligada a la resolución de problemas, ya que estimula el razonamiento analítico y lógico. En última instancia, Serrano y Aguilar (2025), añaden que la formación de lectores críticos y autónomos depende considerablemente de la promoción de habilidades inferenciales sistemáticas desde la primera etapa educativa. En la misma línea, Núñez y Calderón (2025) señalan que trabajar la inferencia desde entornos colaborativos propicia tanto el diálogo, como la confrontación de ideas o la mejora de interpretaciones colectivas, lo que es clave en la educación de hoy en día.

#### **2.2.2.8 Identificación de personajes**

La identificación de personajes, lugares y eventos constituye una habilidad básica de la comprensión literal. Para los estudiantes de niveles iniciales, esta capacidad representa un primer acercamiento al contenido de lo leído.

Los autores actuales subrayan que dicha capacidad es fundamental en la fijación de la memoria de trabajo y en el desarrollo de los esquemas narrativos (Ramírez & Torres, 2021). En este sentido, la gamificación colabora en el afianzamiento de esta habilidad mediante la realización de juegos de asociación, dinámicas de búsqueda de personajes o escenarios interactivos que favorecen la motivación (Hernández, 2022).

Para Vargas y Molina (2023), la identificación de personajes en el medio digital activa la atención sostenida en los alumnos y les permite reconocer aspectos narrativos esenciales y seguir con el hilo narrativo de los textos. Por su parte, Sánchez y Cruz (2025) ponen de manifiesto que la gamificación en esta primera etapa de la comprensión una vez más incrementa el vínculo emocional, lo que mejora la retención e interpretación de la obra en su conjunto.

La identificación de personajes supone, tal y como sostienen Gómez y Herrera (2021), que la práctica de esta habilidad permitirá a los estudiantes atribuir características psicológicas y emocionales a los personajes principales, y así formarse empatía lectora. En términos análogos, Pineda y López (2022) explican que llevar a cabo esta habilidad, ayudará a construir y a elaborar mapas mentales narrativos y a la organización jerárquica de la información.

Del mismo modo, Rojas y Salinas (2023) también apuestan que los alumnos que identifican bien personajes y escenarios comprenden mejor de forma inferencial y crítica. O, por otro lado, ya que, Martínez y Aguilar (2024) prevén, que la identificación de personajes en textos multimodales, como historietas u otras situaciones de entornos digitales, ayuda a generar aprendizaje visual y conexión emocional con la lectura. Por último, Delgado y Vargas (2025) enfatizan que esta forma de trabajar es un puente de paso entre la comprensión literal y la inferencial, formando así al alumno/a en niveles superiores de análisis. En la misma línea, Ortiz y Ramírez (2025) alegan que los procesos de identificación de personajes ayudan a trabajar la construcción del pensamiento narrativo, se constituye el mismo tipo de aprendizaje importante para poder comprender textos literarios y académicos.

#### **2.2.2.9 Reconocimiento de detalles explícitos**

La identificación de detalles explícitos; como por ejemplo fechas, acciones o descripciones, son rasgos definitorios de que se ha alcanzado la comprensión literal. Para su desarrollo, será necesario contar con la atención selectiva y con la memoria verbal de lo que está expuesto.

En los estudios recientes, se ha indicado que el mismo puede ser un elemento importante para facilitar que el estudiante adquiera conocimientos académicos que le permitan recuperar rápidamente información rápida y eficazmente (Paredes, 2021). La práctica de la gamificación, también, ampara recursos como las sopas de letras, secuencias de imágenes o los tableros de acciones a través de los cuales se puede localizar información directa (López y Jiménez, 2022). Según Fernández y Herrera (2023), la práctica constante de estas actividades en el entorno de la gamificación no solo proporciona la mejora de las habilidades de búsqueda y de escaneo visual, sino que también incrementa la motivación intrínseca del alumnado.

Ortega y Silva (2024) afirman que la práctica de identificar y reproducir los detalles explícitos que experimentamos para las dinámicas interactivas optimiza la organización cognitiva y ayuda a mantener el conocimiento general de los textos.

Torres y Medina (2021) indican que la práctica de la identificación de los detalles explícitos mejora la memoria de trabajo y la retención del material relevante. En la misma línea, González y Paredes (2022) argumentan que en el aprendizaje de conceptos por parte de los alumnos en las ciencias y en las humanidades el reconocimiento de detalles explícitos es fundamental porque permite la relación de datos concretos y de contenidos, pero amplios. López y Fernández (2023) argumentan, que la detección de la localización de los datos explícitos en las prácticas de trabajo en grupo fomenta el intercambio de ideas y la correcta comprensión de los textos.

Desde su punto de vista, Castaño y Ramírez (2024) muestran que el alumnado que ejercita la atención a los detalles se favorecerá en la redacción y en la coherencia de sus producciones escritas, y finalmente, Rincón y Duarte (2025) sostienen que la enseñanza sistemática del reconocimiento de los detalles no solamente refuerza la comprensión literal, sino también las habilidades analíticas y de síntesis de los textos. De acuerdo con Méndez y Álvarez (2025), el uso de estrategias digitales para trabajar el reconocimiento de los detalles explícitos mejora la velocidad lectora y se beneficia de la integración de la información en esquemas cognitivos más complejos.

### ***2.2.3 Relación entre la gamificación y la comprensión lectora***

La gamificación se ha establecido como una técnica pedagógica válida para promover la motivación y la implicación del alumnado de distintas disciplinas del aprendizaje. En el campo de la lectura, estudios recientes indican que la incorporación de dinámicas de juego y elementos característicos de los videojuegos potencia la comprensión lectora, al fomentar a nivel tanto de atención como de retención de la información (Martínez y Gómez, 2021).

En este sentido la utilización de plataformas digitales gamificadas han mostrado mejora en el desarrollo de la lectura crítica porque el alumnado pueda interactuar de forma activa y autónoma en la creación de su aprendizaje. Asimismo, también se ha constatado un incremento en la aparición de hábitos lectores más continuados al transformar la lectura en una actividad interactiva y gratificante (López, 2022).

Los resultados de investigaciones recientes sugieren que la gamificación también promueve los procesos superiores de la cognición, tales como los de análisis e inferencia, los cuales son necesarios para tener un nivel de lectura apropiado a una adecuada comprensión de textos. Las evidencias empíricas indican que las recompensas, los niveles y los retos tienen capacidad para incrementar la comprensión de textos en estudiantes de edades variadas (Ramírez et. al, 2023).

Del mismo modo, hay que resaltar que el impacto de la gamificación no se restringe sólo al rendimiento escolar, sino que se extiende al desarrollo de competencias socio-emocionales como la perseverancia y la autorregulación, las cuales impactan directamente sobre la forma en la que el alumno construye, entiende y analiza textos (Fernández & Ruiz, 2024). Siguiendo las tendencias actuales, la gamificación se seguirá consolidando como una estrategia innovadora y flexible en lo que a comprensión lectora se refiere, dada su potencialidad para conjugar tecnología con metodologías activas que sitúan al alumno en el centro del aprendizaje (Hernández, 2025).

La gamificación no tan solo refuerza las habilidades de comprensión lectora a la vez que promueve el deseo de leer en situaciones donde el alumnado aparece desmotivado. La introducción de elementos lúdicos transforma la lectura, que deja de ser entendida como una obligación para transformarse en un reto estimulante y digno.

## **2.3 Bases legales**

### **2.3.1 Normativa educativa**

La Constitución de la República del Ecuador (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008) resguarda el derecho a una formación educativa de calidad, inclusiva y equitativa. En su artículo 47 dispone que el Estado garantizará políticas de inclusión para personas con discapacidad, la cual les permita el acceso, la permanencia y el egreso del sistema educativo con apoyos adecuados a sus necesidades. Finalmente, en su artículo 344 consigna que el sistema nacional de educación señalará los principios de inclusión, equidad y calidad de la educación, los cuales justifican la utilización metodologías activas como la gamificación para el desarrollo de habilidades lectoras, particularmente en el alumnado con Necesidades Educativas Especiales (NEE).

En coherencia con lo anterior, el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), mediante el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A, establece los Lineamientos para la Educación Inclusiva, donde se enfatiza el uso de metodologías didácticas innovadoras que respondan a las características de aprendizaje de cada estudiante. La gamificación responde a la tendencia de aumentar la motivación, la activa participación y el aprendizaje significativo, elementos fundamentales para los estudiantes de este subnivel, también para los que se encuentran con NEE, como lo reflejan los lineamientos reconociendo la necesidad de adoptar ciertas estrategias para ayudar a la comprensión lectora y a la adecuada y eficaz atención e intervención en contextos escolares.

Finalmente, el Ministerio de Educación del Ecuador (2022), en su Acuerdo Ministerial MINEDUC-MINEDUC-2022-00031-A promueve el uso de recursos educativos abiertos y tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este marco normativo respalda la implementación de recursos gamificados como herramientas pedagógicas inclusivas, adecuadas para potenciar habilidades lectoras en estudiantes del nivel elemental. De esta manera, se asegura el cumplimiento del Plan Nacional de Desarrollo Educativo y se fortalece el derecho a una educación que atienda la diversidad y favorezca procesos de aprendizaje efectivos en el aula, tal como lo establece también la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en sus artículos 2 y 47.

### **2.3.2 Plan nacional de desarrollo**

El tema de investigación "Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental" se encuentra alineado con el Objetivo General 7 del Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (Secretaría Nacional de Planificación, 2021), que plantea “garantizar el acceso equitativo a una educación de calidad en todo el ciclo de vida”. En este sentido, la incorporación de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación contribuye a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la comprensión lectora, favoreciendo una experiencia educativa más motivadora, interactiva y adaptada a las necesidades del alumnado. Esto responde al compromiso del Estado de reducir las brechas de aprendizaje y fomentar la inclusión educativa, tal como se plantea en la política pública: “la transformación pedagógica requiere enfoques lúdicos, digitales y centrados en el estudiante” (Secretaría Nacional de Planificación, 2021, p. 84).

Con mayor concreción, esta investigación se encuentra vinculada al Objetivo Específico 7.2 del propio Plan, que persigue: “mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles mediante la promoción de la innovación pedagógica y el uso de tecnologías educativas”. En este contexto, la gamificación se viene a presentar como un recurso pedagógico adecuado e idóneo que permite dinamizar tanto el proceso de desarrollo de las competencias lectoras a través del juego, de la compensación positiva y del aprendizaje auto-dirigido. La implementación de dicha estrategia en el aula, pero sobre todo la llevada a cabo con los/as alumnos/as que se encuentran en el subnivel elemental, no solo propicia la participación activa, sino que permite incluir a los/as alumnos/as con Necesidades Educativas Especiales y, por tanto, la posibilidad de hablando de la construcción de una educación más justa y contextualizada tal y como lo propone el Plan Nacional de Desarrollo en el documento (Secretaría Nacional de Planificación, 2021).

## CAPÍTULO III: Diseño metodológico

### 3.1 Enfoque de la investigación

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo, cuyo propósito es comprender en profundidad cómo la gamificación como estrategia didáctica influye en la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental. Este enfoque facilita explorar, a partir de la experiencia directa de los actores educativos, de qué manera las dinámicas lúdicas impactan en el desarrollo de habilidades lectoras, así como en las motivaciones y actitudes hacia la lectura (Piña, 2023).

Para tal fin, se aplicarán instrumentos de recolección de datos, como la ficha de observación y la entrevista semiestructurada, que van a permitir recoger, por un lado, las interacciones en el aula y, por el otro, las percepciones de los estudiantes y de los docentes sobre las posibilidades del juego, como recurso para favorecer las habilidades de comprensión lectora.

Del mismo modo, el estudio se inserta en el marco del paradigma interpretativo cuyo propósito consiste en comprender los significados que los sujetos educativos otorgan a sus experiencias y prácticas en el proceso de aprendizaje. Desde esta óptica, la comprensión lectora y la gamificación son definidas como construcciones sociales emergentes en entornos concretos y caracterizadas por condicionantes culturales, emocionales y pedagógicas (Beltrán & Bernal, 2020). A la luz de lo mencionado anteriormente, ese paradigma se considera apropiado para investigar la forma en la que los estudiantes perciben el aprendizaje lector cuando este va ligado a dinámicas lúdicas, así como para identificar la forma en la que el profesorado percibe y valora estos procesos en su práctica docente.

#### 3.1.1 Diseño de investigación

El diseño corresponde a un estudio de caso de tipo descriptivo, ya que busca caracterizar y analizar en profundidad el fenómeno de la gamificación y su influencia en la comprensión lectora dentro de un contexto particular: los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera.

Según Herrera y Martínez (2023), la opción de estudio de caso descriptivo permite investigar un fenómeno en su propio contexto, lo que proporciona una comprensión del fenómeno completa y ajustada a su contexto. En este sentido, este mismo diseño permite mediante la forma carácter las percepciones de los docentes y estudiantes y observar las prácticas pedagógicas vinculadas a la gamificación sin alterar la dinámica natural del aula.

### **3.1.1.1 Nivel**

El nivel de la presente investigación es descriptivo, ya que busca caracterizar y detallar las particularidades del fenómeno de la gamificación y su influencia en la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera. Hernández y Mendoza (2022) argumentan que los estudios descriptivos “preferentemente van a especificar aquellas propiedades y características que son las más importantes de cualquier fenómeno que se analiza” (p. 135) y, bajo este prisma, la investigación no se proyecta a definir relaciones de causalidad, sino a ofrecer una representación lo más rica y contextualizada posible de las percepciones, prácticas y experiencias que los actores educativos desarrollan frente al uso de estrategias gamificadas en el aula, de forma que el nivel de descripción permita conocer la realidad educativa tal como se le ofrece, lo que a su vez proporcionará información valiosa para la mejora de los procesos pedagógicos relacionados con la lectura.

### **3.1.1.2 Tipo**

El tipo de investigación es la de campo, dado que la información emana del entorno natural donde se producen los hechos, sin intervenir los factores o las variables de estudio. Para Arias (2023), la investigación de campo "significa la recogida de datos directamente de la realidad donde se producen los hechos, a fin de describirlos e interpretarlos" (p. 97), en este sentido, el trabajo se llevó a cabo en la Unidad Educativa Municipal La Pradera, en el que se observaron las dinámicas de aula y se realizaron entrevistas con los docentes, con el objetivo de conocer en profundidad en qué consistía la implementación de la gamificación y qué repercusiones podría tener esto en la comprensión lectora. Este tipo de investigación permite tener información verdadera y contextualizada, lo que permite asegurar la validez de los resultados y su relevancia pedagógica.

## **3.2 Población**

La población estuvo conformada por 45 estudiantes y 3 docentes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera, ubicada en el cantón Loja. La elección de estos participantes responde a la importancia crítica de la etapa elemental en la consolidación de las habilidades lectoras.

De acuerdo con Vizcaíno et al. (2023), se entiende por población al total de elementos que poseen las características que se desean investigar. Por este motivo, se incluyeron a la totalidad de estudiantes y a todos los docentes que forman parte del proceso de aprendizaje en el subnivel elemental, dado que cumplen las condiciones requeridas para aportar información relevante al estudio.

### 3.2.1 Muestra

#### 3.2.1.1 Tipo de muestra

La elección de la muestra en esta investigación es de tipo no probabilístico, específicamente intencional. Este tipo de muestreo se caracteriza por seleccionar a los participantes de forma deliberada, considerando que cumplen con características relevantes para el estudio. En palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2021), “el muestreo intencional consiste en seleccionar los casos que, por sus características, aporten información útil y relevante para los propósitos del estudio” (p. 269). La elección de este tipo de muestra permite incluir a los estudiantes del subnivel elemental y a los docentes directamente involucrados en los procesos de enseñanza de la comprensión lectora.

#### 3.2.1.2 Tamaño de muestra

El tamaño de la muestra corresponde a la totalidad de la población accesible, dado su número reducido. Se incluye a los 45 estudiantes y a los 3 docentes del subnivel elemental, quienes participarán mediante la aplicación de pruebas de entrevistas estructuradas, respectivamente. Según Hurtado (2023), cuando la población es pequeña, se recomienda incluir a todos sus miembros en el estudio para lograr una mayor validez y confiabilidad en los resultados.

**Tabla 1**

*Población y muestra*

Grupo	Población	Muestra	Porcentaje
Estudiantes	45	45	100%
Docentes	3	3	100%
TOTAL	48	48	100%

*Nota.* Datos aportados por la Unidad Educativa Municipal La Pradera, cantón Loja (2025).

#### 3.2.1.3 Selección de la muestra

La selección de la muestra se basó en la inclusión total de la población accesible, ya que esta es manejable. De acuerdo con Hernández et al. (2021), las muestras pequeñas permiten considerar la totalidad de casos sin necesidad de aplicar fórmulas estadísticas para su cálculo. Además, Balestrini (2020) señala que cuando el universo es reducido no se requiere delimitar una muestra. Por tanto, en esta investigación se trabajará con la totalidad de los estudiantes y docentes del subnivel elemental, lo que garantiza una mejor representación del contexto educativo en estudio.

### **3.3 Métodos y Técnicas**

#### **3.3.1 Métodos**

En la investigación, los métodos proporcionan herramientas esenciales para explorar, analizar y comprender fenómenos complejos. Se utilizó el método deductivo, Barchini (2006), define el método deductivo como la extracción de razonamientos lógicos a partir de enunciados dados, es decir, de lo general a lo particular, de la causa al efecto, prospectivo y teórico, por consiguiente, este método facilitó presentar con claridad la problemática planteada del estudio basándose en teorías y conceptos relacionados. En definitiva, esta combinación permitió establecer una base sólida para comprender a profundidad la gamificación y su influencia en la comprensión lectora.

En consecuencia, este método permitió una revisión exhaustiva de la literatura y un análisis detallado de las diferentes estrategias innovadoras y el desempeño estudiantil, su eficacia radica en su claridad y precisión que permite llegar a conclusiones específicas a partir de principios generales, siendo muy utilizado en diversas áreas del conocimiento.

#### **3.3.2 Técnicas**

La ficha de observación se posiciona como una técnica fundamental en la investigación al permitir la recolección directa de la información desde la población de estudio, ofreciendo así una visión integral y específica sobre el tema. Según Fuertes (2011) entiende la observación de la práctica educativa como una técnica de investigación intencionada, específica y sistemática que requiere planificación previa para recoger información. Por lo tanto, se empleará la técnica de la ficha de observación y la entrevista mediante un cuestionario como instrumento, permitiendo la recolección necesaria de la información para la investigación, facilitando obtener perspectivas detalladas y valiosas sobre la gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal la Pradera.

La técnica utilizada, permite estructurar la información y formar una visión objetiva, lo que la convierte en una herramienta que puede resultar insustituible para aquel que persiga conocer aquellos casos en los que se busca comprender la complejidad del objeto de estudio mediante el uso de la observación directa. Sin embargo, es de gran importancia tener presente sus limitaciones e intentar, a pesar de lo dicho, combinarla con otras técnicas cuando sea necesario si se quiere tener un panorama más abarcador del objeto de estudio.

##### **3.3.2.1 Validación**

En la investigación se empleará una entrevista semiestructurada con preguntas abiertas en línea, dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Municipal La Pradera. Este instrumento tiene como finalidad recopilar información sobre la gamificación y su influencia en la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental. La entrevista se elaborará en Google Forms y será distribuido a los docentes a través de la aplicación WhatsApp, garantizando así su accesibilidad y rápida respuesta.

Finalmente, se elaborará una ficha de observación como instrumento de recolección de datos, la cual posibilitará recoger de manera sistemática las conductas, actitudes y respuestas de 45 estudiantes del subnivel elemental en el desarrollo de las actividades de la práctica pedagógica. Este instrumento permitirá recoger información directa y objetiva del contexto educativo, y ayudará a analizar los comportamientos observables de los alumnos en relación a la variable de estudio.

Según Estévez et al. (2013), la técnica del cuestionario constituye un recurso estructurado y, como tal, tiende a formar parte de una estrategia metodológica cualitativa. Su aplicación implica la administración de una serie de preguntas formuladas de igual manera y en el mismo orden a los participantes seleccionados, con el propósito de responder a los objetivos de la investigación.

**Tabla 2**

*Matriz de categoría*

Categoría	Subcategoría	Indicadores	Técnica	Instrumento
Gamificación	Estrategias didácticas	<p>Uso de dinámicas lúdicas en el aula, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Frecuencia y variedad de actividades lúdicas.</li> <li>- Coherencia y adecuación en relación con los objetivos educativos definidos.</li> </ul> <p>Grado de participación activa y actitud favorable del estudiantado frente al proceso de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Impacto en la interacción</li> </ul>	Observación	Ficha de observación

		y colaboración dentro del aula		
Comprensión lectora	Procesos de lectura	Diferentes niveles de comprensión literal, inferencial y crítica, valorándose de acuerdo a:	Observación	Cuestionario
Percepción docente	Innovación pedagógica	- Capacidad para identificar personajes, lugares y sucesos.	Entrevista	Cuestionario

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)

Los expertos calificaron cada ítem a partir de una escala tipo Likert (1 a 5), considerando los siguientes criterios:

- **Lenguaje: adecuación y claridad en el uso de términos.**
- Objetividad: relación establecida entre los ítems y las dimensiones de análisis.
- Secuencialidad: organización lógica y progresiva de los reactivos.
- Intencionalidad: correspondencia consistente entre los ítems y los objetivos de la investigación.
- Integración: articulación explícita de los reactivos asociados a la variable de estudio.
- Enfoque metodológico: adecuación del instrumento en función del objeto de estudio.
- Pertinencia: grado en que los reactivos aportan a la comprensión y resolución del problema planteado.
- Con lo que no reportaron observaciones negativas ni sugerencias de corrección, significa que:
  - La información sobre los ítems es clara y coherente.
  - Las dimensiones guardan una correspondencia adecuada con las variables planteadas.
  - El instrumento resulta funcional y relevante para el trabajo de campo.
  - Los resultados más relevantes son
  - Relevancia del instrumento
  - Los expertos opinan que el instrumento es pertinente para el problema educativo, así como para medir la influencia de la Gamificación en el proceso lector.
- **Adecuación metodológica**
  - Se constata que los indicadores, dimensiones y reactivos mantienen una congruencia interna, de acuerdo con la matriz de operacionalización presentada.
- **Claridad y adaptación al contexto**

- Los reactivos están formulados en un lenguaje comprensible por docentes y alumnos del subnivel elemental lo que favorece la aplicación real de los datos.
- **Intencionalidad y alcance**
- El instrumento posibilita la identificación de conductas observables asociadas a la participación, la motivación, el rendimiento lector y la aplicación de estrategias fundamentadas en la gamificación.
- **Validez de contenido asegurada**  
Al obtener calificaciones entre “Pertinente” y “Muy pertinente”, se certifica que el instrumento es válido para su aplicación, además confirmaron que la ficha de observación y el cuestionario presentan una estructura lógica, alineados con las variables y cumplen criterios científicos de evaluación psicométrica.

### 3.3.3 Operacionalización de categorías

Para garantizar la coherencia entre los objetivos de la investigación y los instrumentos de recolección de datos, se realizó la operacionalización de las categorías de estudio. Este proceso permitió desglosar las categorías principales en subcategorías e indicadores, facilitando la organización y análisis de la información obtenida mediante la entrevista y la ficha de observación. En la investigación se empleará una entrevista semiestructurada con preguntas abiertas en línea, dirigido a los docentes de la Unidad Educativa Municipal La Pradera.

Este instrumento tiene como finalidad recopilar información sobre la gamificación y su influencia en la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental. La entrevista se elaborará en Google Forms y será distribuido a los docentes a través de la aplicación WhatsApp, garantizando así su accesibilidad y rápida respuesta.

Finalmente, se elaborará una ficha de observación como instrumento de recolección de datos, la cual posibilitará recoger de manera sistemática las conductas, actitudes y respuestas de 45 estudiantes del subnivel elemental en el desarrollo de las actividades de la práctica pedagógica. Este instrumento permitirá recoger información directa y objetiva del contexto educativo, y ayudará a analizar los comportamientos observables de los alumnos en relación a la variable de estudio.

Según Estévez et al. (2013), la técnica del cuestionario constituye un recurso estructurado y, como tal, tiende a formar parte de una estrategia metodológica cualitativa. Su aplicación implica la administración de una serie de preguntas formuladas de igual manera y en el mismo orden a los participantes seleccionados, con el propósito de responder a los objetivos de la investigación.

**Tabla 3***Matriz de operacionalización de categoría Gamificación*

<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
Gamificación	Interacción y compromiso	Participación activa, interés	Observación / Entrevista	Ficha / Entrevista
Gamificación	Motivación	Entusiasmo, interés por lectura	Observación / Entrevista	Ficha / Entrevista
Gamificación	Colaboración	Trabajo en equipo	Observación	Ficha
Gamificación	Juegos interactivos	Uso de Wordwall y actividades lúdicas	Observación / Entrevista	Ficha
Gamificación	Retroalimentación inmediata	Corrección en tiempo real	Observación	Ficha

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)**Tabla 4***Matriz de operacionalización de categoría Comprensión lectora*

<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
Comprensión lectora	Comprensión literal	Ideas principales, detalles	Observación	Ficha
Comprensión lectora	Comprensión inferencial	Interpretación de textos	Observación / Entrevista	Ficha / Entrevista
Comprensión lectora	Comprensión crítica	Opinión y juicio	Observación / Entrevista	Ficha / Entrevista
Comprensión lectora	Vocabulario	Comprensión de palabras	Observación	Ficha
Comprensión lectora	Reflexión lectora	Relación con experiencias	Entrevista	Entrevista

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)

### 3.4 Procesamiento de los datos

El procesamiento de los datos en esta investigación se realizó mediante un proceso sistemático de organización, categorización e interpretación de la información obtenida a través de las entrevistas y fichas de observación aplicadas. Según Hernández y Mendoza (2022), el procesamiento de datos en estudios cualitativos implica “ordenar, clasificar y analizar la información de forma reflexiva, con el fin de descubrir patrones y significados presentes en el discurso de los participantes” (p. 187).

Desde este punto de vista, los datos que habíamos recogido fueron sometidos a una revisión escrita cuidada en el cual se extraían unidades de significado relacionadas con las categorías de análisis: gamificación, comprensión lectora y percepción docente, y se codificaron; de este modo se establecieron las relaciones entre las respuestas y las observaciones. Así, en el seguimiento de nuestra operativa, se permitió profundizar en las interpretaciones de las percepciones de los docentes y del comportamiento de los estudiantes; en este marco, se puede afirmar que quiero mantener el valor y la validez de la coherencia de los resultados extraídos.

## **CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados**

### **4.1 Análisis descriptivo de datos**

Para la recolección de la información se empleó la técnica de la entrevista semiestructurada, la cual permitió obtener datos cualitativos de manera directa a partir de la experiencia y percepción de los participantes. La entrevista fue aplicada a tres docentes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera, ubicada en el cantón Loja.

Dicho instrumento, que consta de diez preguntas formuladas en línea, se encontró orientado hacia el conocimiento de las estrategias didácticas utilizadas, centrando la atención sobre las que se insertan en la dinámica de la gamificación y que pueden incidir en la comprensión lectora en el alumnado. La aplicación virtual de la entrevista, por su parte, favoreció la participación de los docentes y ayudó a asegurar el tipo de información que sería relevante y actual para el desarrollo de la investigación.

La ficha de observación se aplicó a 45 estudiantes, de manera presencial. Este instrumento estuvo conformado por 10 ítems orientados a evaluar aspectos relacionados con la gamificación. El análisis de los datos obtenidos permitió identificar que la mayoría de los estudiantes presentaban inicialmente bajos niveles de comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y crítico. Esta situación evidencia una limitación en el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, lo cual coincide con lo señalado en el diagnóstico inicial del estudio. Sin embargo, tras la implementación de actividades gamificadas, se observó una mejora progresiva en la capacidad de los estudiantes para interpretar textos, lo que sugiere que el uso de estrategias innovadoras contribuye a superar las dificultades detectadas.

### **4.2 Interpretación de datos**

El coeficiente Kappa de Cohen es una medida estadística que se utiliza para evaluar el grado de acuerdo o concordancia que poseen dos observadores o evaluadores cuando clasifican los mismos elementos en categorías mutuamente excluyentes. A diferencia del simple porcentaje de coincidencia, el coeficiente Kappa tiene en cuenta el acuerdo que se puede llegar a esperar por azar y, por tanto, resulta ser una estimación más precisa de la concordancia que puede existir entre evaluadores.

La mejora observada en los niveles de comprensión lectora puede interpretarse como resultado de la interacción activa que promueve la gamificación, ya que los estudiantes dejan de ser receptores pasivos y asumen un rol protagónico en su aprendizaje. Este cambio metodológico favorece procesos cognitivos como el análisis, la inferencia y la reflexión, los cuales son fundamentales para una comprensión profunda del texto. En este sentido, los

resultados se alinean con las bases teóricas que destacan la importancia de metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje significativo.

Para Mendoza (2022), el coeficiente Kappa de Cohen constituye una herramienta esencial para cuantificar la consistencia entre evaluadores en estudios categóricos, ya que va más allá del simple porcentaje de coincidencia y corrige por el acuerdo que podría esperarse por azar, no obstante, su interpretación debe manejarse con cautela.

El índice Kappa de Cohen no solo sirve para calcular la fiabilidad de las observaciones realizadas, sino que además ayuda a aumentar la validez de los instrumentos de evaluación, en este caso en la investigación cualitativa; su utilización permite que los resultados que se obtienen sean más objetivos, coherentes y reproducibles, lo cual es esencial para que un estudio sea considerado científicamente válido; en ese sentido dos expertas docentes realizaron una evaluación acerca de la pertinencia y claridad de 10 ítems que son parte de la entrevista semiestructurada.

#### **4.3 Validación de entrevista**

La validación de la entrevista constituye un proceso fundamental dentro de la investigación, ya que garantiza la confiabilidad y pertinencia del instrumento aplicado para la recolección de información. En este estudio, la entrevista semiestructurada fue sometida a un proceso de validación por juicio de expertos, quienes evaluaron aspectos como la claridad, coherencia, relevancia y pertinencia de cada uno de los ítems planteados.

Los resultados obtenidos a partir de la validación evidencian un alto nivel de concordancia entre los evaluadores, lo cual se refleja en los valores alcanzados en el índice de Kappa. Este indicador permite determinar el grado de acuerdo entre los expertos más allá del azar, evidenciando que los ítems diseñados cumplen con los criterios necesarios para medir adecuadamente las variables de estudio. En este sentido, se puede afirmar que la entrevista presenta una adecuada validez de contenido, ya que sus preguntas están alineadas con los objetivos de la investigación y permiten explorar de manera pertinente la influencia de la gamificación en la comprensión lectora.

**Tabla 5***Interpretación del índice Kappa*

Valor de $\kappa$	Nivel de acuerdo	Interpretación
< 0.00	Pobre	No hay acuerdo
0.00 – 0.20	Leve	Acuerdo mínimo
0.21 – 0.40	Aceptable	Acuerdo bajo
0.41 – 0.60	Moderado	Acuerdo medio
0.61 – 0.80	Sustancial	Buen acuerdo
0.81 – 1.00	Casi perfecto	Excelente acuerdo

*Nota.* Escala de interpretación del coeficiente Kappa establecidos por Landis y Koch (1977)

La tabla del índice Kappa de Cohen explica de manera visual y categórica los distintos rangos de valores del coeficiente y su interpretación en términos de grado de acuerdo entre evaluadores. Cada rango de Kappa se asocia con una categoría cualitativa que indica la intensidad del acuerdo, desde pobre o leve hasta casi perfecto, permitiendo comprender rápidamente si la concordancia observada es significativa o simplemente producto del azar.

Este cuadro es empleado para poder interpretar los resultados de la fiabilidad, permitir poder comparar entre diferentes estudios y evaluadores, y ayudar a los investigadores/as a identificar las formas en las que podría mejorarse la fiabilidad (aclarando las categorías, formando a los evaluadores/as, o modificando la herramienta de medida).

**Tabla 6***Matriz de validación de expertos de entrevista*

	Ítems	Respuestas experto 1	Respuestas experto 2
1	¿Cuáles son las principales dificultades que presentan sus alumnos del subnivel elemental al momento de realizar la comprensión lectora?	Coincide	Coincide
2	¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración de los estudiantes al analizar un texto?	Coincide	Coincide

	Ítems	Respuestas experto 1	Respuestas experto 2
3	¿Qué parámetros utiliza para evaluar la motivación y el grado de involucramiento del estudiantado en las actividades de lectura?	No coincide	No coincide
4	¿Qué entiende por “gamificación” en el contexto educativo?	Coincide	Coincide
5	¿Con qué frecuencia aplica estrategias gamificadas en sus clases y cómo influye esta práctica en la participación y aprendizaje de sus estudiantes?	Coincide	No coincide
6	¿Qué elementos de la gamificación utiliza con mayor frecuencia?	Coincide	Coincide
7	¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración entre los estudiantes en el aula?	No coincide	No coincide
8	¿Qué tipo de recompensas o retroalimentaciones considera más efectivas para mantener la motivación?	Coincide	Coincide
9	¿En su experiencia, ¿cómo ha influido la gamificación en la motivación y participación de sus estudiantes durante las actividades de lectura?	Coincide	Coincide
10	¿Qué cambios ha notado en la motivación de sus estudiantes desde que utiliza estrategias gamificadas?	Coincide	No coincide

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)

La validación de instrumentos es un proceso fundamental en toda investigación, pues permite garantizar la calidad y la coherencia del instrumento con los objetivos del estudio. Para Hernández y Mendoza (2023), la validez del contenido está referida a la obtención del juicio de expertos en los que se valora la claridad, la pertinencia y la congruencia de los ítems respecto de las variables propuestas. En este sentido, la matriz de validación de expertos de la entrevista permitió recoger las valoraciones obtenidas por distintos especialistas en el ámbito educativo y metodológico, quienes analizaron cada una de las preguntas según criterios de redacción, pertinencia y consistencia interna. Esto, justamente, fue importante para asegurar que la entrevista recogiese la realidad educativa de interés en el estudio y ello redundase en la credibilidad y el rigor del trabajo investigativo.

Cálculo:

$$P_o = \frac{8}{10} = 0.8$$

Acuerdos observados

$$P_e = (0.7 \times 0.7) + (0.3 \times 0.3) = 0.58$$

Acuerdos esperados por azar

$$\kappa = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e} = \frac{0.8 - 0.58}{1 - 0.58} = \frac{0.22}{0.42} = 0.52$$

Para determinar la confiabilidad interevaluador del instrumento de entrevista, se aplicó el índice Kappa de Cohen ( $\kappa$ ), método estadístico utilizado para valorar el grado de acuerdo entre dos jueces, eliminando la influencia del azar (Cohen, 1960). Dos docentes expertos evaluaron la pertinencia y claridad de los ítems del instrumento, obteniendo un valor de  $\kappa = 0.52$ , que, según la interpretación de Landis y Koch (1977), refleja un nivel de acuerdo moderado. Por lo tanto, el instrumento presenta una confiabilidad aceptable para su aplicación en el estudio.

#### 4.4 Validación de ficha de observación

La validación de la ficha de observación representa un aspecto clave en el desarrollo de la investigación, ya que permite asegurar que los indicadores utilizados para registrar el comportamiento de los estudiantes sean pertinentes, claros y coherentes con las variables de estudio. En este caso, la ficha de observación fue sometida a un proceso de evaluación por

expertos, quienes analizaron la adecuación de los ítems en función de los objetivos de la investigación.

Los resultados de la validación muestran un alto nivel de aceptación en cuanto a la pertinencia y claridad de los indicadores, lo que evidencia que la ficha de observación es un instrumento confiable para registrar aspectos relacionados con la motivación, participación y niveles de comprensión lectora de los estudiantes. La aplicación del índice de Kappa permitió confirmar la consistencia de las valoraciones realizadas por los expertos, evidenciando un grado de concordancia significativo.

**Tabla 7**

*Matriz de validación de expertos de ficha de observación*

	Ítems	Experto 1	Experto 2
1	Participa con entusiasmo en las actividades gamificadas	Sí	Sí
2	Colabora con sus compañeros durante los juegos educativos.	Sí	Sí
3	Finaliza las tareas gamificadas propuestas por el docente.	No	Sí
4	Mantiene el interés y esfuerzo ante actividades de dificultad media o alta.	Sí	Sí
5	Muestra interés y disposición positiva hacia las actividades lúdicas.	Sí	Sí
6	Se motiva al obtener insignias o logros digitales.	No	No
7	Atiende y aplica la retroalimentación inmediata recibida.	Sí	Sí
8	Identifica personajes y detalles explícitos del texto leído.	Sí	No
9	Deduca información implícita en los textos.	Sí	Sí
10	Relaciona lo leído con experiencias personales o de su entorno.	No	No

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)

La validez de contenido por juicio de expertos es una de estas fases; implica someter los ítems al juicio de especialistas para identificar vacíos, ambigüedades o sesgos. Aunque esto asegura la representatividad y relevancia de los ítems, rara vez se informa este procedimiento en la validación de instrumentos (Gonzales,2021).

La utilización de la matriz de validación de expertos no solamente mejora el nivel de calidad recomendado para el instrumento, sino que incrementa la fiabilidad y el rigor de la

metodología de la investigación, ya que incluir los comentarios y las propuestas de los expertos ayuda a mejorar la consistencia interna del instrumento, a reducir los sesgos de respuesta y a comprobar que las mediciones reconducidas sean representativas del fenómeno que se investiga.

**Tabla 8**

*Resumen de coincidencias de kappa*

<b>Resultado</b>	<b>Frecuencia</b>
Ambos observadores dijeron “Sí”	6
Ambos observadores dijeron “No”	2
Desacuerdo (uno dice Sí, otro No)	2

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)

La tabla de coincidencia del índice Kappa permite identificar el grado de acuerdo existente entre los jueces o evaluadores respecto a los ítems de la ficha de observación. Según Pérez y Morales (2024), este procedimiento estadístico facilita visualizar las coincidencias y discrepancias en las valoraciones, lo cual resulta fundamental para estimar la fiabilidad del instrumento y asegurar la objetividad de los resultados. Este proceso permitió constatar que el instrumento presenta una adecuada uniformidad en las apreciaciones de los expertos, fortaleciendo su validez y garantizando la confiabilidad de la información.

Calculo:

$$P_o = \frac{6 + 2}{10} = 0.8$$

- Proporción “Sí” por observador 1 =  $8/10 = 0.8$
- Proporción “No” por observador 1 =  $0.2$
- Proporción “Sí” por observador 2 =  $7/10 = 0.7$
- Proporción “No” por observador 2 =  $0.3$

**Acuerdo esperado por azar:**

$$P_e = (0.8 * 0.7) + (0.2 * 0.3) = 0.56 + 0.06 = 0.62$$

Calculo Kappa:

$$\kappa = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e} = \frac{0.8 - 0.62}{1 - 0.62} = \frac{0.18}{0.38} \approx 0.47$$

Para garantizar la confiabilidad de la ficha de observación utilizada con 45 niños del subnivel elemental, se aplicó el índice Kappa de Cohen, considerando las valoraciones de dos expertos observadores. Del total de observaciones, se registró un acuerdo observado del 80%, obteniéndose un valor de  $\kappa = 0.47$ , que corresponde a un nivel de acuerdo moderado según Landis y Koch (1977). Este resultado evidencia que la ficha presenta una confiabilidad aceptable, asegurando consistencia en la recolección de datos a través de la observación.

#### 4.5. Interpretación de la entrevista

A partir de las respuestas de los docentes entrevistados, se evidencia que existe una percepción positiva respecto al uso de la gamificación en el aula, especialmente en lo relacionado con el incremento del interés por la lectura. Los docentes coinciden en que las actividades gamificadas generan un ambiente dinámico y participativo, lo cual facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este resultado permite inferir que la aceptación docente es un factor clave para la implementación efectiva de estrategias innovadoras.

**Tabla 9**

*Matriz de interpretación de entrevista*

ENTREVISTA		
<b>Tema:</b>	Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2025-2026	
<b>Datos del entrevistado:</b>		
<b>Nombre</b>	<b>Estudios</b>	<b>Trayectoria académica/laboral</b>
Lic. María Fernanda Maldonado	Lic en Ciencias de la educación Especialidad Psicología Infantil y educación parvularia	Docente en la Unidad Educativa Municipal La Pradera

Categoría de análisis:	Propuestas
¿Cuáles son las principales dificultades que presentan sus alumnos del subnivel elemental al momento de realizar la comprensión lectora?	Entre las principales se encuentran un vocabulario limitado que les impide comprender muchas palabras del texto y una escasa capacidad de inferencia, lo que dificulta deducir información implícita o relacionar ideas dentro del contenido. Asimismo, muestran problemas de atención y concentración durante la lectura, lo que provoca que pierdan el hilo del texto, y una lectura lenta o silábica que centra su esfuerzo en la decodificación de palabras más que en la comprensión global. A esto se suma la falta de hábito lector, la dificultad para identificar ideas principales y secundarias, y la limitada capacidad para expresar con sus propias palabras lo comprendido, además no reconocen las estructuras textuales ni se sienten motivados a leer, lo que limita su interés y participación activa en actividades de lectura. Estas dificultades evidencian la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan tanto la fluidez lectora como la comprensión y el gusto por la lectura.
¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración de los estudiantes al analizar un texto?	La gamificación puede facilitar la participación activa porque convierte la lectura en una experiencia viva y divertida. Mediante retos, misiones o competencias, los estudiantes se encuentran mucho más involucrados y con una mayor predisposición para participar en estas actividades. Esta estrategia permite que el análisis de textos se convierta en una aventura colectiva, donde cada hito, cada logro propio es un valor simbólico que empuja a las personas para que continúen superándose. Igualmente, cuando se introducen actividades en grupo existe un gran predominio por la colaboración, porque a partir de entonces los alumnos empiezan a trabajar, a compartir ideas y a respetar las opiniones de los demás. Por tanto, la lectura deja de ser un trabajo individual para ser una experiencia compartida.
¿Qué parámetros considera para medir la motivación y el grado de implicación del estudiantado en las actividades de lectura?	Para evaluar la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia las actividades de lectura, utilizo diversos indicadores que me permiten observar tanto aspectos conductuales como afectivos durante el proceso de aprendizaje. Entre los indicadores conductuales, considero la participación activa en las actividades, es decir, si los estudiantes se involucran de manera constante al leer, comentar o responder preguntas sobre el texto. También observo la iniciativa personal, que se refleja cuando los alumnos muestran interés por leer por su cuenta, realizan búsquedas adicionales relacionadas con el contenido o participan en debates y discusiones sin necesidad de un estímulo externo. Otro indicador importante es la persistencia y esfuerzo, ya que estudiantes motivados tienden a superar dificultades en la lectura, como palabras desconocidas o textos complejos, sin abandonar la actividad. Por lo que respecta a los indicadores afectivos, analizo la actitud hacia la lectura, ahora tomando como referencia si los estudiantes manifiestan interés, si lo pasan bien o bien sienten inquietud cuando han de tener que enfrentarse a textos nuevos. Y por otro lado, atiendo a la manifestación de emociones y opiniones, dado que la motivación ha de poder hacerse evidente cuando los alumnos dan pie a la exteriorización de ideas, cuando sueltan preguntas o cuando comparan lo que han leído con su propia experiencia de vida. Finalmente, analizo la cooperación y la predisposición para trabajar en grupos, sobre todo en actividades en las que la lectura necesita de la interactividad de los compañeros, ya que un compromiso sincero también debe verse en una participación en el aprendizaje de grupo. Por ello, la suma de estos indicadores aporta una lectura global de la motivación y el compromiso del alumnado, al tiempo que permite señalar estrategias de tipo pedagógico que favorecen la motivación hacia la lectura y que le permiten también mejorar en sus competencias lectoras.

¿Qué entiende por “gamificación” en el contexto educativo?

Los docentes deben acceder a un estado de pesimismo, porque esto aluden a no generar falsas expectativas sobre el presente y futuro. De todos modos, no podemos dejar de hacer algo, Sabemos que todo está perdido, pero por lo menos perder en la batalla. Así que debemos tener una construcción positiva, pero en virtud de la producción, es decir, mantener una constante producción del pensamiento sobre las estructuras establecidas. Luchar por las personas que si valen la pena y que están en condiciones desiguales.

¿Con qué frecuencia aplica estrategias gamificadas en sus clases y cómo influye esta práctica en la participación y aprendizaje de sus estudiantes?

Regularmente aplico estrategias gamificadas en mis clases y me esfuerzo por integrarlas al menos una vez a la semana en tareas fundamentales de aprendizaje, como la lectura de textos, la resolución de problemas o las evaluaciones formativas, entre otros. La frecuencia con la que se emplean depende, en gran medida, del objetivo que nos proponemos en la clase y del grupo de alumnos con los que se trabaje, sin dejar de buscar una buena combinación de actividades tradicionales y de actividades gamificadas. La aplicación de estas estrategias aporta un efecto positivo bastante notable en el alumnado, en la medida que parece incrementar la motivación de los alumnos, genera entusiasmo, fomenta la interacción entre compañeros, además de que la gamificación propicia un aprendizaje mucho más activo y significativo, en el sentido que el alumno tiene la sensación de participar en el proceso, puede observar sus logros a través de puntos o niveles y que se le ofrece una retroalimentación inmediata que le permite modificar sus estrategias de comprensión y colaboración. En resumen, la implementación recurrente de estas estrategias permite generar un espacio educativo más activo, inclusivo y estimulante que estimula tanto la autonomía como la cooperación entre compañeros.

¿Qué elementos de la gamificación utiliza con mayor frecuencia?

Los puntos permiten que los estudiantes visualicen su progreso y reciban reconocimiento inmediato por sus logros, lo que incentiva la participación activa, los niveles brindan una sensación de avance y logro, motivando a los estudiantes a superar metas progresivas en la lectura o en otras actividades académicas. Las insignias o reconocimientos funcionan como premios simbólicos que refuerzan comportamientos positivos y logros específicos, promoviendo tanto la motivación intrínseca como extrínseca, los retos o desafíos fomentan la colaboración y el pensamiento crítico, ya que los estudiantes deben resolver problemas o cumplir objetivos de manera conjunta, aplicando estrategias de análisis, comprensión y discusión del contenido. Estos ocasionalmente incorporo tablas de clasificación, historias o narrativas que guían la actividad gamificada y retroalimentación inmediata, todos ellos diseñados para mantener el interés, la motivación y la participación constante de los alumnos.

¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración entre los estudiantes en el aula?

Considero que la gamificación promueve de manera significativa la participación activa y la colaboración entre los estudiantes, ya que transforma las actividades de aprendizaje en experiencias más dinámicas, motivadoras y retadoras, dado que al introducir en las actividades gamificadas elementos de juego como los de los desafíos, las competencias, los puntos, los niveles o las medallas, los autores consideran que el aprendizaje se hace más divertido y los estudiantes se sienten como protagonistas, lo que incrementa su predisposición a participar en las tareas que se les plantean. Además, muchas de las actividades gamificadas implica trabajar de manera cooperativa, resolver problemas de forma conjunta y tomar decisiones entre todos los implicados en el trabajo en grupo, por lo que también se favorece la cooperación, el diálogo y el intercambio de opiniones. Por consiguiente, los estudiantes no sólo se sienten inducidos a participar, sino que también se sienten motivados a valorar el trabajo cooperativo como un recurso que permite concretar el objetivo propuesto, aprendiendo a la vez a desarrollar competencias sociales y de comunicación sin dejar de lado el refuerzo del aprendizaje.

<p>¿Qué tipo de recompensas o retroalimentaciones considera más efectivas para mantener la motivación?</p>	<p>Se considera que las recompensas y los refuerzos que contribuyen en mayor medida a mantener elevada la motivación de los alumnos son aquellas en las que se combinan de inmediato el reconocimiento, la validez pedagógica y el refuerzo positivo del esfuerzo. Las consideramos las más efectivas y son las insignias o los reconocimientos simbólicos, que permiten a los alumnos hacer visibles sus logros de forma concreta y poder disfrutar del progreso que ellos han suscitado.</p> <p>La entrega de puntos o un sistema de niveles también motivan a los alumnos; pues manifiestan en qué punto de la evolución del aprendizaje se encuentran y activan la superación personal. Las devoluciones inmediatas o constructivas son las que hay que tener en cuenta porque dan a los alumnos criterios en torno a lo que han hecho bien y a lo que pueden hacer mejor, contribuyendo así al afianzamiento de sus conocimientos y sus niveles de autoconfianza. Las recompensas colaborativas – como las actividades especiales grupales son o los privilegios de un grupo- favorecen el trabajo cooperativo y otorgan plena vigencia a la existencia activa. Por último, es importante tener en cuenta que las recompensas deben guardar una relación con los objetivos de aprendizajes y no deben ser únicamente extrínsecas porque ello acaba permitiendo que la motivación también se mantenga de forma intrínseca, alimentando la curiosidad, fomentar el interés por explorar contenidos nuevos y permitir evitar leer y realizar otras actividades académicas.</p>
<p>Desde su experiencia docente, ¿de qué manera la gamificación ha incidido en la motivación y el nivel de participación del estudiantado durante las actividades de lectura?</p>	<p>La práctica de la gamificación ha tenido un impacto positivo en la motivación y la participación de los estudiantes, ya que, por un lado, transforma las actividades de lectura en situaciones más dinámicas y atractivas para el alumnado. La utilización de elementos de juego como la competición, así como la superación de niveles, la obtención de logros y de puntos o medallas harán que los estudiantes presenten mayor curiosidad para participar y motivarse con las tareas planteadas, así como que muestren una mayor motivación para participar y una mayor dedicación en la superación de las actividades que se les plantean. A su vez, promueve la cooperación, ya que muchas de las actividades gamificadas requieren de un trabajo en grupo y discusión sobre el contenido, aspecto que permitirá a los alumnos compartir ideas, ayudarse entre sí y aprender juntos. En resumen, esta estrategia no sólo ofrece un beneficio a la disposición hacia la lectura, sino que también contribuirá al desarrollo y consolidación de las habilidades sociales, del pensamiento crítico y de la comprensión lectora, proporcionando un contexto de enseñanza que sea motivante, participativo y constructivo.</p>
<p>¿Qué variaciones ha observado en la motivación del estudiantado a partir de la implementación de estrategias gamificadas?</p>	<p>Desde el inicio de la implementación de las estrategias gamificadas en las clases, es evidente que hay un cambio notable en cuanto a la motivación de los estudiantes. Al margen de que ha aumentado el interés por participar activamente en las actividades de lectura, ya que los elementos de ludificación tipo retos, puntos, niveles o insignias, por ejemplo, hacen que el proceso de lecturas sea más interesante y divertido. Los estudiantes participan más activamente, levantan la mano para compartir ideas, propuestas o para resolver preguntas o para discutir un contenido que aparece en un texto.</p>

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)

**Tabla 10***Matriz de interpretación de entrevista*

<b>ENTREVISTA</b>		
<b>Tema:</b>	Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2025-2026	
<b>Datos del entrevistado:</b>		
<b>Nombre</b>	<b>Estudios</b>	<b>Trayectoria académica/laboral</b>
Dra. Lorena Vicenta	Dra. en ciencias de la educación especialidad Psicología Infantil y educación parvularia	Docente en la Unidad Educativa Municipal La Pradera
<b>Categoría de análisis:</b>	<b>Propuestas</b>	
¿Cuáles son las principales dificultades que presentan sus alumnos del subnivel elemental al momento de realizar la comprensión lectora?	<p>Los estudiantes que se encuentran en el subnivel elemental de la comprensión lectora suelen ser portadores de diferentes dificultades, fundamentalmente porque no han sufrido en algún momento de su escolarización la ampliación del vocabulario que da lugar a la fluidez lectora. Muchos niños son meros decodificadores, no consiguiendo captar la idea general del texto. Les cuesta identificar ideas principales y secundarias, realizar inferencias, o establecer la relación entre párrafos. Otro aspecto a reseñar es la falta de hábitos de lectura en casa, puesto que esto supone un menor nivel de interés y de práctica. También cabe añadir la desmotivación, la distracción o la escasa apropiación de las estrategias lectoras adecuadas.</p>	
¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración de los estudiantes al analizar un texto?	<p>La gamificación puede favorecer significativamente la participación activa al convertir la lectura en una experiencia más dinámica y divertida. A través de retos, misiones o competencias, los estudiantes se sienten más involucrados y motivados a participar en las actividades. Este enfoque transforma el análisis de textos en una aventura colectiva donde cada logro tiene un valor simbólico que impulsa la superación personal. Además, al incorporar actividades en equipo, se fortalece la colaboración, ya que los alumnos aprenden a trabajar juntos, compartir ideas y respetar opiniones. Así, la lectura deja de ser una tarea individual para convertirse en una experiencia compartida y significativa.</p>	
¿Qué indicadores utiliza para evaluar la motivación o el compromiso de sus estudiantes hacia las actividades de lectura?	<p>Para evaluar el grado de motivación y compromiso que tienen mis alumnos y alumnas, me fijo en distintos indicadores. Uno de los más importantes es el grado de participación que manifiestan en las actividades de lectura: su atención, su interés, su predisposición a participar, etcétera. También valoro el entusiasmo con el que responden a las preguntas, el cumplimiento de las tareas y la curiosidad por leer nuevos textos. Igualmente, tengo en cuenta la iniciativa: por ejemplo, si quieren leer lo mismo que uno de sus compañeros y compañeras o si se decantan por una lectura. Finalmente, una actitud positiva frente a la lectura, el importante grado de atención y la expresión de emociones durante la lectura representan una evidencia de verdadero compromiso con el aprendizaje.</p>	

¿Qué entiende por “gamificación” en el contexto educativo?

La gamificación en educación se refiere a la incorporación de elementos típicos de los juegos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, para mejorar la motivación, la emoción y la participación activa de los estudiantes. Este enfoque no consiste en convertir la educación en un juego, sino en la utilización de recursos tales como: sistemas de puntos, niveles, badges (insignias), rewards (recompensas) y challenges (desafíos) para el desarrollo de experiencias educativas más dinámicas. Con esta metodología, los estudiantes toman la iniciativa, desarrollan habilidades de trabajo en equipo, pensamiento crítico y creación, y se genera un ambiente de aprendizaje en el que los errores son vistos como una oportunidad para mejorar, lo que promueve la motivación y el interés por el aprendizaje.

¿Con qué frecuencia aplica estrategias gamificadas en sus clases y cómo influye esta práctica en la participación y aprendizaje de sus estudiantes?

La gamificación aplicada a la educación es la utilización en el proceso de enseñanza-aprendizaje de elementos característicos de los juegos para mejorar la motivación, implicación y el empoderamiento del estudiante. En ningún caso debemos pensar que se convierte la educación en un juego, sino que se utilizan dinámicas como puntos, niveles, medallas, depósitos y retos, para desarrollar una experiencia de aprendizaje más envolvente. Se trata de una experiencia que les sitúa en el centro, desarrolla habilidades como la cooperación, el pensamiento crítico, la creatividad y ayuda a crear un ambiente positivo en el que el error es una oportunidad de mejora y se aprende a perseverar y el gusto por aprender.

¿Qué elementos de la gamificación utiliza con mayor frecuencia?

Los recursos que generalmente empleo son los puntos, los niveles, las insignias y las recompensas simbólicas, ya que consigo favorecer el sentido de la superación de los alumnos y la competición sana entre los alumnos. También las tablas de clasificación y los retos grupales son recursos que contribuyen a mantener el interés de los alumnos y a que la participación sea constante. Todo el recurso no solo motiva, sino que permite visibilizar la actividad, el progreso de la clase y el progreso de los estudiantes. Además, también introduzco narrativas o historias que contemplan las actividades en las que suelo incorporar los elementos, lo que hace aumentar la inmersión e implicación de los alumnos. En definitiva, estos recursos tienden a ayudar en la generabilidad de un entorno educativo mucho más enérgico, divertido y participativo.

¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración entre los estudiantes en el aula?

La gamificación promueve la implicación participativa al favorecer la presentación de las actividades que hayan sido establecidas desafiantes y atractivas de forma que puedan despertar el interés de los estudiantes. Los estimula a la implicación y a la adopción de roles y toma de decisiones en el marco de dinámicas que convierten el aula de aprendizaje clásico en una situación de aprendizaje activo. Asimismo, da paso a la cooperación, pues muchas de las mecánicas que se utilizan son de hecho las que se desarrollan en grupo para que los alumnos puedan comunicarse, ayudarse mutuamente y colaborar para lograr unos objetivos determinados. Este tipo de interacción puede facilitar el desarrollo de vínculos sociales, empatía, respecto y generar una circunstancia de aprendizaje cooperativo e inclusivo.

¿Qué tipo de recompensas o retroalimentaciones considera más efectivas para mantener la motivación?

Las recompensas simbólicas y la retroalimentación positiva son las más efectivas para mantener la motivación. Las medallas, los premios de éxito y los mensajes de felicitación refuerzan la autoestima del estudiante y validan su esfuerzo independientemente del resultado obtenido. También la inmediatez de la retroalimentación es muy importante en el sentido de que ayuda a que los alumnos comprendan sus aciertos y errores más pronto que tarde. También creo que es muy interesante dar palabras de aliento para fijarse en el progreso personal y así fomentar el mantenimiento de la motivación intrínseca. Estas prácticas ayudan a crear un clima emocional positivo que da energía al aprendizaje y a la perseverancia.

¿En su experiencia, ¿cómo ha influido la gamificación en la motivación y participación de sus estudiantes durante las actividades de lectura?

Desde lo que he podido experimentar, la gamificación ha modificado de manera significativa la motivación de los alumnos, así como su participación. Muchos de ellos mostraban poco interés por las lecturas. Introduciendo dinámicas de juego, los estudiantes se involucraron de una forma activa en el aprendizaje, evidenciando una mayor motivación por aprender. Las actividades empezaron a ser más significativas, participativas y los alumnos están implicados en un proceso en donde cada logro es valorado. La competencia sana y el trabajo en grupo están fomentando la confianza y la colaboración para convertir el aula en un espacio más dinámico, cooperativo y agradable.

¿Qué cambios ha notado en la motivación de sus estudiantes desde que utiliza estrategias gamificadas?

Desde que llevo implementando estrategias gamificadas, he observado un notable incremento en la motivación del alumno. Participan con mayor ímpetu, muestran curiosidad por los textos y se esfuerzan más por alcanzar los objetivos planteados. Se han vuelto también más independientes, pues ya comprenden que su avance va a depender de su propio esfuerzo y de su propia participación. La lectura ha pasado de ser un deber a ser algo divertido y que aporta significado. Por otro lado, el clima de clase es más armonioso, los alumnos se ayudan los unos a los otros y tienen unas actitudes más positivas y constructivas ante los retos que plantea el aprendizaje.

*Nota:* Elaborado por Josue Guillen (2025)

**Tabla 11**

*Matriz de interpretación de entrevista*

<b>ENTREVISTA</b>		
<b>Tema:</b>	Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2025-2026	
<b>Datos del entrevistado:</b>	<b>Estudios</b>	<b>Trayectoria académica/laboral</b>
<b>Nombre</b>		
Lic. Leonela Maribel Paladines Carrion	Lic. en ciencias de la educación especialidad psicología infantil y educación parvularia	Docente en la Unidad Educativa Municipal La Pradera
	Magíster en estudios de la Cultura por la Universidad Andina Simón Bolívar	Docente invitado de la universidad andina Simón Bolívar y el instituto de altos estudios nacionales
<b>Categoría de análisis</b>	<b>Propuestas</b>	

¿Cuáles son las principales dificultades que presentan sus alumnos del subnivel elemental al momento de realizar la comprensión lectora?

Una de las principales dificultades que tienen los alumnos que cursan el subnivel elemental es la incapacidad para realizar una comprensión global y exhaustiva de un texto. Muchos niños son capaces de hacer una lectura en voz alta, pero no consiguen entender lo que leen y tampoco identificar los mensajes más importantes que se pueden desprender. Tienen problemas para agrupar ideas, se encuentran con inconvenientes para realizar inferencias o para expresar sus propias opiniones referidas a lo leído. A esto hay que sumarle el escaso nivel de vocabulario que presentan y la escasa práctica lectora que experimentan. Por otra parte, hay que advertir que algunos niños poco se interesan por la lectura, pues, y no la consideran como una actividad de interés. El escaso acompañamiento familiar y el escaso uso de estrategias de enseñanza contribuyen a la dificultad en las tareas de comprensión lectora.

¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración de los estudiantes al analizar un texto?

La gamificación puede transformar la forma en que los estudiantes se relacionan con los textos, ya que convierte el análisis en una experiencia participativa y motivadora. A través de actividades con dinámicas de juego, los alumnos se sienten más interesados en descubrir significados, responder preguntas o resolver retos vinculados al texto. Esto promueve la participación activa, ya que todos buscan cumplir objetivos y avanzar en el juego. Asimismo, la gamificación incentiva la colaboración, pues muchas actividades requieren trabajo en equipo, lo que fomenta el intercambio de ideas, el respeto y la ayuda mutua. En conjunto, favorece el aprendizaje cooperativo y fortalece el vínculo entre los estudiantes.

¿Qué indicadores utiliza para evaluar la motivación o el compromiso de sus estudiantes hacia las actividades de lectura?

Para evaluar la motivación y compromiso de los estudiantes, observo principalmente su disposición para participar voluntariamente en las actividades lectoras. Un indicador clave es su entusiasmo al leer y comentar los textos, así como el nivel de atención que demuestran durante las sesiones. También considero el esfuerzo que ponen al cumplir con las tareas asignadas y la responsabilidad con la que asumen los desafíos. Además, analizo sus expresiones verbales y no verbales, que evidencian si disfrutan o no de la actividad. Cuando un estudiante muestra curiosidad, hace preguntas, comparte opiniones y se esfuerza por mejorar, sé que está verdaderamente comprometido con el proceso lector.

¿Qué entiende por “gamificación” en el contexto educativo?

Entiendo la gamificación como una metodología pedagógica que utiliza la lógica y los elementos propios de los juegos para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de recompensas, desafíos y dinámicas interactivas, el docente logra captar la atención de los estudiantes y despertar en ellos el interés por aprender. Esta estrategia no solo busca el entretenimiento, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En el contexto educativo, la gamificación ayuda a que los alumnos se involucren activamente, participen en grupo y se esfuercen por alcanzar metas concretas, transformando la clase en un espacio dinámico, participativo y significativo.

¿Con qué frecuencia aplica estrategias gamificadas en sus clases y cómo influye esta práctica en la participación y aprendizaje de sus estudiantes?

Aplico estrategias gamificadas de manera frecuente, sobre todo en las clases de lectura y lenguaje, porque he comprobado que mantienen a los estudiantes más atentos y comprometidos. La gamificación me permite integrar dinámicas que transforman el aprendizaje en un proceso divertido, sin perder el enfoque pedagógico. Al usar estas estrategias, los niños participan con mayor entusiasmo, se concentran mejor y disfrutan del trabajo en grupo. Además, he notado que mejora su comprensión lectora, ya que, al relacionar el juego con el contenido, aprenden de manera más significativa. En general, esta práctica ha contribuido a fortalecer la motivación y la cooperación dentro del aula.

¿Qué elementos de la gamificación utiliza con mayor frecuencia?

Los elementos que más utilizo en mis clases son los retos, las insignias y los puntos acumulativos. Estos recursos ayudan a mantener la emoción del aprendizaje y a que los estudiantes visualicen sus logros. También empleo recompensas simbólicas, como diplomas, estrellas o reconocimientos públicos, que refuerzan positivamente su esfuerzo. Además, utilizo narrativas o historias temáticas que enmarcan las actividades, haciendo que los alumnos se sientan parte de una aventura educativa. De esta manera, la gamificación no solo incentiva la competencia sana, sino que promueve la cooperación, la perseverancia y el trabajo en equipo, aspectos esenciales para el aprendizaje integral.

¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración entre los estudiantes en el aula?

Considero que la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos, ya que les ofrece una forma más cachonda de aprender, en la que cada uno ocupa un papel y va llevando a cabo el desarrollo de la actividad. Gracias a la utilización de las dinámicas de juego, los alumnos se sienten más motivados, expresan sus opiniones de forma más distendida y se involucran con su propio aprendizaje. Además, la gamificación proporciona trabajar en equipo, puesto que muchas de las actividades se llevan a cabo en equipos o grupos y es necesario hacer las cosas en común hablando, respetando las opiniones de los demás, llegando a metas colectivas que comportan un aumento de la convivencia y del sentimiento de pertenencia al aula.

¿Qué tipo de recompensas o retroalimentaciones considera más efectivas para mantener la motivación?

Las recompensas que considero más efectivas son las que consideran el esfuerzo individual y el esfuerzo colectivo de los alumnos. Prefiero las recompensas de carácter simbólico, tales como medallas, puntos o palabras de reconocimiento, ya que éstas fomentan la autoestima. Ello no implica competencia negativa, sino que cuentan con un carácter no competitivo. También me gusta dar retroalimentación inmediata en la medida que facilita que los alumnos lleguen a comprender sus avances y conocer qué aspectos son susceptibles de mejora. El elogio verbal, los comentarios positivos y la posibilidad de participar adicionalmente son formas muy sencillas de mantener la motivación, pero al mismo tiempo son muy eficaces. En definitiva, la combinación de reconocimiento, indicaciones y ánimo refuerzan el deseo de aprender y de superarse.

¿En su experiencia, ¿cómo ha influido la gamificación en la motivación y participación de sus

Desde mi propio punto de vista, la gamificación ha cambiado la predisposición de forma radical hacia la lectura por parte del alumnado. Cuando la veían como una tarea laboriosa o aburrida, ahora la ven como una posibilidad de aprender divirtiéndose. Los alumnos movilizan más esfuerzo, interés y dedicación para con las actividades al aplicar una gamificación. Se esfuerzan por conseguir los objetivos establecidos, participan en discusiones y generan una gran satisfacción al compartir sus interpretaciones del texto en discusión. A la vez la gamificación ha

estudiantes durante las actividades de lectura?

propiciado una mayor colaboración en los compañeros convirtiendo el aula en un espacio donde todos están dispuestos a ayudar y a celebrar los logros de los demás, lo que ha conllevado un incremento en la motivación general del grupo.

¿Qué cambios ha notado en la motivación de sus estudiantes desde que utiliza estrategias gamificadas?

Desde que he puesto en práctica en mis clases estrategias gamificadas, me he dado cuenta de que mis alumnos muestran una actitud más jovial, más curiosos y participativos. Ahora presentan una mayor voluntad para leer y analizar los textos, sin miedo a cometer errores, pues saben que este error es parte del aprendizaje. También ha aumentado la colaboración, ya que los niños trabajan con motivación en grupo el uno con el otro. También ha mejorado el clima de aula, que se caracteriza por la empatía, la consideración por los demás y por la motivación por aprender. En definitiva, la gamificación ha permitido que los alumnos se involucren emocional y cognitivamente en proceso educativo.

---

Nota. Elaborado por Josue Guillen (2025)

Tras realizar el análisis de las respuestas presentadas en las matrices, se demuestra que los ítems de la entrevista son valorados positivamente por los expertos, de modo que se confirma que el instrumento tiene pertinencia y coherencia. De acuerdo con Sánchez y Torres (2024), la validación de contenido permite comprobar que los instrumentos que se apliquen en la investigación midan adecuadamente los aspectos que se desean estudiar, lo que permite incrementar la validez y confiar en el grado de fiabilidad de los datos. En este sentido, las observaciones hechas por los expertos son claves para realizar ajustes en la redacción y en la claridad de algunas preguntas, así como para optimizar la estructura final del instrumento.

#### **4.6 Interpretación de la Ficha de Observación.**

El presente análisis interpreta los resultados obtenidos de la ficha de observación aplicada a 45 estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera, con el objetivo de valorar las conductas observables vinculadas con la gamificación (participación, colaboración, perseverancia, motivación y dinámicas lúdicas) y con la comprensión lectora (procesos literal, inferencial y reflexivo), En el tema del estudio titulado “Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2025–2026”.

Los datos registrados en la ficha de observación evidencian un aumento en la participación activa de los estudiantes durante las sesiones de lectura gamificadas. Este comportamiento refleja un cambio significativo en la actitud frente al aprendizaje, pasando de una postura pasiva a una dinámica e interactiva. Asimismo, se observa una mejora en la

capacidad de comprensión literal e inferencial, lo cual confirma la efectividad de la intervención pedagógica aplicada.

**Tabla 12**

*Matriz de interpretación de la ficha de observación*

<b>Ítem observado</b>	<b>Objetivo del indicador</b>	<b>Pregunta orientadora</b>	<b>Interpretación cualitativa (con cita y conclusión)</b>
<b>Participa con entusiasmo en las actividades gamificadas.</b>	Evaluar el nivel de participación activa del estudiantado durante la implementación de actividades basadas en la gamificación.	¿El alumnado manifestó interés en la participación en las actividades lúdicas?	El alumnado mostró altos niveles de motivación, evidenciando la conexión emocional experimentada con las actividades. La gamificación, al añadir los sentidos de reto y recompensa, favorecía la motivación intrínseca y la disposición activa hacia el aprendizaje (Deci & Ryan, 2000). Por lo que el nivel de participación activa demuestra que la gamificación potencia el compromiso y la atención sostenida en el desarrollo de las tareas lectoras.
<b>Participa junto a sus pares en el desarrollo de actividades lúdicas con fines educativos.</b>	Determinar el grado de cooperación y trabajo colaborativo que se manifiesta en los desafíos gamificados.	¿El estudiantado actúa de manera cooperativa durante la realización de las actividades gamificadas?	Los alumnos exhibieron actitudes cooperativas, en tanto que se ayudaban entre sí a la resolución de tareas y también intercambiaban las estrategias lectoras. Este comportamiento no es sino el reflejo de los principios del aprendizaje cooperativo trabajado por Johnson y Johnson (1999), donde el apoyo mutuo y las metas compartidas pueden ser un potente factor para el rendimiento escolar. De este modo, la colaboración del grupo corrobora que la gamificación favorece la interacción social, pero también la construcción conjunta del conocimiento.
<b>Culmina las actividades gamificadas planteadas por el docente.</b>	Valorar el grado de responsabilidad y cumplimiento en la ejecución de tareas dentro de contextos gamificados.	¿El estudiantado consigue completar las actividades planteadas en las dinámicas de juego?	La mayoría completó las misiones asignadas con responsabilidad, demostrando compromiso y disciplina. De acuerdo a Vygotsky (1978), el aprendizaje mediado por la interacción social y por parte del docente favorece la autorregulación y el autocontrol. Por tanto, el cumplimiento en las tareas pone en relieve que la gamificación pone en valor la responsabilidad y la autonomía en los procesos de aprendizaje.

<b>Sostiene la atención y el grado de compromiso frente a actividades de complejidad media o elevada.</b>	Evaluar la constancia y la autorregulación del esfuerzo ante tareas de mayor exigencia.	¿El estudiantado mantiene el interés frente a desafíos con un nivel de dificultad medio o alto?	Los estudiantes mantuvieron la perseverancia ante los avatares de los retos, superando la frustración mediante actitudes positivas. McGonigal (2011) afirma que el juego favorece la resiliencia emocional, puesto que en cada intento fallido se percibe una posibilidad de mejora: De modo que la perseverancia observada corrobora que la gamificación refuerza la resiliencia y el pensamiento estratégico de los estudiantes.
<b>Manifiesta interés y una actitud favorable frente a las actividades de carácter lúdico.</b>	Evaluar el nivel de motivación intrínseca que suscitan las estrategias de gamificación en el estudiantado.	¿Las actividades gamificadas despiertan el interés y la curiosidad de los alumnos?	Se apreció un interés sostenido por las actividades, lo que evidencia el poder motivacional que tiene la gamificación. Como afirman Deci y Ryan (2000), el fomento de la autonomía y de la competencia es esencial para el mantenimiento de la motivación intrínseca. De manera que el interés observado refleja una disposición activa hacia el aprendizaje lector mediante el juego y la exploración creativa.
<b>Manifiesta emociones favorables y sensación de agrado durante su participación.</b>	Analizar la manifestación emocional y el nivel de satisfacción generados por las dinámicas gamificadas.	¿El estudiantado evidencia satisfacción y estados emocionales positivos al involucrarse en las actividades?	Los alumnos mostraban alegría y satisfacción, creando un estado de ánimo positivo. Las experiencias de lo lúdico, según McGonigal (2011), incrementan el bienestar y la percepción de éxito por parte del alumnado. En consecuencia, las emociones positivas fortalecen la autoestima académica y favorecen la construcción de una actitud favorable hacia la lectura.
<b>Evidencia un aumento del interés y la motivación al recibir distintivos o reconocimientos de carácter digital.</b>	Analizar la incidencia de las recompensas simbólicas en los niveles de motivación del estudiantado.	¿Los distintivos o logros digitales tienen impacto en la motivación del estudiante?	El uso de recompensas digitales e insignias operaron como una forma de refuerzo, generando una mayor implicación y un mayor sentido de conseguir un logro. Por ejemplo, Gee (2003) explica que las recompensas simbólicas son las que promueven la curiosidad y el pensamiento estratégico del jugador. En este marco, los estímulos simbólicos refuerzan la motivación extrínseca al promover la perseverancia y, como resultado, facilitar un avance progresivo en el desempeño.
<b>Atiende y pone en práctica de manera</b>	Evaluar la reacción del estudiante frente a la	¿El estudiante incorpora las	Los alumnos accedieron positivamente a la retroalimentación realizada por el docente, aplicando

<b>oportuna las orientaciones y comentarios recibidos.</b>	retroalimentación de carácter correctivo o de refuerzo.	correcciones o sugerencias proporcionadas durante el desarrollo de las actividades?	las sugerencias precisas. El Ministerio de Educación (2021) define retroalimentación formativa como la reflexividad del aprendiz sobre su aprendizaje respecto al rendimiento que alcanza. De forma que la retroalimentación en la gamificación organiza la auto-regulación y la mejora del aprendizaje lector.
<b>Reconoce personajes y datos manifiestos en el texto analizado.</b>	Analizar la habilidad para localizar información literal en textos breves.	¿El estudiante distingue adecuadamente los elementos explícitos del contenido leído?	Los alumnos identificaron adecuadamente los elementos explícitos del texto, constituyendo atención y comprensión literal. Según Vygotsky (1978), la mediación del docente en la lectura facilita la evolución de habilidades cognitivas básicas; así, el control del nivel literal es una prueba de que la gamificación produce concentración y de retención de información textual.
<b>Infiera significados que no se encuentran expresados de forma directa en los textos.</b>	Examinar la capacidad inferencial del estudiantado en los procesos de comprensión e interpretación textual.	¿El estudiante consigue deducir ideas implícitas a partir del contenido leído?	Los alumnos acreditaron la competencia para establecer inferencias sobre los significados implícitos, conectando unas ideas con otros contextos. De acuerdo con Gee (2003), el aprender con videojuegos propicia situaciones de resolución de problemas e inferencias lógicas. Así con el grado de conocimiento inferencial alcanzado, se puede entender que las estrategias gamificadas potencian la comprensión profunda de la lectura.
<b>Relaciona lo leído con experiencias personales o de su entorno.</b>	Evaluar la capacidad del estudiante para vincular la lectura con su contexto cotidiano.	¿El estudiante relaciona los contenidos del texto con sus vivencias personales?	Los escolares establecieron relaciones intertextuales con su mundo personal, interpretando la lectura de una forma significativa. El Ministerio de Educación (2021) afirma que las experiencias contextualizadas propician aprendizajes de carácter transferible y reflexivo. Por ello, la comprensión reflexiva puesta de manifiesto demuestra que la gamificación facilita la construcción de significados y elaboración de relaciones entre texto y realidad.

*Nota:* Elaborado por Josue Guillen (2025)

#### **4.7 Triangulación**

La actual matriz de triangulación busca contraponer y relacionar la información que se ha recogido a partir de las entrevistas realizadas a los docentes y la información que obtenemos a partir de las observaciones en el aula con los fundamentos teóricos que hemos

expuesto en el marco conceptual en el que se basa la presente investigación, evidenciando así la correspondencia entre la teoría, la práctica y los resultados empíricos, que además sirve para reforzar la validez del proceso investigativo.

La triangulación de los datos obtenidos a través de la entrevista, la observación y el análisis documental permitió corroborar la consistencia de los resultados. En todos los instrumentos se evidencia que la gamificación influye positivamente en la motivación, la participación y la comprensión lectora. Esta coincidencia fortalece la validez de los hallazgos y permite afirmar que la estrategia aplicada genera un impacto significativo en el proceso educativo.

**Tabla 13**

*Triangulación de datos*

<b>Entrevista</b>	<b>Observación</b>	<b>Marco Teórico</b>	<b>Análisis del Tesista</b>
1. El cuerpo docente señala que el estudiantado evidencia deficiencias en la comprensión lectora, especialmente en el manejo del vocabulario, la formulación de inferencias y la atención sostenida.	Se hace evidente que los niños llevan aprovechando las lecturas de forma mecánica, con un escaso nivel de comprensión global y un escaso control de las ideas centrales.	Para Devis (2000) y Cassany (2006), la comprensión lectora implica la activación de procesos cognitivos que trascienden la decodificación literal y mecánica del texto.	En este marco, la situación analizada pone en evidencia una problemática teórica definida, dado que el estudiantado presenta debilidades tanto en la comprensión literal como en la inferencial, lo que sustenta la necesidad de continuar aplicando estrategias activas, como la gamificación, con el fin de fortalecer la comprensión lectora.
2. El cuerpo docente considera que la gamificación favorece el involucramiento activo y el trabajo colaborativo del estudiantado.	En este sentido, se observa que los estudiantes manifiestan mayor motivación, participan de manera constante y cooperan dentro de los escenarios de aprendizaje basados	De acuerdo con Lázaro y Área-Moreira (2021) y González (2022), la gamificación incrementa el interés del estudiantado y su nivel de compromiso con las tareas, debido a la incorporación de	Desde el enfoque teórico como desde la práctica educativa, la gamificación posiciona al alumnado como un agente activo dentro del proceso de aprendizaje.

Entrevista	Observación	Marco Teórico	Análisis del Tesista
	en dinámicas gamificadas.	dinámicas propias del juego.	
		La inclusión de elementos lúdicos favorece una mayor participación y contribuye al fortalecimiento de la comunicación en el aula.	
3. Los docentes implementan de manera progresiva estrategias gamificadas en el aula, observando un incremento en los niveles de motivación y participación del estudiantado.	Se evidencia que los estudiantes esperan con interés las clases gamificadas, muestran entusiasmo y permanecen concentrados.	Pérez (2022) señala que la gamificación aplicada con frecuencia fortalece la constancia y el compromiso del estudiante.	La implementación constante de actividades basadas en la gamificación demuestra efectos favorables, dado que el estudiantado mantiene elevados niveles de motivación y refuerza su interés por la lectura, lo cual contribuye a la construcción de aprendizajes significativos y perdurables.
4. Los docentes indican que los puntos, niveles e insignias son los elementos más efectivos para motivar al estudiante.	Los estudiantes demuestran alegría en el momento en que obtienen recompensas y/o reforzadores simbólicos en función de sus logros personales.	Los autores Gómez & Ramírez (2023) y González (2022) exponen que los resultados de las recompensas conllevan interés sostenido y satisfacción por lo que se aprende.	Las recompensas lúdicas refuerzan la motivación extrínseca y producen una gran autoestima, y generan una clase en la aula más activa, participativa y positiva.
5. Consideran que la gamificación promueve la participación activa y la colaboración en el aula.	Se observa cooperación, respeto y trabajo en grupo durante las actividades de gamificación.	López (2022), así como Torres & Delgado (2024), argumentan que la gamificación promueve la cooperación, el respeto y el desarrollo de habilidades sociales.	La gamificación trasciende el plano meramente cognitivo y aporta al desarrollo socioemocional, al incentivar la cooperación entre los estudiantes y propiciar procesos de aprendizaje de carácter colectivo.

Entrevista	Observación	Marco Teórico	Análisis del Tesista
<p>6. Los docentes mencionan que las recompensas únicamente simbólicas (carecer de importancia, pero parecer valiosas) y la retroalimentación positiva son las que más contribuyen a la motivación.</p>	<p>El estudiantado muestra una respuesta positiva ante la retroalimentación inmediata, lo cual se refleja en un aumento de su interés y perseverancia en el desarrollo de las actividades.</p>	<p>En este sentido, Morales y Vega (2023) afirman que la retroalimentación oportuna fortalece la autonomía del estudiante y contribuye a una comprensión más profunda del proceso de aprendizaje.</p>	<p>La retroalimentación proporcionada en el momento adecuado favorece el fortalecimiento de la confianza, estimula la mejora continua y promueve un aprendizaje lector más significativo y profundo..</p>
<p>7. Hay un consenso en que la gamificación potencia la comprensión lectora, ya que el alumnado puede deducir e interpretar los textos de una forma más profunda.</p>	<p>De esta manera, el alumnado consigue identificar personajes, fechas y elementos clave a través del uso de dinámicas de carácter interactivo.</p>	<p>Según Torres y Jiménez (2021) y Andrade y Molina (2024), los juegos interactivos promueven el desarrollo de la comprensión lectora tanto literal como inferencial</p>	<p>Estos hallazgos corroboran la hipótesis de la investigación en tanto que evidencian como la gamificación ayuda de manera significativa al crecimiento de los grados de comprensión lectora y al crecimiento del pensamiento crítico.</p> <p>En consecuencia, la gamificación no se limita a potenciar la motivación intrínseca, sino que también fortalece la motivación extrínseca, al afianzar el interés por la lectura y favorecer la continuidad de los procesos de aprendizaje.</p>
<p>8. Los docentes hacen hincapié en que la motivación y la curiosidad son factores centrales para lograr el compromiso lector</p>	<p>Apreciándose en el alumnado que se va experimentando entusiasmo, disfrute y un estado emocional positivo frente a las actividades gamificadas.</p>	<p>La gamificación genera espacios de aprendizaje motivadores y con sentido para el alumnado (Pérez, 2022; González y Mora, s.f.).</p>	<p>En consecuencia, la gamificación no se limita a potenciar la motivación intrínseca, sino que también fortalece la motivación extrínseca, al afianzar el interés por la lectura y favorecer la continuidad de los procesos de aprendizaje.</p>
<p>9. El profesorado considera que la gamificación favorece la creación de un contexto de aula adecuado y mejora la convivencia escolar.</p>	<p>A lo largo de las actividades gamificadas, se observan comportamientos que son consecuencia de un respeto con la clase, una</p>	<p>A partir de los autores López (2022) y Herrera y Martínez (2023), las estrategias gamificadas favorecen la convivencia, la empatía y la educación para el aprendizaje.</p>	<p>En consecuencia, la gamificación no se limita a potenciar la comprensión lectora, sino que también contribuye de manera positiva a la convivencia escolar, al</p>

<b>Entrevista</b>	<b>Observación</b>	<b>Marco Teórico</b>	<b>Análisis del Tesista</b>
	actitud cooperativa y un gran entusiasmo grupal.		promover prácticas educativas inclusivas y colaborativas.
10. Los docentes han notado una mayor motivación, autonomía y responsabilidad de los estudiantes desde que han comenzado a implementar la gamificación.	El estudiantado participa de forma activa, demuestra un elevado nivel de autonomía en la ejecución de las tareas y presenta actitudes de cooperación y apoyo mutuo entre pares.	Maldonado et al. (s.f.) y Ronquillo et al. (2023) afirman que la gamificación fomenta el aprendizaje significativo y la autonomía del estudiante.	Las evidencias que aportan el alumnado manifiestan un cambio total de la educación: la gamificación promueve la autonomía, la responsabilidad y la autoconfianza, la cual apoya la educación del alumnado tanto cognitiva como emocional.

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)

Una vez completada la triangulación, la información obtenida de las distintas técnicas (entrevista, observación y marco teórico) fue contrastada, lo que permitió obtener información que reafirmara y diera credibilidad a los hallazgos.

Según Ramírez y Castillo (2024), la triangulación es un procedimiento fundamental en la investigación cualitativa, dado que permite la comparación de diversas fuentes para conocer mejor el fenómeno investigado. En este caso, la triangulación dio lugar a la identificación de similitudes y diferencias en cuanto a las concepciones de los docentes con respecto a las evidencias observadas en aula, permitiendo una percepción integral sobre las estrategias gamificadas y la comprensión lectora.

## CAPÍTULO V: Propuesta

### 5.1 Datos Informativos

**Institución:** Unidad Educativa Municipal La Pradera

**Provincia:** Loja

**Cantón:** Loja

**Parroquia:** San Sebastian

**Código AMIE:** 11H00111

**Duración:** 6 semanas

**Días:** Martes y jueves

**Horario:** 08h00 a 10h00

**Lugar de ejecución:** Aula del subnivel elemental

**Beneficiarios:** 45 estudiantes del subnivel elemental

**Responsable:** Josue Guillen

**Tipo de propuesta:** En el aula

**Periodo lectivo:** 2024-2025

### 5.2 Título de la Propuesta

“Implementación de un plan de enseñanza gamificado con Wordwall para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes del subnivel elemental.”

### 5.3 Introducción

La propuesta de intervención pedagógica denominada. Implementación de un *plan de enseñanza gamificado con Wordwall para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes del subnivel elemental*, se enmarca dentro de un enfoque innovador de aprendizaje activo, integrando la tecnología educativa como herramienta mediadora del proceso lector. De manera general, esta propuesta busca proporcionar una alternativa metodológica que combine la pedagogía tradicional con recursos digitales, orientada a mejorar las habilidades lectoras de los niños mediante la motivación, la interacción y la cooperación.

La propuesta del plan surge de la necesidad institucional de mejorar los niveles de comprensión lectora que afloraron en la fase de diagnóstico, donde se evidenciaron problemas en la realización de interpretaciones de textos, insuficiencia del vocabulario y también se puso de manifiesto la falta de interés por la lectura; por ello, se introduce la gamificación como alternativa de las dinámicas de los juegos para introducir un proceso de enseñanza-aprendizaje que sea significativo, participativo y motivador.

En este sentido, el uso de Wordwall permite el desarrollo de actividades digitales adaptadas a las características de los estudiantes que promueven la comprensión literal,

inferencial y reflexiva. Dicha propuesta se basa en fundamentos teóricos del constructivismo y de la motivación intrínseca: el aprendizaje se da con más fuerza si los estudiantes se involucran afectivamente en su propio avance; al mismo tiempo, se articula con los postulados que ofrece el currículo ecuatoriano y los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para asegurar la inclusión y la accesibilidad de la Educación para todos.

El proyecto educativo responde a las necesidades que el Grupo 19 identificó en el proceso de investigación del mismo y en el que se constataba que en los estudiantes del subnivel elemental había deficiencias en la comprensión lectora, baja motivación y escasa participación. En función de los resultados obtenidos de la triangulación de datos, se concluyó que la gamificación constituye una alternativa de tipo metodológica eficaz para fortalecer el aprendizaje activo y significativo.

La propuesta formativa en la que se basa esta investigación está dirigida a potenciar la comprensión lectora de los estudiantes a partir de la propuesta del uso de la herramienta digital Wordwall para crear actividades interactivas que convierten la lectura en un proceso lúdico y colaborativo. Para Gee (2003), el videojuego propicia un espacio de aprendizaje en el que los errores son oportunidades de mejora, la autonomía va en aumento y se crea un clima motivado y motivante. Por consiguiente, este plan de intervención pedagógica se ha propuesto la intención de integrar la tecnología educativa en la práctica pedagógica para generar aprendizajes sostenibles y mejorar el rendimiento estudiantil en este contexto.

### **5.3.1 Tipo de Propuesta**

La propuesta consiste en la puesta en práctica de un plan de enseñanza gamificado con la herramienta digital Wordwall, concebido como un producto pedagógico integrado, que reúne un conjunto de actividades de forma interactiva destinadas a trabajar la comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y reflexivo. El Plan de enseñanza gamificado integra el contenido en una serie de sesiones semanales, además de elementos digitales que hacen posible trabajar vocabulario, la identificación de ideas principales o inferencias, así como la reflexión crítica a partir de textos breves que son adecuados para el subnivel de dimensión elemental.

La base de la metodología utilizada estriba en los principios de las metodologías activas, el constructivismo social, el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) que hacen que la propuesta dirija la práctica educacional a la participación activa de los estudiantes y el trabajo cooperativo, a la utilización de la variedad de recursos que se adapten a los distintos ritmos de aprendizaje y a la retroalimentación instantánea. El principal aporte consiste en transformar las lecturas tradicionales en una práctica

motivadora y constructiva que integre estrategias de juego y el uso de la tecnología con el fin de facilitar la autonomía, la motivación y el desarrollo de competencias lectoras significativas.

### **5.3.2 Antecedentes**

La gamificación se ha consolidado en los últimos años como una metodología emergente dentro de la innovación educativa. Esta tendencia busca integrar los principios del juego en contextos académicos, promoviendo aprendizajes más participativos, colaborativos y motivadores. Los antecedentes que se presentan a continuación permiten comprender cómo la gamificación, y específicamente el uso de herramientas digitales como Wordwall, ha demostrado su efectividad para mejorar la comprensión lectora y fortalecer las competencias lingüísticas en diferentes contextos educativos.

Maldonado y Ronquillo (2023) comprobaron en su estudio acerca de la gamificación en escuelas básicas ecuatorianas que la implementación de recursos digitales resulta ventajosa para la estimulación y el aumento de la comprensión lectora. Los resultados obtuvieron un aumento del 40% en la participación y del 35% en la comprensión literal de los textos tras la aplicación de estrategias gamificadas en plataformas interactivas.

En una investigación que Andrade y Molina (2024) desarrollaron en Chile, se apuntó el uso de Wordwall y Kahoot como herramientas digitales para favorecer el desarrollo de competencias lectoras. En dicha investigación se reveló que el estudiantado había mejorado su capacidad de análisis reflexivo-inferencial, obteniendo un 45% del total, a lo cual añadieron que la gamificación genera ambientes de aprendizajes inclusivos y significativos. Tales antecedentes permiten incluir la viabilidad de la propuesta y su pertinencia en el contexto ecuatoriano.

### **5.3.3 Contribución a solucionar las insuficiencias educativas**

Los datos obtenidos en el trabajo realizado en campo pusieron de manifiesto un número elevado de deficiencias en relación con la comprensión lectora: dificultades a la hora de poder identificar las ideas principales, escaso desarrollo inferencial, limitaciones en el vocabulario y escasa conexión personal con los textos, así como una muy baja motivación, también una escasa participación y un aprendizaje fundamentado más en la repetición que en el análisis.

La propuesta ayuda a solventar estas dificultades mediante una intervención protocolizada que incluye actividades mediante la gamificación y que se dirigen a cada una de las necesidades detectadas. En primer lugar, los juegos interactivos sobre emparejamiento, ruletas y cuestionarios sirven para reforzar la comprensión literal, lo que permite identificar elementos del texto a partir de dinámicas visuales y auditivas; en segundo lugar, los retos

inferenciales que se han generado en Wordwall sirven para promover el razonamiento deductivo, es decir, para ayudar a los alumnos en el desarrollo de su capacidad para poder interpretar causas, consecuencias e intenciones implícitas, haciendo así frente a una de las principales debilidades que se han evidenciado.

Las propuestas de actividades reflexivas ofrecen a los alumnos la ocasión de poder relacionar la lectura con su propio recorrido de vida, lo que deriva en una mejora en la comprensión crítica y en la expresión oral, que era un aspecto menos afianzado en el diagnóstico inicial. Gracias a la combinación de la motivación lúdica, la colaboración entre el alumnado y el feedback instantáneo, la propuesta didáctica conlleva una mejora en la motivación, la participación y la implicación lectora, como forma de ayudar a compensar las debilidades puestas de manifiesto y de potenciar un aprendizaje más significativo, más activo e inclusivo.

## **5.4 Objetivos**

### **5.4.1 Objetivo General**

Proponer un plan de enseñanza gamificado mediante el uso de la herramienta digital Wordwall para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del subnivel elemental.

### **5.4.2 Objetivos Específicos**

1. Diseñar actividades gamificadas en Wordwall que introduzcan y fortalezcan la comprensión literal, inferencial y reflexiva en los estudiantes del subnivel elemental.
2. Implementar el plan de enseñanza gamificado en sesiones progresivas que integren dinámicas activas, colaborativas e inclusivas basadas en el uso de Wordwall.
3. Evaluar el impacto del plan gamificado mediante instrumentos formativos y sumativos que permitan analizar los avances en la comprensión lectora y la motivación estudiantil.

## **5.5 Marco Teórico**

La presente propuesta está soportada por el constructivismo social de Vygotsky (1978), el cual sostiene que el aprendizaje se va construyendo a partir de la interacción social conjuntamente con el acompañamiento docente. Por otra parte, el aprendizaje significativo de Ausubel (1983) postula que el estudiante va enlazando a los nuevos conocimientos con las experiencias previas, lo que resulta determinante en la comprensión lectora. Con lo apuntado, la gamificación pasa a convertirse en un recurso mediador que permite construir el conocimiento gracias a la participación activa y la cooperación.

Por otro lado, tal y como afirma la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000), la motivación intrínseca tiende a incrementarse en la medida en que las necesidades de

autonomía, competencia y relación social se ven fácil y satisfactoriamente atendidas, principios que mediante la gamificación se pueden desarrollar utilizando recompensas simbólicas y retos logrables.

La gamificación educativa consiste, según Werbach y Hunter (2012), en la utilización de elementos del juego en contextos educativos con el fin de incrementar la implicación, la cooperación o la productividad. En esta misma línea de pensamiento, Wordwall puede considerarse una herramienta de aprendizaje interactivo que permite la creación de entornos de aprendizaje accesibles, flexibles e inclusivos (García, 2024). Esto es, incluyendo dinámicas de juego en el proceso de enseñanza, se potencia la motivación intrínseca del estudiante y se hace que el aprendizaje se convierta en una experiencia muy significativa y emocionalmente grata.

El propio marco legal de la propuesta se considera en el marco de la Constitución de la República del Ecuador (2008) en su artículo 27, el cual obliga a ofrecer una educación innovadora, a la formación del pensamiento crítico, a una educación integral. Por otro lado, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2021) en sus artículos 2 y 19, promueve el uso de recursos tecnológicos y de estrategias activas en favor del compromiso con el aprendizaje de calidad.

## **5.6 Desarrollo**

### **5.6.1 Proceso de Enseñanza Gamificado con Wordwall (Semana 1)**

#### **5.6.1.1 Sesión 1 (martes)**

**Tema:** “Cazadores de palabras”

**Recurso digital:** <https://wordwall.net/es/resource/103671363>

**Descripción:** La sesión comienza con la lectura corta de un texto narrativo de selección adaptado al nivel de los estudiantes. A continuación, el docente presenta la actividad en Wordwall y explica la dinámica del juego de emparejamiento, en el que los estudiantes deben juntar imágenes de características similares. En grupos mixtos de 4-5, los estudiantes compiten de forma cooperativa para acabar el reto en el menor tiempo posible. La retroalimentación en tiempo real de Wordwall permite al docente corregir errores que surgen en el desarrollo de la actividad y ayuda a reforzar el vocabulario. El docente siempre debe mantener su rol de interaccionar y provocar que el contenido esté construido desde las imágenes y los términos que se combinan. Es importante que la finalización de la actividad del juego sea de una total de 4-5 vueltas para asegurar el conocimiento.

**Evaluación:**

- Lista de verificación destinada al reconocimiento de personajes y al establecimiento adecuado de vínculos entre ellos.
- Resultados obtenidos en la actividad de Wordwall, considerando el tiempo empleado y la cantidad de respuestas correctas.
- Pregunta de cierre: “Indicar los personajes identificados”.

**5.6.1.2 Sesión 2 (jueves)**

**Tema:** “Detectives de historias”

**Recurso digital:** <https://wordwall.net/es/resource/103671591>

**Descripción**

La docente da a conocer un cuento corto y dice que cada estudiante o grupo girará una ruleta digital con preguntas sobre aspectos explícitos del texto leído y con la que, si la respuesta es correcta, se tiene una pista para resolver un pequeño “misterio lector” el que consiste en saber qué personaje realizó una determinada acción en la narración. La actividad favorece la secuencialidad, la identificación de los datos relevantes y la atención sostenida.

**Evaluación:**

- Registro del grado de participación en la actividad de la ruleta, considerando los aciertos logrados y el uso del texto como base para la justificación de las respuestas.
- 
- Resolución del “misterio lector” como estrategia didáctica destinada a evidenciar el nivel de comprensión literal alcanzado.

**5.6.2 Comprensión Inferencial y Cooperación Lectora (Semana 2)****5.6.2.1 Sesión 3 (martes)**

**Tema:** “Misión: descubre el mensaje oculto”

**Recurso digital:** <https://wordwall.net/es/resource/103672114>

**Descripción:** Los estudiantes leen pasajes elegidos que contienen algunos elementos no evidentes. Se presenta una actividad de clasificación que incluye una disposición de frases a la que los estudiantes deben arrastrarlas a las categorías “causa”, “consecuencia” e “inferencia”. Trabajan en grupo y justifican las opciones antes de realizar la verificación en Wordwall, el profesor participará en el fomento del pensamiento crítico a partir de preguntas.

**Evaluación:**

- Rúbrica elaborada para evaluar la formulación de inferencias, considerando criterios de coherencia, claridad y justificación argumentativa.

- Apunte visual con los resultados obtenidos en Wordwall, teniendo en cuenta el % de respuestas correctas.
- Actividad escrita orientada a completar un organizador gráfico de tipo causa-efecto.

#### 5.6.2.2 Sesión 4 (jueves)

**Tema:** “El reto de las inferencias”

**Recurso digital:** <https://wordwall.net/es/resource/103678678>

**Descripción:** Los alumnos trabajan en una competición de cuestionarios interactivos diseñados mediante la herramienta Wordwall, en la que cada pregunta muestra situaciones de lectura inferencial, tendiendo a un propósito de deducir intenciones, sentimientos o conclusiones no explicitados en el texto. La actividad incluye el trabajo individual y por grupos, produciendo un ambiente dinámico en cuanto a la participación de los alumnos.

**Evaluación:**

- Autoevaluación breve: “¿Cuál fue la inferencia que presentó mayor dificultad y por qué motivo?”.  
Observación docente dirigida a evaluar la habilidad del estudiante para justificar adecuadamente sus respuestas.

#### 5.6.3 Comprensión Reflexiva y Aplicación (Semana 3)

##### 5.6.3.1 Sesión 5 (martes)

**Tema:** “Conectando con mi mundo”

**Recurso digital:** <https://wordwall.net/es/resource/103678907>

**Descripción:** Un docente desarrolla una lectura con valores y situaciones emocionales. Posteriormente, despliega una ruleta de preguntas para hacer fluir el contenido del texto, junto con las vivencias personales. Los alumnos participan oralmente o a través de las pegatinas digitales. La estrategia activa la empatía, la reflexión crítica y la expresión oral. Se hace evidente la significancia de las intervenciones mediante una insignia digital.

**Evaluación:**

- Rúbrica para la evaluación de la expresión reflexiva, considerando criterios de claridad, nivel de profundidad y vinculación entre la experiencia personal y el texto.
- Registro de participación en la ruleta.
- **Actividad final:** redactar una reflexión breve guiada.

### 5.6.3.2 Sesión 6 (jueves)

**Tema:** “Desafío final lector”

**Recursos digitales:**

<https://wordwall.net/es/resource/103671363>

<https://wordwall.net/es/resource/103671591>

<https://wordwall.net/es/resource/103672114>

<https://wordwall.net/es/resource/103678678>

<https://wordwall.net/es/resource/103678907>

**Descripción:** Para cerrar las sesiones, se aplica la evaluación gamificada en **Wordwall** con las actividades aplicadas en sesiones anteriores en una sola sesión, esto nos mostrara los logros obtenidos de los estudiantes. Posteriormente, los estudiantes completan una encuesta de satisfacción digital sobre el proceso gamificado. El docente presenta un reconocimiento grupal simbólico y reflexiona junto a los estudiantes sobre los logros alcanzados, reforzando el valor de aprender jugando.

**Evaluación:**

- Evaluación diagnóstica final Wordwall (literal, inferencial y reflexiva).
- Encuesta de satisfacción tipo Likert.
- Socialización grupal de logros y dificultades.

### 5.7 Metodología

La metodología de esta propuesta se sustenta en el enfoque cualitativo–descriptivo y en el ciclo ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización y Aplicación), integrándose de manera progresiva en cada una de las seis sesiones de trabajo mediante actividades gamificadas creadas en Wordwall. En cada sesión, Wordwall se utiliza como recurso central para promover la comprensión lectora a través de plantillas como emparejamiento, ruleta aleatoria, clasificación, cuestionarios y actividades mixtas, las cuales permiten desarrollar la comprensión literal, inferencial y reflexiva mediante dinámicas interactivas que generan retroalimentación inmediata.

Durante toda la práctica, el docente guía deberá indicar sesión a sesión, explicar los objetivos de la misma, modelar el uso de la herramienta, acompañar la participación del alumnado, resolver dudas, promover la reflexión grupal y orientar la toma de decisiones durante los retos digitales, de modo que se puede obtener un aprendizaje de forma conjunta y significativa. La evaluación es continua, formativa y con participación establecida en listas de cotejo arrastradas, en la observación directa, en el análisis de los resultados generados por

Wordwall, en la encuesta final de satisfacción referente a valorar tanto el progreso lector como el grado de impacto global de la propuesta.

## **5.8 Resultados Esperados**

### ***5.8.1 Mejoras sustanciales en la comprensión lectora***

- Progresiva instauración de la comprensión literal, evidenciada en la identificación de vocabulario, personajes, hechos y secuencias narrativas.
- Fortalecimiento de la comprensión inferencial, con el propósito de que el estudiantado logre reconocer causas, consecuencias, intenciones y significados implícitos presentes en los textos.
- Desarrollo de la comprensión reflexiva, orientado a que el alumnado establezca vínculos entre el texto y su realidad, formule juicios críticos y sustente sus opiniones mediante la argumentación.

### ***5.8.2 Incremento de la motivación y gusto por la lectura***

- Los estudiantes, al articular la lectura con juego, muestran aún más el interés que han manifestado en otros lugares.
- La satisfacción que producen la retroalimentación acelerada y los logros digitales, la experiencia de una vía de pura práctica que provoca una satisfacción personal.

### ***5.8.3 Participación activa y cooperación constante***

- Incremento de la interacción entre pares a través de actividades colaborativas, tales como trabajos en grupo, podcasts de debate y la resolución conjunta de problemas.
- Mejoras de las habilidades sociales como la comunicación, la escucha y el respeto a la vez que todos hablan.

### ***5.8.4. Desarrollo de habilidades digitales y cognitivas***

- Familiarización con el uso de herramientas tecnológicas educativas.
- Favorece el desarrollo de la memoria de trabajo, la atención prolongada, la capacidad para tomar decisiones y el pensamiento crítico.

### ***5.8.5. Impacto positivo en el clima de aula***

- Generación de entornos de aprendizaje más dinámicos, estimulantes y centrados en el estudiante.
- Disminución de la apatía y fortalecimiento del compromiso tanto a nivel individual como colectivo.

### ***5.8.6. Alcance institucional y sostenibilidad***

- La propuesta podría ser implementada en otros cursos del subnivel elemental.

- Permite a los docentes enriquecer las competencias TIC y obtener una mayor variedad de estrategias metodológicas.
- Permite a la institución adaptar la propuesta a la normatividad relacionada con la innovación y el uso de recursos digitales.

La propuesta no se limita al fortalecimiento de la comprensión lectora, sino que aspira a transformar la experiencia educativa mediante la generación de aprendizajes significativos, autónomos, inclusivos y con proyección a largo plazo.

## 5.9 Evaluación

**Encuesta de satisfacción (escala Likert 1–5)** con 20 ítems:

- Componentes del ámbito logístico (5): estructuración de la planificación, manejo del tiempo, disponibilidad de recursos, precisión en las orientaciones y acceso a la información.
- Componentes del ámbito pedagógico (15): motivación, grado de comprensión, implicación activa, trabajo cooperativo, disfrute del aprendizaje, retroalimentación, autonomía y uso pertinente de la gamificación.
- [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf9eXEkfAMuvfodI\\_Ux2m21G6vNeWlrmH9rDDobx7Ine8xOnQ/viewform?usp=publish-editor](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf9eXEkfAMuvfodI_Ux2m21G6vNeWlrmH9rDDobx7Ine8xOnQ/viewform?usp=publish-editor)

## 5.10 Presupuesto

**Tabla 14**

*Presupuesto*

Recursos	Cantidad	Costo unitario (USD)	Total (USD)
Licencia Wordwall (mensual)	1	0,00	Acceso gratuito parcial
Material impreso	45	0,50	22,50
Recompensas simbólicas	45	0,30	13,50
Conectividad y energía	3 semanas	0,00	De la institución
<b>Total, estimado:</b>			<b>36,00</b>

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)

## 5.11 Cronograma

Tabla 15

Cronograma

SEMANA	DIAS	HORAS	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	HERRAMIENTAS
1	martes -jueves	4	Elaboración del cronograma y actividades del proyecto de investigación.	Josue Guillen	Documento word
2	martes- jueves	4	Comprensión literal: dinámica lúdica orientada a la vinculación de términos.	Josue Guillen	Wordwall
3	martes- jueves	4	Comprensión inferencial: dinámica de la ruleta o rueda aleatoria.	Josue Guillen	Wordwall
4	martes- jueves	4	Comprensión reflexiva – quiz final.	Josue Guillen	Wordwall
5	jueves	2	Valoración del proceso y determinación de los ajustes requeridos.	Josue Guillen	Documento word
6	jueves	2	Elaboración del informe final y formulación de recomendaciones.	Josue Guillen	Documento word

*Nota.* Elaborado por Josue Guillen (2025)

## 5.12 Viabilidad

La propuesta puede implementarse de manera efectiva en la Unidad Educativa Municipal La Pradera, ya que la institución cuenta con recursos tecnológicos básicos, como conexión a internet, proyectores y computadoras en el aula, los cuales facilitan el uso de herramientas digitales como Wordwall. Además, los docentes poseen conocimientos previos en uso de TIC, lo que garantiza la correcta aplicación y seguimiento de las actividades gamificadas.

El entorno institucional favorece la implementación del plan de enseñanza gamificado, ya que la comunidad educativa tiene una actitud abierta a los cambios en la práctica pedagógica. La cultura institucional propicia el trabajo colaborativo, el respeto y la formación integral del estudiante, que son los requisitos imprescindibles para poder desarrollar experiencias de aprendizaje en torno al juego y a las tecnologías.

En síntesis, la propuesta es viable técnica y pedagógicamente; se adecúa a las condiciones institucionales, propicia un uso responsable de la tecnología educativa y promueve la participación activa de los estudiantes y de los docentes. La aplicación de la propuesta favorecerá una mejora en los niveles de comprensión lectora, en el clima de aula y en la calidad educativa de manera general.

## CAPITULO VI: Conclusiones y Recomendaciones

### 6.1 Conclusiones

En función del análisis e interpretación de los resultados obtenidos, se presentan a continuación las conclusiones del estudio, elaboradas de acuerdo con el objetivo general y los objetivos específicos planteados, con el propósito de sintetizar los hallazgos más significativos y su contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura en el nivel elemental.

- En relación con el objetivo general, se concluye que la gamificación influye de manera positiva y significativa en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental. La incorporación de elementos lúdicos como retos, niveles, insignias y recompensas genera un entorno motivador que incrementa la participación activa y favorece el aprendizaje significativo. Los resultados evidencian mejoras en los distintos niveles de comprensión lectora — literal, inferencial y crítica—, permitiendo a los estudiantes identificar información explícita, establecer relaciones e interpretar los textos de manera reflexiva. En este sentido, la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica eficaz que transforma el proceso lector en una experiencia dinámica, significativa y formativa.
- En cuanto al primer objetivo específico, se determina que la gamificación se aplica de forma parcial en las prácticas docentes, aunque muestra efectos positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los docentes que integran dinámicas lúdicas evidencian un incremento en la motivación, el interés y el compromiso de los estudiantes, quienes participan con mayor entusiasmo en las actividades lectoras. Asimismo, el uso de recursos tecnológicos y juegos educativos contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la reflexión, lo que favorece una comprensión lectora más sólida. Esto permite inferir que una implementación sistemática de la gamificación podría potenciar significativamente las competencias lectoras en los estudiantes.
- Respecto al segundo objetivo específico, se concluye que los docentes continúan utilizando principalmente estrategias tradicionales de enseñanza, como la lectura guiada, el subrayado y la dramatización. Si bien reconocen la importancia de incorporar herramientas digitales e interactivas, existen limitaciones relacionadas

con la falta de tiempo, escasa formación tecnológica y poca experiencia en el uso pedagógico de plataformas digitales. No obstante, se evidenció una actitud favorable hacia la innovación metodológica, ya que los docentes mostraron interés en integrar la gamificación al identificar sus beneficios en la participación y el aprendizaje de los estudiantes. Las observaciones en el aula demostraron que las actividades gamificadas generan mayor atención, colaboración y disposición hacia la lectura.

- En relación con el tercer objetivo específico, se concluye que la implementación de la propuesta basada en gamificación permite obtener avances significativos en la comprensión lectora de los estudiantes. Durante la aplicación de las actividades gamificadas, se evidenciaron mejoras en la identificación de ideas principales, la formulación de inferencias y la capacidad de relacionar los textos con experiencias personales. Además, se observó un incremento en la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes, quienes asumieron los retos con entusiasmo. Las dinámicas reflexivas promovieron el pensamiento crítico y la expresión personal, favoreciendo una comprensión más profunda y significativa. Finalmente, los estudiantes valoraron positivamente la experiencia, reconociéndola como útil y motivadora para mejorar su proceso lector.

## **6.2 Recomendaciones**

Atendiendo a los resultados obtenidos y a las conclusiones del presente estudio, se proponen las siguientes recomendaciones orientadas por un lado a mejorar el ejercicio de la práctica docente, mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje y fortalecer el uso de la gamificación como una estrategia metodológica que permita mejorar la lectura en el subnivel elemental, dando lugar a la producción de ambientes educativos más motivadores, inclusivos y centrados en el estudiante.

- Se recomienda fortalecer de manera continua la aplicación de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza de la comprensión lectora, integrando dinámicas como retos, niveles, insignias, puntos o recompensas que motiven al estudiante y generen un entorno educativo atractivo y participativo. La inclusión de estos elementos lúdicos debe planificarse cuidadosamente dentro de la programación anual de Lengua y Literatura, de manera que contribuyan a desarrollar las tres dimensiones de la comprensión lectora: literal, inferencial y

crítica. Asimismo, se sugiere que los docentes utilicen recursos digitales y tecnológicos que favorezcan la interactividad y el aprendizaje significativo, promoviendo en los estudiantes el gusto por la lectura, la autonomía y la reflexión.

- Se sugiere a la institución educativa y al profesorado promover programas de formación y actualización pedagógica permanentes en el uso de la gamificación y de los recursos tecnológicos aplicados al fortalecimiento de la comprensión lectora. La formación debe incluir el manejo de herramientas digitales (plataformas interactivas, apps, recursos multimedia) como el diseño didáctico de actividades gamificadas adaptadas al nivel cognitivo del alumnado. Por otra parte, se sugiere seguir fomentando espacios de intercambio entre los docentes en los que compartir experiencias, buenas prácticas y resultados obtenidos con las dinámicas lúdicas aplicadas en el aula.
- Se recomienda fortalecer el acompañamiento pedagógico y la formación docente en el uso de estrategias gamificadas y recursos digitales, de manera que los maestros puedan integrar estas herramientas de forma progresiva y sistemática en sus prácticas habituales. A partir de los hallazgos del trabajo de campo, se identificó que los docentes mantienen un predominio de metodologías tradicionales y presentan dificultades para incorporar dinámicas interactivas debido a la limitada capacitación y experiencia tecnológica. Por ello, se sugiere implementar espacios permanentes de actualización, asesoría técnica y diseño colaborativo de actividades digitales que permitan combinar las prácticas convencionales con propuestas innovadoras basadas en Wordwall y otras plataformas educativas. Este proceso contribuirá a fortalecer la comprensión lectora desde un enfoque más dinámico, inclusivo y acorde a las necesidades actuales del estudiantado.
- Se recomienda institucionalizar la propuesta de actividades gamificadas desarrollada en esta investigación, incorporándola dentro de la planificación curricular anual como una estrategia permanente para fortalecer la comprensión lectora. Los resultados obtenidos demostraron que la propuesta favorece la motivación, la participación, la reflexión crítica y el desarrollo de habilidades literales, inferenciales y reflexivas. Por esta razón, se sugiere que las misiones

lectoras, los retos digitales, los cuestionarios interactivos y las dinámicas reflexivas con Wordwall se integren de manera regular en las clases de Lengua y Literatura y puedan adaptarse a otras áreas del aprendizaje. Asimismo, es fundamental que estas actividades sean contextualizadas y ajustadas a las características y ritmos de los estudiantes, garantizando ambientes de aprendizaje más activos, significativos y orientados al desarrollo integral de los niños.

## Referencias bibliográficas

- Álvarez, J., & Torres, M. (2023). *Gamificación y creatividad en entornos colaborativos*. Revista Iberoamericana de Innovación Educativa, 12(3), 45–60.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial No. 449, 20 de octubre de 2008.  
<https://www.asambleanacional.gob.ec>
- Bailón, C. (2023). *Gamificación como estrategia para la comprensión lectora en estudiantes de séptimo año* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador – PUCE]. <https://repositorio.puce.edu.ec/items/3dd92514-e083-4922-9b2c-869a5bca04c0>
- Balestrini, M. (2020). *Cómo se elabora el proyecto de investigación*. BL Consultores.
- Barchini, G. (2006). *Métodos de la informática*. Elsa Cientific.
- Chen, L., Huang, R., & Wang, Y. (2021). *Gamification and reading engagement in multicultural primary classrooms*. Journal of Educational Technology, 18(3), 45–62.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “What” and “Why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268.
- Diario El Tiempo. (2023). *La gamificación mejora la comprensión lectora en escuelas públicas de Bogotá*. <https://www.eltiempo.com>
- Diario El Universo. (2022). *Comprensión lectora en Ecuador: un reto pendiente en educación básica*. <https://www.eluniverso.com>
- Estévez, B., Martelotti, D., & Trepiana, M. (2013). *La construcción de un cuestionario: recorriendo niveles de abstracción* [Ponencia]. X Jornadas de Sociología, Facultad de Ciencias Sociales, Buenos Aires, Argentina.  
<https://cdsa.aacademica.org/000-038/598.pdf>
- Fernández, R., & Rojas, C. (2024). *Aprendizaje socioemocional y gamificación: Retos del siglo XXI*. Revista Educación y Futuro, 18(2), 101–118.  
<https://www.retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/540>
- Gallardo Pacheco, M. L., Gallardo Freire, E. S., Rodríguez Torres, Á. F., & Ortiz Aguilar, W. (2025). *La gamificación como herramienta para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado*. Dominio de las Ciencias,

11(1), 2315–2344.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/4298>

- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- López, M., & Sánchez, V. (2025). *El aprendizaje colaborativo en la era digital*. Revista de Innovación Pedagógica, 12(4), 215–229. <https://doi.org/10.17227/rip124>
- Maldonado, L. (2023). *Gamificación aplicada a la educación: Retos y oportunidades en el siglo XXI*. Revista Educación y Tecnología, 12(1), 40–55. <https://doi.org/10.xxxx/ret.2023.12140>
- Martín, A. (2021). *Motivación intrínseca y gamificación en contextos educativos*. Revista Española de Innovación Didáctica, 14(1), 66–80. <https://doi.org/10.1234/reid.2021.14.1.66>
- Martínez, S., & Ruiz, J. (2024). *La colaboración en el aula digital: Impacto y desafíos de la gamificación*. Ediciones Pedagógicas Innovadoras.
- Méndez, R., & Castillo, L. (2023). *Lectura crítica y motivación: El impacto del juego en el desarrollo cognitivo*. Ediciones Pedagógicas Integrales.
- Meneses-Sánchez, R. M., Avella-Bermúdez, M. C., & Lizcano-Dallos, A. R. (2022). *Gamificar con juegos digitales y no digitales para mejorar la comprensión lectora inferencial en estudiantes de quinto primaria*. Revista Electrónica en Educación y Pedagogía. <https://revedupe.unicesmag.edu.co/index.php/EDUPE/article/view/196>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Lineamientos para la educación inclusiva* (Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A). Quito, Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-MINEDUC-2022-00031-A*.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). *Lineamientos para el fortalecimiento de la lectura comprensiva en la educación básica*. Quito: Autor.
- Ministerio de Educación. (2023). *Política educativa de innovación pedagógica*. <https://educacion.gob.ec>
- Montes Miranda, A., Barrios Valderrama, D. S., & Parra Palacios, M. (2023). *Gamificación, una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en una*

- institución educativa de Casanare, Colombia*. *Perspectivas*, 8(23), 72–85.  
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Pers/article/view/3334>
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., & Femia-Marzo, P. (2021). *La gamificación en contextos educativos: una revisión sistemática de la literatura*. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65).
- Ortiz, P., & Méndez, L. (2023). *Gamificación y motivación sostenida en estudiantes de primaria*. *Revista Educación y Tecnología*, 11(3), 140–156.  
<https://doi.org/10.9876/ret.2023.11.3.140>
- Ramírez, A. (2025). *Juegos didácticos y motivación escolar: Estrategias gamificadas en el aula*. *Revista Latinoamericana de Didáctica*, 8(1), 55–70.  
<https://doi.org/10.xxxx/rld.2025.81155>
- Ramírez, J. (2024). *Autoeficacia y gamificación en el aprendizaje lector*. *Revista Digital de Investigación Educativa*, 19(1), 90–108.  
<https://doi.org/10.6543/rdie.2024.19.1.90>
- Rivera, M., & Castillo, P. (2024). *Efectos de la gamificación en la comprensión lectora y el trabajo colaborativo*. *Revista Educación y Desarrollo*, 18(2), 65–82.
- Ronquillo Murrieta, G. V., De Mora Litardo, E., Bohórquez Morante, A. M., & José Luis, P. P. (2023). *Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10420471>
- Sánchez, A. (2022). *Pensamiento crítico y gamificación: Estrategias para el aula moderna*. Editorial Académica.
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 “Plan de Creación de Oportunidades”* [Resolución CNP-002-2021-CNP]. Consejo Nacional de Planificación.
- Torres, D., & Méndez, R. (2022). *Gamificación y motivación lectora en educación primaria*. *Revista Internacional de Innovación Educativa*, 14(3), 98–115.
- Torres, A., & Delgado, F. (2024). *Colaboración y participación estudiantil en el aula digital*. *Innovación Educativa*.
- Vega, A. L., Analuisa González, A. F., & Tinitana Castillo, V. del C. (2024). *La utilización del modelo constructivista dentro del proceso enseñanza-aprendizaje*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 8729-8738.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.10204](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10204)

Anexos

## Anexo 1.

### Solicitud de autorización

Loja, 09 de junio del 2025

Lic. Verónica Valencia

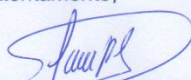
**DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL "LA PRADERA"**  
Ciudad. -

Nosotros , Karla Lizbeth González Cabrera 1150555447, Josue Israel Guillen Chalco 11049336552, Carolina del Cisne Japón Ayala, 1104824659 Leonela Maribel Paladines Carrión 1103303648, estudiantes del Módulo: **Seminario de Investigación 1: Propuesta TFM**, perteneciente al Programa de Maestría en Educación Básica modalidad en línea I cohorte de la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI), bajo la tutoría de: Victor Manuel Rodríguez Quiñonez, Mgs, en calidad de docente.


Nos dirigimos a Usted apreciada autoridad institucional con un atento saludo y deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en beneficio de la educación. En este sentido, el motivo del oficio es para solicitarle muy respetuosamente, su autorización y colaboración para la realización de nuestro trabajo de investigación titulado: "Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal "La Pradera" del cantón Loja en el año lectivo 2024-2025". El cual será presentado como trabajo de posgrado en calidad de Proyecto Áulico para la aprobación del presente módulo con la finalidad que, al término del programa de posgrado en mención, obtener el Título de Magister en Educación Básica, en la **UNEMI**. Para lo cual, adjuntamos la documentación pertinente para su correspondiente revisión.

Sin otro particular, nos suscribimos de Usted, agradeciéndole de antemano su colaboración.

Atentamente,

  
Lcda. Leonela Paladines  
C.C.N.°1103303648



  
Recibido  
2025-06-09.  
Se autoriza realizar el trabajo de investigación

**Anexo 2.**

*Matriz de consistencia*

<b>Autor(a):</b>	Lic. Josue Guillen
------------------	--------------------

<b>TEMA</b>	Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2024-2025
-------------	--

FORMULACION DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	Población y Muestra
<b>FORMULACION DEL PROBLEMA:</b> ¿Cómo influye el desconocimiento de la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de educación general básica en la Unidad Educativa Municipal La Pradera?	<b>Objetivo general:</b> -Establecer la influencia de la gamificación para mejorar el desarrollo de comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de educación general básica en la Unidad Educativa Municipal La Pradera. <b>Objetivos específicos:</b> - Analizar el uso de la gamificación en los procesos de comprensión lectora de los niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera.	La gamificación influye significativamente e para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera.	<b>Gamificación</b>	Interacción constante	<b>Enfoque:</b> Cualitativo  <b>Diseño:</b> No experimental  <b>Tipo:</b> De campo  <b>Nivel:</b> Descriptivo	<b>Poblacion:</b> 45 estudiantes, 3 docentes  <b>Muestra:</b> 45 estudiantes, 3 docentes
				Motivación del estudiante		
				Gamificación en la comprensión lectora		
			<b>Comprensión Lectora</b>	Estrategias de lectura		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer estrategias de comprensión lectora aplicadas por los docentes.</li> <li>- Proponer actividades interactivas basadas en la gamificación, para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de subnivel elemental.</li> </ul>			<p>Vocabulario</p> <p>Comprension Inferencial</p>		
--	--	--	--	---	--	--

### Anexo 3

*Modelo de cuestionario de entrevista.*

## UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

FACULTAD DE POSGRADO

### PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

VALIDA PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN  
EDUCACIÓN BÁSICA

**Objetivo.** – Identificar cómo los docentes implementan la gamificación en sus clases y cómo esta práctica influye en la motivación, participación y comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental en la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2024-2025

Nº	Pregunta	Respuesta
1	¿Cuáles son las principales dificultades que presentan sus alumnos del subnivel elemental al momento de realizar la comprensión lectora?	
2	¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración de los estudiantes al analizar un texto?	
3	¿Qué indicadores utiliza para evaluar la motivación o el compromiso de sus estudiantes hacia las actividades de lectura?	
4	¿Qué entiende por “gamificación” en el	

contexto educativo?

- 5 ¿Con qué frecuencia aplica estrategias gamificadas en sus clases y cómo influye esta práctica en la participación y aprendizaje de sus estudiantes?
- 6 ¿Qué elementos de la gamificación utiliza con mayor frecuencia?
- 7 ¿De qué manera considera que la gamificación puede favorecer la participación activa y la colaboración entre los estudiantes en el aula?
- 8 ¿Qué tipo de recompensas o retroalimentaciones considera más efectivas para mantener la motivación?
- 9 ¿En su experiencia, ¿cómo ha influido la gamificación en la motivación y participación de sus estudiantes durante las actividades de lectura?
- 10 ¿Qué cambios ha notado en la motivación de sus estudiantes desde que utiliza estrategias gamificadas?

## Anexo 4

Ficha de observación.

# UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

## FACULTAD DE POSGRADO

### PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

#### FICHA DE OBSERVACIÓN VALIDA PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGISTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

**Objetivo.** – Recolectar información sobre “Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2024-2025.”

indicadas:

Escala: 1 = Nunca | 2 = Casi nunca | 3 = A veces | 4 = Casi siempre | 5 = Siempre

Dimensión	Indicador	Ítem observable	1	2	3	4	5	Observaciones cualitativas
Interacción constante	Participación activa	Participa con entusiasmo en las actividades gamificadas.						
	Colaboración	Colabora con sus compañeros durante los juegos educativos.						
Compromiso	Cumplimiento	Finaliza las tareas gamificadas propuestas por el docente.						

	Perseverancia	Mantiene el interés y esfuerzo ante actividades de dificultad media o alta.
Motivación	Interés	Muestra interés y disposición positiva hacia las actividades lúdicas.
	Entusiasmo	Expresa emociones positivas y satisfacción al participar.
Dinámicas lúdicas	Recompensas	Se motiva al obtener insignias o logros digitales.
	Retroalimentación	Atiende y aplica la retroalimentación inmediata recibida.
Comprensión lectora	Literal	Identifica personajes y detalles explícitos del texto leído.
	Inferencial	Deduce información implícita en los textos.

Reflexiva

Relaciona lo  
leído con  
experiencias  
personales o de  
su entorno.

---

## Anexo 5.

### *Ficha de Validación del Instrumento de recolección de datos.*

La ficha está dividida en tres aspectos, el maestrante deberá entregar al experto la ficha con los datos del apartado dos previamente registrados o escritos; además de remitir la ficha junto con el instrumento para que el experto pueda efectuar la validación correspondiente.

## **FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

### **I. DATOS DEL JURADO EXPERTO**

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Torres Valdivieso Rita Elizabeth
<b>CARGO QUE DESEMPEÑA</b>	Docente de Pregrado
<b>INSTITUCIÓN DONDE LABORA</b>	Universidad Nacional de Loja
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA EN DOCENCIA</b>	15
<b>ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL</b>	Licenciada en Ciencias de la Educación en la especialidad de Psicología Infantil y Educación Parvularia. Fecha de Registro en el SENESCYT: 2007-03-02.  Magister En Educación Infantil. Fecha de Registro en el SENESCYT: 2012-08-29

### **II. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN</b>	“GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ALUMNOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL LA PRADERA DEL CANTÓN LOJA EN EL AÑO LECTIVO 2024-2025”
<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	¿Cómo influye el desconocimiento de la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de educación general básica en la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2024-2025”?

<b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son los usos de la gamificación en los procesos de comprensión lectora de los niños de subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera?</li> <li>• ¿Cuáles son las principales barreras que enfrentan los docentes para implementar estrategias de comprensión lectora en los niños de subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera?</li> <li>• ¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrentan los docentes del subnivel elemental al implementar actividades interactivas basadas en gamificación para mejorar la comprensión lectora?</li> </ul>
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<p>Establecer la influencia de la gamificación para mejorar el desarrollo de comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de educación general básica en la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2024-2025</p>
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar el uso de la gamificación en los procesos de comprensión lectora de los niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera.</li> <li>• Establecer estrategias de comprensión lectora aplicadas por los docentes.</li> <li>• Proponer actividades interactivas basadas en la gamificación, para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de subnivel elemental.</li> </ul>
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	<p>Gamificación</p>
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<p>Comprensión lectora</p>

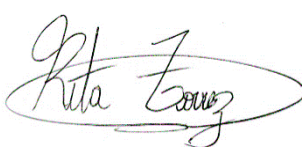
<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</b>	Observación / Cuestionario de entrevista semiestructurada
<b>UNIDAD DE ANÁLISIS.</b>	45 estudiantes

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
Muy Pertinente	5
Pertinente	4
Indeciso	3
Poco Pertinente	2
Nada Pertinente	1

### CUADRO DE CALIFICACIÓN DE ESCALA DE ACTITUD

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
1.-LENGUAJE	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
2.-OBJETIVIDAD	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
3.-ORDEN EN LAS PREGUNTAS	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
4.-INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	X				
5.-COMPLEMENTARIEDAD	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
6.-METODOLOGIA	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	X				
7.-PERTINENCIA	El instrumento es útil para dar respuesta al problema educativo	X				
<b>OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:</b> Ninguna observación						
<b>FIRMA</b>						

<b>FECHA</b>	17 de octubre del 2025
--------------	------------------------

## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### I. DATOS DEL JURADO EXPERTO

<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	Merino Ajila Juan Carlos
<b>CARGO QUE DESEMPEÑA</b>	Docente de informática en educación básica
<b>INSTITUCIÓN DONDE LABORA</b>	Unidad Educativa Municipal Pradera
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA EN DOCENCIA</b>	23
<b>ESPECIALIZACIÓN-TÍTULO PROFESIONAL</b>	<p>MAGISTER EN EDUCACION BÁSICA graduado en la UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO Fecha de Registro en el SENESCYT: 2023-09-15</p> <p>MAGISTER EN GESTION EMPRESARIAL graduado en la UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA Fecha de Registro en el SENESCYT: 2017-02-16</p> <p>INGENIERO EN ADMINISTRACION DE EMPRESAS graduado en la UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA Fecha de Registro en el SENESCYT: 2013-03-11</p> <p>TECNICO SUPERIOR EN ANALISIS DE SISTEMAS graduado en INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR SUDAMERICANO Fecha de Registro en el SENESCYT: 2003-07-01</p>

### II. DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

<b>NOMBRE DE LA INVESTIGACIÓN</b>	“GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ALUMNOS DEL SUBNIVEL ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL LA PRADERA DEL CANTÓN LOJA EN EL AÑO LECTIVO 2024-2025.”
-----------------------------------	---

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	¿Cómo influye el desconocimiento de la gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de educación general básica en la Unidad Educativa Municipal La Pradera?
<b>SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son las percepciones de los docentes del sub nivel elemental sobre Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2024-2025?</li> <li>• ¿Cuáles son las percepciones de los estudiantes sobre Gamificación y su influencia en la comprensión lectora en alumnos del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera del cantón Loja en el año lectivo 2024-2025?</li> <li>• ¿Cuáles son las actitudes de los estudiantes frente al aprendizaje con la utilización de estrategias metodológicas de gamificación aplicada por sus docentes para mejorar la comprensión lectora en alumnos de subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera?</li> </ul>
<b>OBJETIVO GENERAL</b>	Establecer la influencia de la gamificación para mejorar el desarrollo de comprensión lectora de los estudiantes del subnivel elemental de educación general básica en la Unidad Educativa Municipal La Pradera
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar el uso de la gamificación en los procesos de comprensión lectora de los niños del subnivel elemental de la Unidad Educativa Municipal La Pradera.</li> <li>• Establecer estrategias de comprensión lectora aplicadas por los docentes.</li> <li>• Proponer actividades interactivas basadas en la gamificación, para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de subnivel elemental.</li> </ul>
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b>	Gamificación
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	Comprensión lectora.


<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</b>	Observación/ Ficha de observación a estudiantes  Entrevista / Cuestionario semiestructurada en línea, docentes / Escala de actitud tipo Likert
<b>UNIDAD DE ANÁLISIS.</b>	45 estudiantes, 3 docentes

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Para calificar los criterios mostrados debe tener en cuenta la siguiente nomenclatura de calificación:

ESCALA	
<b>Muy Pertinente</b>	<b>5</b>
<b>Pertinente</b>	<b>4</b>
<b>Indeciso</b>	<b>3</b>
<b>Poco Pertinente</b>	<b>2</b>
<b>Nada Pertinente</b>	<b>1</b>

### CUADRO DE CALIFICACIÓN DE ESCALA DE ACTITUD

INDICADORES	CRITERIOS	5 MP	4 P	3 I	2 PP	1 NP
<b>1.-LENGUAJE</b>	Está formulado en el lenguaje apropiado.	X				
<b>2.-OBJETIVIDAD</b>	Está expresado de acuerdo con los aspectos o categorías relacionadas a cada variable de estudio.	X				
<b>3.-ORDEN EN LAS PREGUNTAS</b>	Existe una organización lógica de las ideas que sustentan el instrumento propuesto.	X				
<b>4. - INTENCIONALIDAD</b>	Adecuado para cumplir con el objetivo de la investigación y probar hipótesis.	X				
<b>5.- COMPLEMENTARI EDAD</b>	Entre las preguntas existe una complementariedad que permite la correlación de causa y efecto.	X				
<b>6.-METODOLOGIA</b>	El instrumento o instrumentos propuestos tienen relación con el objeto de estudio.	X				
<b>7.-PERTINENCIA</b>	El instrumento es útil para dar respuesta al problema educativo	X				
<b>OBSERVACIÓN O SUGERENCIA:</b> Ninguna						
<b>FIRMA</b>						
<b>FECHA</b>	13 de octubre del 2025					

# UNEMI

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

*¡Evolución académica!*

@UNEMIEcuador

