



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

ESCUELA DE POSGRADOS

**MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA
EDUCACIÓN**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del Título en Magister Tecnológico en
entornos digitales para la educación**

Tema: "Uso de juegos educativos gamificados para la mejorara de la fluidez lectora en niños de primaria de la escuela ciudad de baños, en la parroquia nueva Fátima, cantón Sozoranga, provincia de Loja, durante el año lectivo 2024"

Autor: Julia Jackeline Cueva Pacheco

Director: Carlos Esteban Gómez Avilés

Fecha: 08 de septiembre de 2024

Sangolquí - Ecuador

Autor:



Julia Jackeline Cueva Pacheco

Título a obtener: Magister Tecnológico en entornos digitales
para la educación

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: julia.cueva@ister.edu.ec

Dirigido por:



Carlos Esteban Gómez Avilés

Título: Msc.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: carlos.gomez@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

@2024 Tecnológico Universitario Rumiñahui
Sangolquí – Ecuador

Julia Jackeline Cueva Pacheco

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO TITULACIÓN

Sangolquí, 08 de agosto del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: Uso de juegos educativos gamificados para la mejorara de la fluidez lectora en niños de primaria de la escuela ciudad de baños, en la parroquia nueva Fátima, cantón Sozoranga, provincia de Loja, durante el año lectivo 2024, realizado por Julia Jackeline Cueva Pacheco ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la institución, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Carlos Esteban Gómez Avilés
Director del Trabajo de Titulación
C.I.: 1721719696
Correo electrónico: carlos.gomez@ister.edu.ec

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sangolquí, 08 de agosto del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

Por medio de la presente, yo, Julia Jackeline Cueva Pacheco declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: ser autor del trabajo de titulación denominado "Uso de juegos educativos gamificados para la mejorara de la fluidez lectora en niños de primaria de la escuela ciudad de baños, en la parroquia nueva Fátima, cantón Sozoranga, provincia de Loja, durante el año lectivo 2024", de la Maestría Tecnológica en entornos digitales para la educación; manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Julia Jackeline Cueva Pacheco
CI: 1103618086

**FORMULARIO PARA ENTREGA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN EN
BIBLIOTECA DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI**

MAESTRÍA TECNOLÓGICA: Entornos Digitales Para La Educación

AUTOR :

Julia Jackeline Cueva Pacheco

TUTOR:

Carlos Esteban Gómez Avilés

CONTACTO ESTUDIANTE:

0991323682

CORREO ELECTRÓNICO:

Julia.cueva@ister.edu.ec

TEMA:

"Uso de juegos educativos gamificados para la mejorara de la fluidez lectora en niños de primaria de la escuela ciudad de baños, en la parroquia nueva Fátima, cantón Sozoranga, provincia de Loja, durante el año lectivo 2024"

RESUMEN EN ESPAÑOL:

Este estudio se llevó a cabo en la Escuela Ciudad de Baños, situada en la parroquia Nueva Fátima, cantón Sozoranga, en la provincia de Loja, con el propósito de potenciar la fluidez lectora en alumnos de educación primaria mediante la gamificación. Se identificó como problema científico la escasa fluidez lectora en los alumnos, lo cual impacta negativamente su rendimiento académico y su interés por la lectura. El objetivo principal es analizar el efecto de una intervención que utiliza juegos educativos gamificados en la fluidez lectora de los alumnos. Se adoptó un enfoque metodológico mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos, implementando un diseño cuasiexperimental con evaluaciones antes y después de la intervención, además de un grupo de control, encuestas, cuestionarios y grupos focales para obtener una comprensión completa del impacto de la intervención. La justificación de este estudio se basa en la necesidad de aplicar estrategias innovadoras para enfrentar las dificultades en la lectura y motivar a los alumnos. La conclusión principal es que la utilización de juegos educativos gamificados condujo a una mejora significativa en la fluidez lectora de los alumnos, evidenciando su eficacia en comparación con los métodos de enseñanza convencionales.

Palabras claves: Gamificación, Fluidez lectora, Juegos educativos, Intervención educativa

ABSTRACT:

This study was conducted at Ciudad de Baños School, located in the Nueva Fátima parish, Sozoranga canton, in the province of Loja, with the aim of enhancing reading fluency in primary school students through gamification. The identified scientific problem is the low reading fluency among students, which negatively impacts their academic performance and interest in reading. The main objective is to analyze the effect of an intervention that uses gamified educational games on students' reading fluency. A mixed-methods approach was adopted, combining quantitative and qualitative methods, implementing a quasi-experimental design with pre- and post-intervention assessments, as well as a control group, surveys, questionnaires, and focus groups to obtain a comprehensive understanding of the impact of the intervention. The justification for this study is based on the need to apply innovative strategies to address reading difficulties and motivate students. The main conclusion is that the use of gamified educational games led to a significant improvement in students' reading fluency, demonstrating their effectiveness compared to traditional teaching methods.

Keywords: Gamification, Reading fluency, Educational games, Educational intervention

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sangolquí, 08 de agosto del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación denominado: denominado "Uso de juegos educativos gamificados para la mejorara de la fluidez lectora en niños de primaria de la escuela ciudad de baños, en la parroquia nueva Fátima, cantón Sozoranga, provincia de Loja, durante el año lectivo 2024" de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital "DsPace" del estudiante Julia Jackeline Cueva Pacheco, con documento de identificación No 1103618086, estudiante de la Maestría Tecnológica en entornos digitales para la educación

El trabajo ha sido revisado las similitudes en el software "TURNITING" y cuenta con un porcentaje máximo de 15%; motivo por el cual, el Trabajo de titulación es publicable.

Atentamente,



Julia Jackeline Cueva Pacheco
CI: 1103618086

Dedicatoria:

A mi familia, por ser mi pilar en cada etapa de este camino. A mis hijos, quienes me inspiran a seguir adelante con su amor incondicional, y a mi esposo, por su apoyo inquebrantable y por creer en mí en todo momento. Este logro también es suyo

Agradecimiento:

Con todo mi corazón, quiero dedicar este logro a mi esposo, José Mendoza, y a mis hijos, Melissa y José Mendoza, quienes han sido mi mayor fuente de inspiración y motivación apoyo y motivación. Su amor, paciencia y comprensión me han acompañado en cada paso de este camino, brindándome la fuerza necesaria para seguir adelante. También deseo expresar mi sincero agradecimiento al Lic. Carlos Esteban Gómez Avilés, mi director de tesis, por su guía invaluable, su paciencia y su confianza en mi trabajo. Su apoyo constante ha sido clave para superar los retos y alcanzar esta meta.

.
.

INDICE

RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	1
INTRODUCCIÓN	2
Problema científico	3
Preguntas científicas o directrices.....	3
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos	3
Justificación	4
Relevancia técnica:	4
Relevancia metodológica:.....	4
Beneficio al sector educativo y a la comunidad escolar:	5
Impacto social y desarrollo de habilidades:	5
Variables	5
Variable Independiente (VI)	5
Variable Dependiente (VD)	5
Variables Intervinientes (VI)	6
Idea a defender y/o Hipótesis.....	6
Idea a Defender	6
CAPÍTULO I	7
MARCO TEÓRICO.....	7
El Marco Teórico-Conceptual.....	10
Aplicación de dinámicas lúdicas.....	10
Gamificación en educación.....	11
Pilares y principios.....	11
Fomentar el aprendizaje.....	12
Elementos del juego	12
Mecánicas	13
Componentes.....	14
Aplicación en el salón de clases.....	14

CAPÍTULO II	15
MARCO METODOLÓGICO.....	15
Enfoque Metodológico de la Investigación	15
Población, Unidades de Estudio y Muestra	16
Métodos Empíricos y Técnicas Empleadas para la Recolección de la Información	17
Análisis e interpretación de resultados.....	17
Recurso 1: Encuesta Para Maestros De La Institución Educativa "Ciudad De Baños	17
Instrumento 2: Encuesta Aplicada A Los Alumnos De La Escuela De Educación	
General Básica “Ciudad De Baños”	22
Análisis de resultados.....	25
Formas de procesamiento de la información obtenida de la aplicación de los métodos	
y técnicas.....	25
Operacionalización de las Variables	30
CAPÍTULO III.....	32
PROPUESTA.....	32
<i>Fundamentos de la propuesta</i>	32
Estudios previos	33
Efectos de la gamificación en la educación	33
Gamificación y fluidez lectora.....	33
Comparación con métodos tradicionales	34
Consideraciones para el futuro.....	34
Presentación de la propuesta.....	34
<i>Componentes de la propuesta</i>	34
2. Sistema de Recompensas	35
3. Actividades de Lectura Secuenciales.....	35
Estructuración y funcionamiento de la propuesta.....	36
a) Integración al Currículo	36
Planificación integrada:	36
Rutinas diarias:.....	36
b) Funcionamiento de las Actividades	37
Metodología de uso:.....	37

Interactividad y colaboración:.....	37
c) Organización del Entorno	38
Preparación del espacio:	38
Supervisión y seguridad:.....	38
Recomendaciones metodológicas	39
a) Tiempo de Frecuencia.....	39
Gradualidad en la implementación:	39
Frecuencia recomendada:.....	39
b) Herramientas de Apoyo	40
Recursos adicionales	40
Soporte técnico:	40
c) Adaptación y Flexibilidad.....	40
Adaptación a las necesidades del estudiante:.....	40
Fomento de la creatividad:.....	41
Ejecución de la propuesta	41
<i>Caso sometido a estudio</i>	41
Comportamiento de las variables.....	42
Desempeño y evaluación	43
Entorno y tiempo.....	44
Comprobación de la hipótesis.....	44
<i>Tabulación de los valores</i>	44
Comparación de Puntuaciones de Fluidez Lectora.....	45
Evaluación de Mejora en Comprensión Lectora.....	45
Explicación del Modelo	46
<i>Modelo Teórico</i>	46
Modelo Metodológico.....	48
Justificación del Modelo	48
Análisis de datos	49
Conexión entre variables.....	49
<i>Funcionalidad de las aplicaciones educativas empleadas</i>	50

<i>Análisis Comparativo de los Resultados</i>	51
CONCLUSIONES	52
RECOMENDACIONES.....	53
REFERENCIAS.....	54
ANEXOS	60

Índice de Tablas

Tabla 1	16
Tabla 2	17
Tabla 3	17
Tabla 4	18
Tabla 5	18
Tabla 6	19
Tabla 7	19
Tabla 8	20
Tabla 9	20
Tabla 10	21
Tabla 11	21
Tabla 12	22
Tabla 13	22
Tabla 14	23
Tabla 15	23
Tabla 16	23
Tabla 17	24
Tabla 18	24
Tabla 19	25

RESUMEN

La presente investigación se llevó a cabo en la Escuela Ciudad de Baños, ubicada en la parroquia Nueva Fátima, cantón Sozoranga, provincia de Loja, con el objetivo de mejorar la fluidez lectora en estudiantes de primaria mediante la gamificación. El problema científico identificado es la baja fluidez lectora en estudiantes que afecta su rendimiento académico y motivación hacia la lectura. El objetivo general es evaluar el impacto de una intervención basada en juegos educativos gamificados en la fluidez lectora de los estudiantes. Se empleó un enfoque metodológico mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos, incluyendo un diseño cuasi-experimental con pretest-posttest y grupo control, así como encuestas, cuestionarios y grupos focales para obtener una visión integral del impacto de la intervención. La justificación de esta investigación radica en la necesidad de estrategias innovadoras para abordar las dificultades lectoras y motivar a los estudiantes. La conclusión fundamental es que la implementación de juegos educativos gamificados resultó en una mejora significativa en la fluidez lectora de los estudiantes, destacando su eficacia en comparación con métodos tradicionales de enseñanza

Palabras claves: Gamificación, Fluidez lectora, Juegos educativos, Intervención educativa

ABSTRACT:

This research was conducted at Escuela Ciudad de Baños, located in the Nueva Fátima parish, Sozoranga canton, Loja province, with the goal of improving reading fluency among primary school students through gamification. The identified scientific problem is the low reading fluency among students, which affects their academic performance and motivation towards reading. The general objective is to assess the impact of an intervention based on gamified educational games on students' reading fluency. A mixed-methods approach was used, combining quantitative and qualitative methods, including a quasi-experimental design with pretest-posttest, as well as interviews and focus groups to gain a comprehensive view of the intervention's impact. The justification for this research lies in the need for innovative strategies to address reading difficulties and motivate students. The main conclusion is that the implementation of gamified educational games led to a significant improvement in students' reading fluency, highlighting its effectiveness compared to traditional teaching methods.

Keywords: Gamification, Reading fluency, Educational games, Educational intervention

INTRODUCCIÓN

Uso de juegos educativos gamificados para la mejora de la fluidez lectora en niños de primaria de la escuela ciudad de baños, en la parroquia nueva Fátima, cantón Sozoranga, provincia de Loja, durante el año lectivo 2024

La Escuela Ciudad de Baños enfrenta un problema significativo con la fluidez lectora de sus estudiantes de primaria. Una evaluación diagnóstica reciente reveló que el 65% de los estudiantes presenta dificultades en esta habilidad esencial. Las causas principales de este problema incluyen la escasa práctica lectora en el hogar, la utilización de formas de enseñanza convencionales, y la falta de materiales de lectura adecuados, estas dificultades se manifiestan en la incapacidad para comprender textos complejos, una menor autoestima y un bajo desempeño académico en general.

La transformación digital ha redefinido la forma en que los jóvenes aprenden. Sumergidos en un mundo digital, los estudiantes buscan constantemente experiencias interactivas. La gamificación utiliza este interés innato por los juegos para que la lectura sea más atractiva. Al convertir las tareas de lectura en experiencias lúdicas, Los estudiantes se sienten motivados por la gamificación lo hace participar de manera activa en su propio proceso de aprendizaje.

Esta situación subraya la necesidad de implementar estrategias innovadoras para mejorar la fluidez lectora. La presente investigación se propone abordar este problema mediante la implementación de juegos educativos gamificados, que podrían ofrecer una metodología dinámica y efectiva para promover la práctica lectora y aumentar el compromiso de los alumnos.

A nivel global, la falta de fluidez lectora se ha relacionado con bajos niveles de comprensión. Según el informe de la (UNESCO, 2022) el 30% de los estudiantes de primaria en países de ingresos medios y bajos no logran una comprensión lectora adecuada. Este informe destaca que los problemas de fluidez lectora afectan la habilidad de los alumnos para realizar inferencias y entender el significado implícito de los textos (UNESCO, 2022).

El Ministerio de Educación de Ecuador (2023) ha alertado sobre la preocupante situación de la comprensión lectora en el país, donde el 40% de los estudiantes de primaria presenta dificultades significativas. Esta problemática, agravada por la falta de recursos didácticos adecuados y la limitada utilización de tecnologías en el aula, como lo evidencian los

hallazgos de Vargas y Fernández (2022), exige la adopción de nuevas estrategias pedagógicas que combinen elementos lúdicos y tecnológicos para fomentar preocupación en los alumnos por la lectura.

Los docentes de la escuela de Baños han identificado una necesidad urgente de mejorar la fluidez lectora de sus estudiantes, ya que esta habilidad es fundamental para una comprensión profunda de los textos. Ante los desafíos actuales en formación de habilidades lectoras, se propone la implementación de tácticas de gamificación como una solución innovadora. La gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes al transformar las actividades de aprendizaje en experiencias lúdicas (Martínez & López, 2023). De acuerdo con estos autores, la incorporar actividades recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha mostrado un impacto positivo en la fluidez lectora, especialmente en estudiantes de primaria.

Problema científico

La Escuela Ciudad de Baños enfrenta serias dificultades en la habilidad lectora de sus alumnos de primaria, con un 65% de los alumnos mostrando problemas significativos en esta área. Las causas incluyen métodos de enseñanza tradicionales, falta de materiales adecuados y escasa práctica en el hogar. La investigación propone utilizar juegos educativos gamificados para abordar este problema.

Preguntas científicas o directrices

¿Cómo puede la implementación de juegos educativos gamificados mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de primaria de la Escuela Ciudad de Baños?

Objetivo general

Implementar una estrategia basada en juegos educativos gamificados para mejorar la fluidez lectora en niños de primaria de la Escuela Ciudad de Baños, parroquia Nueva Fátima, cantón Sozoranga, durante el año lectivo 2024.

Objetivos específicos

- Analizar la literatura científica sobre el uso de la gamificación en el desarrollo de la fluidez y comprensión lectora en estudiantes de primaria, identificando las mejores prácticas y estrategias efectivas para diseñar un programa de intervención pedagógica adaptado a las necesidades específicas de los estudiantes de la Escuela Ciudad de Baños.

- Diseñar e implementar un programa de intervención basado en juegos educativos gamificados, que aborde las dificultades identificadas en la fluidez lectora de los estudiantes de primaria de la Escuela Ciudad de Baños
- Evaluar el impacto del programa de intervención gamificado en la fluidez y comprensión lectora de los estudiantes mediante la aplicación de pruebas pre y post intervención, comparando los resultados entre el grupo experimental y un grupo control para determinar si la intervención ha producido diferencias significativas en los niveles de fluidez y comprensión lectora.

Justificación

Esta presente investigación se fundamenta en la creciente Pruebas científicas que respaldan la efectividad de la gamificación para potenciar el aprendizaje, especialmente en el área de la comprensión lectora. Estudios como los de González y Fernández (2023), y Martínez et al. (2024) respaldan la idea de que los elementos lúdicos pueden mejorar significativamente el éxito académico.

En el marco de la Escuela Ciudad de Baños, donde se ha identificado una necesidad de mejorar la fluidez lectora, se propone la implementación de juegos educativos gamificados diseñados específicamente para desarrollar esta habilidad. Se espera que esta intervención, al combinar la diversión con el aprendizaje, aumente la motivación de los estudiantes, mejore su velocidad y precisión lectora, y facilite una comprensión más profunda de los textos, contribuyendo así a un desarrollo integral de sus competencias lingüísticas.

Relevancia técnica:

La fluidez lectora Es esencial para lograr el éxito académico. La implementación de un programa de gamificación en la Escuela Ciudad de Baños permitirá abordar las dificultades de los estudiantes mediante actividades lúdicas y motivadoras. Los juegos educativos gamificados, que incluyen recompensas, niveles y desafíos, pueden fomentar la práctica autónoma y mejorar la persistencia en la tarea lectora (González & Fernández, 2023).

Relevancia metodológica:

El enfoque metodológico mixto de la investigación permitirá la adquisición de una evaluación plena y rigurosa el efecto de programa de intervención. La aplicación de pruebas antes y después de la intervención, combinada con la recolección de información cualitativa mediante observaciones. y encuestas, permitirá medir tanto los cambios cuantitativos en la

fluidez lectora como los cambios cualitativos En cuanto a la disposición y el nivel de interés de los alumnos hacia la lectura (P. Martínez et al., 2024)

Beneficio al sector educativo y a la comunidad escolar:

Esta investigación tiene el potencial de generar un impacto positivo a nivel local y más amplio. Mejorará La capacidad de lectura fluida de los alumnos de la Escuela Ciudad de Baños, lo que contribuirá A fin de mitigar la desigualdad educativa. Además, el programa de intervención proporcionará a los docentes herramientas prácticas y efectivas para abordar las dificultades de lectura, lo que contribuirá a una enseñanza más dinámica y personalizada. Los hallazgos de este estudio podrían funcionar como modelo para otras instituciones educativas en contextos similares, fomentando La implementación de enfoques educativos novedosos basadas en la evidencia.

Impacto social y desarrollo de habilidades:

Este estudio analiza cómo la gamificación puede fomentar el crecimiento de las competencias lingüísticas y de lectura en los alumnos, fomentando a su vez competencias esenciales tales como el razonamiento crítico, la innovación y la cooperación en equipo, necesarias para desenvolverse exitosamente en el mundo contemporáneo

El estudio se justifica por su potencial para generar conocimiento relevante, mejorar la práctica educativa y contribuir al avance integral de los alumnos de la institución educativa "Ciudad de Baños". Al aprovechar las ventajas de la gamificación y las tecnologías digitales, se espera lograr un impacto positivo en el proceso de adquisición de habilidades lectoras y la motivación de los alumnos.

Variables

Variable Independiente (VI)

Implementación de juegos educativos gamificados. Esta intervención se llevará a cabo mediante la introducción de juegos diseñados para fortalecer la destreza lectora de los alumnos de primaria. La implementación incluirá actividades que incorporen elementos lúdicos y motivadores para facilitar la lectura.

Variable Dependiente (VD)

1. **Fluidez lectora de los estudiantes.** Esta se medirá a través de la velocidad, precisión y comprensión durante la lectura. Se utilizarán pruebas estandarizadas y actividades de lectura para evaluar estos aspectos antes y después de la intervención.

Variables Intervinientes (VI)

- **Motivación de los estudiantes:** Se evaluará mediante encuestas o cuestionarios que midan el interés y la disposición de los alumnos frente a la lectura antes y después de la intervención.
- **Habilidad inicial de lectura:** Se medirá mediante pruebas diagnósticas realizadas antes del inicio del programa de gamificación para determinar el nivel de fluidez lectora previo.
- **Actitud de los docentes:** Se evaluará a través de entrevistas o encuestas sobre el apoyo y la percepción de los docentes respecto a la implementación del programa de gamificación.
- **Recursos y materiales disponibles:** Se observará y registrará la calidad y disponibilidad de los recursos educativos utilizados durante la intervención para garantizar que los materiales sean adecuados y suficientes.

Idea a defender y/o Hipótesis

Idea a Defender: La implementación de juegos educativos gamificados en la enseñanza de la lectura puede mejorar significativamente la fluidez lectora en estudiantes de primaria.

Descripción: Se fundamenta en la premisa de que las estrategias de gamificación, al incorporar elementos lúdicos y motivadores en la educación, pueden proporcionar un enfoque eficaz para mejorar la fluidez lectora en los estudiantes. La afirmación principal sugiere que el uso de juegos educativos puede cambiar la manera en que los alumnos se relacionan con el material de lectura, promoviendo un aprendizaje más dinámico y efectivo

Hipótesis: La implementación de juegos educativos gamificados en el aula aumentará la fluidez lectora en los estudiantes de primaria de la Escuela Ciudad de Baños, como se medirá a través de una mejora significativa en los resultados de las pruebas de lectura pre y post intervención.

Descripción: Esta hipótesis particular anticipa que la incorporación de juegos educativos gamificados generará un efecto beneficioso en la fluidez lectora de los estudiantes. Se espera que, al comparar las evaluaciones de lectura realizadas antes y después de la intervención, se evidencie una mejora significativa en la fluidez lectora de aquellos alumnos que formaron parte del programa de gamificación.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

La fluidez lectora es una habilidad esencial que influye directamente en el desempeño académico y el crecimiento cognitivo de los estudiantes. Estudios internacionales, como los de la OCDE (2021) y la UNESCO (2020), alertan sobre la preocupante situación de la fluidez lectora en muchos países, especialmente en aquellos en desarrollo, donde factores socioeconómicos y educativos desfavorables limitan el acceso a oportunidades de aprendizaje de calidad.

En el marco de América Latina, la realidad refleja desafíos similares, con una complejidad adicional provocada por la variedad lingüística y cultural de la región. Estudios realizados por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2022) destacan que, en países como México, Colombia y Brasil, aproximadamente el 40% de los estudiantes de tercer grado no alcanzan los niveles básicos de lectura fluida, lo cual resulta alarmante considerando el papel crítico de la lectura en el desarrollo de saberes y competencias en otras áreas curriculares.

En el contexto ecuatoriano, la competencia lectora en la educación primaria hay obstáculos que enfrentar importantes. Según un informe del Ministerio de Educación del Ecuador (2021), más del 30% de los estudiantes de primaria presentan dificultades en la fluidez lectora, lo cual afecta su comprensión y, en consecuencia, su rendimiento académico general. Estos problemas se agravan en áreas rurales y zonas de bajos recursos, donde los niños tienen un acceso limitado a materiales de lectura y apoyo pedagógico de calidad (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

Dada la creciente digitalización de la educación en Ecuador ha generado la necesidad de buscar nuevos enfoques para potenciar la comprensión lectora. La gamificación, al combinar elementos lúdicos y digitales, se presenta como una alternativa prometedora para estimular el entusiasmo de los alumnos hacia la lectura y desarrollar habilidades de comprensión. Según Díaz y Loyola (2021) y George (2021), esta estrategia centrada en el estudiante requiere de una transformación del rol docente y de una adaptación de las metodologías de evaluación para los entornos virtuales. Sin embargo, la implementación de la gamificación plantea nuevos desafíos para los docentes, quienes deben diseñar actividades significativas y medir de forma eficaz el avance de los alumnos en estos entornos.

Las iniciativas gubernamentales y privadas han intentado abordar esta problemática a través de la implementación de programas de lectura y capacitación docente; sin embargo, los resultados han sido inconsistentes y, a menudo, insuficientes para cerrar las brechas existentes (García & López, 2022). Las políticas educativas actuales enfatizan la necesidad de innovar en las estrategias para la enseñanza de la lectura, incluyendo la integración de tecnologías y metodologías activas como la gamificación (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

En la Escuela Ciudad de Baños, ubicada en la parroquia Nueva Fátima del cantón Sozoranga, provincia de Loja, se han identificado retos particulares en relación con el nivel de fluidez en la lectura de los estudiantes de educación primaria. Un estudio preliminar realizado en la institución ha revelado que un porcentaje significativo de los alumnos de primer a tercer grado no alcanza los niveles de fluidez esperados, lo cual genera impactos negativos en su comprensión y actitud hacia la lectura (Pérez, 2023). La escuela ha implementado diversos programas de lectura, pero estos han obtenido resultados mixtos debido a la falta de recursos y una capacitación limitada del cuerpo docente en metodologías innovadoras.

El contexto local, con sus particularidades y desafíos, se convierte en un laboratorio ideal para experimentar con estrategias innovadoras como la gamificación. Al diseñar juegos educativos que sean relevantes y atractivos para nuestros estudiantes, podemos transformar la experiencia de lectura y mejorar significativamente la fluidez lectora, tal como lo proponen Sánchez y Morales (2024). Esta propuesta no solo responde a las necesidades actuales, sino que también sienta las bases para un enfoque educativo más individualizado y motivadora

Para comprender la influencia de la gamificación y los juegos educativos en el avance de la fluidez lectora de los alumnos de primaria, es fundamental examinar estudios previos que hayan abordado este tema. A continuación, se presentan algunas investigaciones recientes que aportan conocimientos relevantes y que sirven de base para fundamentar la propuesta de intervención en la Escuela Ciudad de Baños.

Mantilla y Barrera (2021) realizaron una investigación centrada en la caracterización de elementos clave relacionados con la comprensión lectora, utilizando la prueba de Cloze. El estudio se propuso determinar si los niveles de capacidades lectoras influyen en el éxito académico universitario. A través de un análisis cuantitativo, se comparó a estudiantes de diversas instituciones y se encontró una conexión clara entre un alto grado de comprensión

lectora y un mayor éxito académico. Estos hallazgos sugieren que la comprensión lectora es un factor clave para alcanzar un buen desempeño en la universidad.

Lojano y Peñafiel (2019) presentan en su investigación titulada 'Manual sobre la aplicación de la gamificación en la educación para potenciar la comprensión lectora, un enfoque utilizado es cuantitativo, sustentado en un enfoque de investigación-acción que involucra la participación activa, cuyo propósito es aumentar la comprensión literal de los estudiantes mediante una variedad de técnicas gamificadas, como "representación de personajes de la lectura", y "juegos de aprendizaje activo". Al mejorar la capacidad de entender los textos y motivar a los estudiantes a redactar escritos, el estudio concluye que la gamificación es una estrategia eficaz para potenciar la comprensión lectora

En Colombia, Martínez et al. (2022) realizaron un estudio acerca de la influencia de una plataforma de juegos digitales en la comprensión y fluidez lectora de estudiantes de primaria. El estudio se realizó en una escuela rural, utilizando una muestra de 120 estudiantes divididos en dos grupos. La intervención consistió en sesiones diarias de lectura a través de juegos digitales diseñados para desarrollar la fluidez y la comprensión lectora.

Los hallazgos mostraron que los alumnos del grupo experimental, quienes emplearon la plataforma gamificada, mostraron mejoras significativas no solo en la fluidez lectora, sino también en la comprensión de textos complejos, en comparación con el grupo control (Martínez et al., 2022). Este estudio destacó el valor de integrar el ámbito tecnológico y la gamificación en la formación de la lectura, especialmente en áreas rurales donde los recursos educativos son limitados.

Silva y Costa (2023) realizaron un estudio en Brasil para evaluar la efectividad de las estrategias gamificadas en la enseñanza de la lectura en estudiantes de primaria.

Un programa de intervención que implementa actividades gamificadas durante un semestre escolar completo fue implementado. Los resultados revelaron que las estrategias de gamificación no solo mejoraron la fluidez lectora, sino que también aumentaron significativamente la motivación y la motivación de los alumnos hacia la lectura (Silva & Costa, 2023). asimismo, los docentes informaron de una mayor participación en clase y una actitud más positiva hacia las actividades de lectura. En conclusión, Silva y Costa determinaron que la gamificación tiene el potencial de ser un recurso útil en la educación primaria, siempre y cuando se adapte a las necesidades y contextos específicos de los estudiantes.

En un estudio realizado en Argentina, Rodríguez y Fernández (2024) evaluaron la implementación de un programa gamificado con la finalidad de optimizar la fluidez y comprensión habilidad lectora en los alumnos de segundo grado. La investigación empleó un enfoque metodológico mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para medir el efecto de la intervención. El programa incluyó actividades lúdicas, desafíos semanales y un sistema de recompensas para fomentar la lectura diaria.

Los datos obtenidos demostraron que los alumnos del grupo experimental alcanzaron etapas más elevadas de fluidez lectora y evidenciaron un aumento de retención de información en relación con el grupo control (Rodríguez & Fernández, 2024). Asimismo, la investigación resaltó la importancia de la personalización en los programas gamificados, sugiriendo que adaptar las actividades a los intereses y habilidades de los estudiantes puede maximizar los beneficios pedagógicos.

Si bien la motivación intrínseca debe ser el motor que impulse a los estudiantes a tomar las riendas de su aprendizaje, el papel del docente es fundamental para encender esa chispa. Al transformar las clases en experiencias interactivas y significativas, los educadores pueden fomentar un entorno en el que los estudiantes se perciban empoderados para explorar y construir su propio conocimiento. Es crucial recordar que la motivación no es un estado estático, sino un proceso dinámico que requiere de un acompañamiento docente constante. De esta manera, se puede evitar que la falta de motivación derive en una desmotivación generalizada y un desinterés por el aprendizaje

El Marco Teórico-Conceptual

Aplicación de dinámicas lúdicas

La transformación social y tecnológica ha generado nuevas demandas y expectativas entre los adolescentes los aspectos de la enseñanza tradicional no siempre se han podido abordar efectivamente. Debido a estos nuevos contextos, los intereses de los estudiantes evolucionan, lo que obliga a los docentes a explorar nuevas estrategias y enfoques en sus enseñanzas para aumentar la dedicación y la motivación de los alumnos.

Castañeda et al. (2020) definen la gamificación entendida como una estrategia, un método y una competencia que implica la coordinación simultánea de procesos particulares orientados a un objetivo y estructura compartida. La gamificación se caracteriza por la habilidad para identificar elementos de una actividad o comunicación que pueden ser

transformados en juegos o dinámicas recreativas dentro de un contexto relacionado con el juego, lo que aumenta su atractivo. Este enfoque busca crear un vínculo singular con los destinatarios, promover cambios de conducta o transmitir mensajes e información de manera significativa e inspiradora.

La gamificación requiere la integración de componentes y dinámicas de juegos en situaciones no relacionadas con juegos para elevar la motivación y el compromiso de los participantes (Deterding et al., 2011). En educación, esta metodología transforma la enseñanza en una experiencia más interactiva y estimulante, mejorando el involucramiento y fomentando un aprendizaje activo (Hamari et al., 2014). En la enseñanza de la lectura, se utilizan juegos digitales, recompensas, niveles progresivos y retroalimentación inmediata para hacer que la lectura sea más atractiva y placentera, cambiando así su percepción de una tarea obligatoria a una actividad disfrutable (Domínguez et al., 2013).

Gamificación en educación

Las exigencias de la sociedad contemporánea, marcada por una rápida transformación tecnológica, exigen una transformación profunda en los sistemas educativos. Es imperativo que las instituciones educativas y los docentes adopten nuevas metodologías que promuevan el aprendizaje activo, autónomo y colaborativo. Tal como lo señalan Santamaría y Díaz (2021), los estudiantes de hoy en día requieren de experiencias de aprendizaje significativas y personalizadas que les permitan desarrollar las habilidades requeridas para abordar los retos del siglo XXI

Según Ordóñez et al. (2021), la gamificación se identifica como un medio efectivo para promover la participación activa de los alumnos en sus procesos de aprendizaje. Al incorporar factores lúdicos como obstáculos, metas y beneficios, la gamificación logra captar el interés de los alumnos y estimular su motivación intrínseca. Es importante destacar que el triunfo de estas estrategias está determinado en gran medida por la personalización de las experiencias de aprendizaje y de la consideración del contexto cultural y las experiencias previas de los estudiantes

Pilares y principios

Iza (2019) define el aprendizaje basado en juegos como una estrategia que aprovecha los componentes característicos de los juegos para facilitar el aprendizaje. Al incorporar mecánicas y dinámicas lúdicas en el contexto educativo, se pretende potenciar el interés interno

de los alumnos y potenciar su comprensión y retención de los contenidos. En otras palabras, la gamificación consiste en utilizar el poder del juego para alcanzar objetivos pedagógicos

Fomentar el aprendizaje

La aplicación de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza, transforma el proceso educativo en una experiencia más atractiva y motivadora. Al hacerlo más interactivo y divertido, los alumnos se involucran más activamente en las actividades, lo que promueve una mayor retención de la información. Además, la gamificación enfrenta uno de los desafíos más importantes en el campo educativo: la motivación. Al crear un ambiente de juego, se fomenta el compromiso y la perseverancia de los alumnos, lo que a su vez optimiza su desempeño académico.

Elementos del juego

la estrategia gamificada ha emergido como un método pedagógico vanguardista que incorpora elementos típicos de los juegos para estimular el interés y la implicación de los alumnos. Al hacer del aprendizaje una actividad entretenida, se alienta la participación activa, la resolución de desafíos y el crecimiento personal de habilidades del siglo XXI. Mediante la implementación de mecánicas de juego como la obtención de puntos, la superación de niveles y la competencia amistosa se genera un ambiente de aprendizaje más activo y atractivo, lo que, a su vez, facilita la retención de conocimientos y el cumplimiento de metas académicas. No obstante, es fundamental señalar que la gamificación no es una solución mágica, y su aplicación efectiva demanda una planificación meticulosa y una adaptación a las características particulares de cada contexto educativo. Es fundamental considerar aspectos como la edad de los alumnos, el área de conocimiento y los recursos disponibles para diseñar experiencias gamificadas significativas y efectivas. Asimismo, es necesario analizar constantemente la influencia de estas estrategias en la adquisición de conocimientos y el bienestar de los alumnos.

La gamificación ha revolucionado la forma en que concebimos las recompensas en el campo de la educación. Según Trejo (2019), la inclusión de elementos lúdicos en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje, como la creación, modificación y valoración de juegos, permite diversificar las actividades y crear entornos más divertidos y motivadores. Al adaptar las tareas a los intereses de los estudiantes, se logra un mayor compromiso y se facilita la adquisición de conocimientos

Mecánicas

Las mecánicas de juego son el corazón de la gamificación, ya que definen las reglas y las experiencias que los jugadores vivencian. Al aplicar estos principios a ambientes de aprendizaje, se pretende aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos. Según Contreras y Eguía (2017), estas mecánicas, al desafiar a los alumnos a explorar más allá de su zona de confort, contribuyen a un proceso de aprendizaje más profundo y significativo estas son:

Cosecha de ítems: Recompensas por completar tareas.

Puntos: Valoración del desempeño.

Niveles: Progreso del jugador.

Retos: Objetivos a alcanzar.

Clasificaciones: Posición en el ranking.

Recompensas: Premios por lograr metas.

Retroalimentación: Información sobre el desempeño.

Reconocimientos: Recompensas que fomentan la participación continua

Actividades

Para sortear los diferentes elementos lúdicos integrados en un sistema de gamificación, los jugadores deben confrontar motivaciones, ansiedades y anhelos, lo que se denomina dinámica del juego (Castañeda et al., 2020b). Para asegurar una progresión clara, la narrativa del juego debe ser coherente y cohesionada. La dinámica gamificada del sistema propuesto incluye:

Recompensa: Premiar acciones realizadas.

Estatus: Utilizar un lenguaje motivador que indique la posición del jugador en comparación con otros involucrados

Propósitos: Afrontar retos, obtener resultados y alcanzar las metas establecidas

Expresión personal: Facilitar que el jugador exprese una identidad única en relación con los otros

Competitividad: Evaluar los resultados en relación con los otros miembros del equipo

Colaboración: Impulsar la asistencia mutua entre los integrantes del grupo

Las dinámicas lúdicas expresan las motivaciones y demandas subyacentes de los jugadores, mientras que las mecánicas son las reglas que dan vida a estas dinámicas. Según

Ortíz et al. (2019), los componentes de un juego, como los personajes, las recompensas y las clasificaciones, son la manifestación concreta de las mecánicas. Reyes et al. (2020) complementan esta idea al afirmar que las dinámicas individuales de los jugadores (recompensa, competencia, estatus, cooperación) se reflejan en las mecánicas (recolección, puntos, ranking) y se materializan en los componentes (logotipos, avatares)

Componentes

El uso de componentes y reglas del juego en un entorno La metodología educativa tiene el potencial de elevar considerablemente el interés de los estudiantes, promoviendo una mayor concentración y compromiso (Ortíz et al., 2019). Estos aspectos son elementos específicos o Situaciones relacionadas con la gamificación, que trabajan en conjunto para alcanzar objetivos de fidelidad, la motivación y la mejora de las actividades en el contexto lúdico son claves. Según Reyes et al. (2020), los elementos que se utilizan pueden diferir en tipo y cantidad dependiendo de la creatividad aplicada para hacer la experiencia más atractiva.

Entre los elementos importantes se encuentran: Las recompensas y logros, que incluyen éxitos, obsequios, conquistas y progresos, deben adaptarse a las necesidades de los participantes. También se pueden incorporar personajes, medallas, enemigos desafiantes y batallas. El acceso a nuevo contenido es fundamental para mantener el interés en el juego. Además, las categorías y la formación de equipos fomentan la colaboración entre los jugadores para alcanzar un objetivo común. La inclusión de puntos, rankings y desafíos, así como elementos digitales, contribuye a una experiencia más enriquecedora y motivadora

Además, los videojuegos comparten elementos comunes con la gamificación, tales como figuras destacadas, reputación, clasificaciones, divisiones y métodos retroalimentación y reglas.

Aplicación en el salón de clases

El empleo de estrategias lúdicas en el área de aprendizaje establece un proceso de retroalimentación continua constante que motiva a los alumnos a mejorar su desempeño. Al proporcionar información inmediata sobre sus avances, se fomenta una participación activa y se impulsa a los estudiantes a superar los desafíos académicos. Como señalan Delgado y Chicaiza (2022), esta dinámica favorece la creación de conocimiento compartido y estimula el aprendizaje significativo

Investigaciones recientes avalan el uso de la gamificación para mejorar la lectura, pero es fundamental adaptarla al contexto específico de cada escuela. Nuestra propuesta busca no solo mejorar las habilidades lectoras a corto plazo, sino también crear un modelo de enseñanza gamificada sostenible y adaptable a otras instituciones similares. De esta manera, buscamos generar evidencia sólida sobre la eficacia de esta estrategia y contribuir a la mejora de la educación.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

Enfoque Metodológico de la Investigación

Este estudio utiliza una metodología mixta, integrando tanto enfoques cuantitativos como cualitativos para ofrecer una comprensión exhaustiva del impacto de los juegos educativos gamificados en la destreza lectora de los alumnos en educación primaria en la Escuela Ciudad de Baños. Este enfoque se selecciona para capturar tanto la medición precisa de los cambios en la fluidez lectora (aspecto cuantitativo) como las vivencias y perspectivas de los alumnos y docentes respecto a la intervención gamificada (aspecto cualitativo).

La dimensión cuantitativa de la investigación se centra en el se adoptó un diseño cuasiexperimental con evaluaciones pretest y postest, junto con un grupo de control. Este esquema permite contrastar los impactos de la intervención basada en gamificación con los hallazgos del grupo de control, que sigue utilizando el método convencional de enseñanza de la lectura. A través de evaluaciones de comprensión lectora y análisis estadísticos, se busca identificar diferencias significativas en la fluidez lectora y evaluar la efectividad de la estrategia gamificada.

Por otro lado, el componente cualitativo incluye encuestas con docentes y estudiantes para indagar a fondo en sus percepciones, actitudes y motivaciones hacia la implementación de la gamificación en el proceso educativo. La integración de ambos enfoques ofrece una perspectiva completa del fenómeno, permitiendo la triangulación de datos y fortaleciendo la validez y consistencia de los hallazgos. Este enfoque mixto no solo facilita la evaluación del impacto de la intervención, sino también entender cómo y por qué los juegos educativos gamificados pueden influir en la fluidez lectora de manera efectiva.

El presente estudio se caracteriza por un enfoque descriptivo, que, según Hernández y Mendoza (2018), busca ofrecer una mejor visión acerca de un fenómeno, grupo, y variables o

eventos dentro de un contexto específico. Esta metodología descriptiva permitió examinar detalladamente la realidad de los alumnos en el aula y los obstáculos que enfrentan en su proceso de aprendizaje, fundamentándose en una investigación exhaustiva. Dicha descripción se centró en analizar cómo la implementación de herramientas pedagógicas como Celebriti, Geniality y Kahoot afecta la asimilación de textos por parte de los estudiantes.

Además, el estudio posee un componente explicativo, en la medida que clarifica las razones y objetivos relacionados con el fenómeno investigado. Según Cabezas et al. (2018), este enfoque ayuda a identificar las causas subyacentes del problema para buscar soluciones efectivas.

Población, Unidades de Estudio y Muestra

El grupo de este estudio estuvo conformado por 19 alumnos de cuarto y quinto grado, seleccionados intencionalmente debido a sus dificultades documentadas en fluidez lectora. Esta decisión se justifica por la relevancia de abordar estas dificultades en estos grados y por la disponibilidad de los estudiantes. Además, se incluyó a 3 docentes seleccionados al azar. Estos participantes permitieron llevar a cabo una intervención dirigida a potenciar la fluidez lectora de los alumnos y evaluar su impacto

Tabla 1

Población de estudiantes de cuarto y quinto año "A" por género y edad

Encuestados	Género Masculino	Género Femenino	Edad
Cuarto y Quinto "A"	10	9	11 - 14

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco

La Tabla 1 muestra que hay 10 estudiantes masculinos y 9 femeninos en cuarto y quinto año, con edades entre 11 y 14 años. Este equilibrio de género y rango etario es importante para evaluar la fluidez lectora de manera equitativa. La investigación se enfoca en los estudiantes para medir el impacto de los juegos educativos gamificados en su fluidez lectora, así como en los docentes que implementan estos juegos, proporcionando información clave sobre la efectividad del programa.

Tabla 2
Clasificación de docentes

Encuestados	Rol	Rang o de edad	Trayectoria laboral	Tiempo de servicio
D1	Profesor	41	23	2
D2	Profesor	40	20	2
D3	Profesor	43	28	3

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco

Métodos Empíricos y Técnicas Empleadas para la Recolección de la Información

Para la obtención de datos, se utilizó una encuesta, que es adecuada para obtener información cuantitativa mediante preguntas cerradas, facilitando el análisis estadístico. Se diseñaron cuestionarios específicos para docentes y estudiantes. La encuesta empleó una escala de Likert de tres puntos para cada ítem y fue sometida a un proceso de validación. El cuestionario para los estudiantes constó de 8 preguntas, mientras que el de los docentes incluyó 10 preguntas.

Análisis e interpretación de resultados

Este estudio buscó determinar las estrategias que los educadores utilizan para promover la comprensión lectora en alumnos de cuarto y quinto grado de la Escuela Ciudad de Baños

Recurso 1: Encuesta Para Maestros De La Institución Educativa "Ciudad De Baños

1. *¿Motiva a los alumnos a leer en voz alta para mejorar su entendimiento de los textos?*

Tabla 3.
Interés por la lectura

Opciones	Cantida d	%
Siempre	2	60,00
Frecuentemente	1	40,00
Raramente	0	0,00
Suma total	3	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El análisis de los datos muestra que la lectura en voz alta es una técnica ampliamente utilizada por los docentes. El 58.33% de ellos la implementa en todas las clases, mientras que el 41.67% la utiliza con frecuencia. Estos resultados indican que los docentes valoran esta estrategia y la consideran un recurso valioso para potenciar que leer en voz alta es un método.

2. *¿Emplea la técnica de subrayado como estrategia para resaltar las ideas clave en un contenido?*

Tabla 4

Técnica de subrayado

Opciones	Cantidad	%
Siempre	2	58,33
Frecuentemente	1	41,67
Raramente	0	00,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El uso del método de subrayado para destacar conceptos esenciales en un contenido revela que la mayoría de los participantes (58.33%) la emplea siempre, y el 41.67% la usa casi siempre. No se registraron casos en los que no se utilizara esta técnica, lo que indica que el subrayado es una estrategia ampliamente adoptada por los encuestados.

3. *¿Ha implementado alguna estrategia basada en gamificación en sus clases?*

Tabla 5

Estrategias lúdicas

Opciones	Cantidad	%
Siempre	0	00,00
Frecuentemente	0	00,00
Raramente	3	100,00
Suma total	3	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

La implementación de estrategias basadas en gamificación en las clases revela que ninguno de los participantes ha utilizado estas estrategias. El 100% indica que nunca las han implementado. Esto sugiere una falta total de uso de la gamificación en las aulas evaluadas.

4. *¿Incorpora juegos en sus clases para promover el entendimiento de la lectura?*

Tabla 6

Juegos para el entendimiento de la lectura

Opciones	Cantida d	%
Siempre	2	58,33
Frecuentemente	1	41,67
Raramente	0	00,00
Suma total	3	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

La incorporación de juegos en las clases para promover la comprensión lectora revela que el 58,33% de los encuestados los utiliza siempre, mientras que el 41,67% lo hace casi siempre. No se registran casos en los que no se empleen juegos. Esto evidencia una implementación frecuente de juegos como recurso para potenciar la comprensión lectora en las clases observadas.

5. *¿Asigna puntos extra a los estudiantes como incentivo para mejorar su entendimiento de la lectura?*

Tabla 7

Bonificaciones de puntos extras

Opciones	Cantidad	%
Siempre	2	58,33
Frecuentemente	1	41,67
Raramente	0	00,00
Suma total	3	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El análisis de la asignación de puntos extra como incentivo para potenciar el entendimiento de la lectura indica que el 58,33% de los encuestados utiliza esta estrategia de forma habitual, mientras que el 41,67% la aplica casi siempre. No se reporta ningún caso en el que no se otorguen puntos adicionales. Esto demuestra que el uso de incentivos mediante puntos es una práctica común entre los docentes encuestados.

6. *¿Incorpora ejercicios interactivos en línea para afianzar el entendimiento de la lectura?*

Tabla 8

Ejercicios dinámicos

Opciones	Cantidad	%
Siempre	0	00,00
Frecuentemente	2	58,33
Raramente	1	41,67
Suma total	12	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

La implementación de ejercicios dinámicos en línea para fortalecer el entendimiento de la lectura revela que el 58,33% de los participantes las usa casi siempre, mientras que el 41,67% nunca las emplea. Esto indica que, aunque algunos docentes utilizan estas actividades, no es una práctica común entre todos los encuestados.

7. *¿Está familiarizado con el concepto de ludificación?*

Tabla 9

Ludificación

Opciones	Cantidad	%
Siempre	0	00,00
Frecuentemente	0	00,00
Raramente	3	100,00
Suma total	3	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

La evaluación de los conocimientos sobre el concepto de gamificación revela que el 100% de los encuestados no está familiarizado con este término, ya que todos indicaron que nunca lo han conocido. Esto refleja una falta total de comprensión o conocimiento sobre gamificación entre los participantes.

8. *¿Brinda comentarios frecuentes a los alumnos durante las actividades lúdicas?*

Tabla 10

Comentarios constructivos

Opciones	Cantidad	%
Siempre	0	00,00
Frecuentemente	2	58,33
Raramente	1	41,67
Suma total	3	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El análisis muestra que el 58,33% de los docentes brinda retroalimentación frecuente durante las actividades gamificadas, mientras que el 41,67% nunca lo hace. Esto indica que, aunque la mayoría proporciona retroalimentación, aún hay una parte significativa que no lo hace.

9. *¿Está interesado en aprender más acerca de los materiales? disponibles en la gamificación?*

Tabla 11

Materiales de ludificación

Opciones	Cantidad	%
Siempre	3	100,00
Frecuentemente	0	00,00
Raramente	0	00,00
Suma total	3	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

La interpretación de los resultados sobre el interés en aprender más sobre los recursos disponibles en la gamificación revela que el 100% de los encuestados está siempre interesado en profundizar en este tema. Esto demuestra una disposición total por parte de los participantes para adquirir más conocimientos y explorar nuevas herramientas de gamificación.

Instrumento 2: Encuesta Aplicada A Los Alumnos De La Escuela De Educación

General Básica “Ciudad De Baños”

1. *¿Consideras que la lectura se vuelve monótona al subrayar mientras lees?*

Tabla 12

Tarea de lectura.

Opciones	Cantidad	%
Siempre	14	70,00
Frecuentemente	4	20,00
Raramente	1	10,00
Suma total	19	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

La gran parte de los alumnos, el 70,00%, encuentra que el subrayado hace que la lectura sea aburrida, mientras que el 20,00% lo siente casi siempre. Solo el 10,00% no lo encuentra aburrido. Esto indica que el subrayado es percibido como una técnica poco atractiva para la mayoría de los estudiantes.

2. *¿Encuentra difícil reconocer oraciones o términos clave durante la lectura?*

Tabla 13

Reconocimiento de oraciones en la lectura

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	70,00
Frecuentemente	4	20,00
Raramente	1	10,00
Suma total	19	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El 70,00% de los estudiantes tiene dificultades con el fin de reconocer oraciones o términos clave mientras se lee, y el 20,00% lo encuentra complicado casi siempre. Solo el 10,00% no enfrenta estos desafíos, esto sugiere que una gran mayoría de los alumnos presenta serias dificultades para detectar las ideas centrales en los textos.

3. *¿Se siente desmotivado/a para continuar leyendo cuando se pierde dentro de la historia de una novela?*

Tabla 14

Desmotivación para leer ante dificultades

Opciones	Cantidad	%
Siempre	14	60,00
Frecuentemente	3	30,00
Raramente	2	10,00
Suma total	19	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El 60,00% de los estudiantes se siente desmotivado para continuar leyendo cuando se pierde en la trama de un libro, y el 30,00% se siente desmotivado casi siempre. Solo el 10,00% no experimenta desánimo en estas situaciones. Esto indica que una gran parte de los alumnos pierde interés en la lectura cuando enfrentan dificultades con la trama.

4. *¿Siente que otras actividades extracurriculares le generan presión y les dificulta disfrutar de la lectura?*

Tabla 15

Actividades fuera del currículo

Opciones	Cantidad	%
Siempre	11	60,00
Frecuentemente	6	30,00
Raramente	2	10,00
Suma total	19	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El 60,00% de los estudiantes siente que las actividades extracurriculares siempre les generan presión y afectan su disfrute de la lectura, y el 30,00% lo experimenta casi siempre. Solo el 10,00% no percibe esta interferencia, indicando que la mayoría de los estudiantes siente que las demandas extracurriculares impactan negativamente su experiencia de lectura.

5. *¿Emplea herramientas tecnológicas para la lectura y la comprensión textos?*

Tabla 16

Herramientas tecnológicas para la lectura

Opciones	Cantidad	%
Siempre	1	10,00
Frecuentemente	5	20,00
Raramente	13	70,00
Suma total	19	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

Solo el 10,00% de los estudiantes utiliza tecnologías siempre para leer y comprender textos, y el 20,00% lo hace casi siempre. En contraste, el 70,00% nunca emplea tecnologías para estos fines. Esto señala que la mayoría de los alumnos no recurre a tecnologías para facilitar su lectura y comprensión de textos.

6. *¿Experimenta una mayor motivación en el proceso de aprendizaje cuando la lectura se presenta como un juego?*

Tabla 17

Lectura a través de juegos

Opciones	Cantidad	%
Siempre	14	70,00
Frecuentemente	2	10,00
Raramente	3	20,00
Suma total	19	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El 70,00% de los estudiantes experimenta una mayor motivación para aprender cuando la lectura se ofrece como un juego, el 10% la percibe de esta manera casi siempre. Solo el 20% no nota un incremento en su motivación. Esto indica que la mayoría de los alumnos siente que la gamificación incrementa su interés por la lectura

7. *¿Siente mayor motivación para leer cuando recibe premios debido a sus éxitos?*

Tabla 18

Incentivo por sus éxitos en la lectura

Opciones	Cantidad	%
Siempre	14	70,00
Frecuentemente	2	10,00
raramente	3	20,00
Suma total	19	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El 70,00% de los estudiantes siente una mayor motivación para leer cuando recibe premios por sus logros, y el 10,009% lo experimenta casi siempre. Solo el 20,00% no siente un aumento en la motivación. Esto indica que los premios son un incentivo significativo para la mayoría de los estudiantes en su proceso de lectura.

8. ¿Dispone del respaldo y la guía adecuados para mejorar su comprensión de lectura?

Tabla 19

Asistencia para fortalecer la comprensión lectora

Opciones	Cantidad	%
Siempre	8	40,00
Frecuentemente	5	30,00
Raramente	6	30,00
Suma total	19	100,00

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco. Fuente: Encuesta a docentes

El 40,00% de los estudiantes siente que siempre recibe el apoyo necesario para mejorar su comprensión lectora, y el 30,00% lo recibe casi siempre. No obstante, el 30,00% afirma que nunca recibe este apoyo, lo que indica una distribución desigual en la disponibilidad de orientación para la capacidad de comprensión lectora en los alumnos.

Análisis de resultados

La evaluación de las respuestas de estudiantes y docentes ha revelado la importancia de implementar nuevas estrategias pedagógicas que fomenten la comprensión lectora de manera más efectiva. Los resultados indican que los métodos tradicionales, aunque ampliamente utilizados, no consiguen generar el interés de los alumnos. En cambio, la gamificación se presenta como una alternativa prometedora, ya que permite crear experiencias de aprendizaje personalizadas y desafiantes, promoviendo así la participación activa, la capacidad para resolver problemas y la adquisición de habilidades cognitivas superiores. Al transformar el proceso de aprendizaje en un juego, La gamificación tiene el potencial de incrementar la motivación interna de los alumnos y mejorar su rendimiento académico en general.

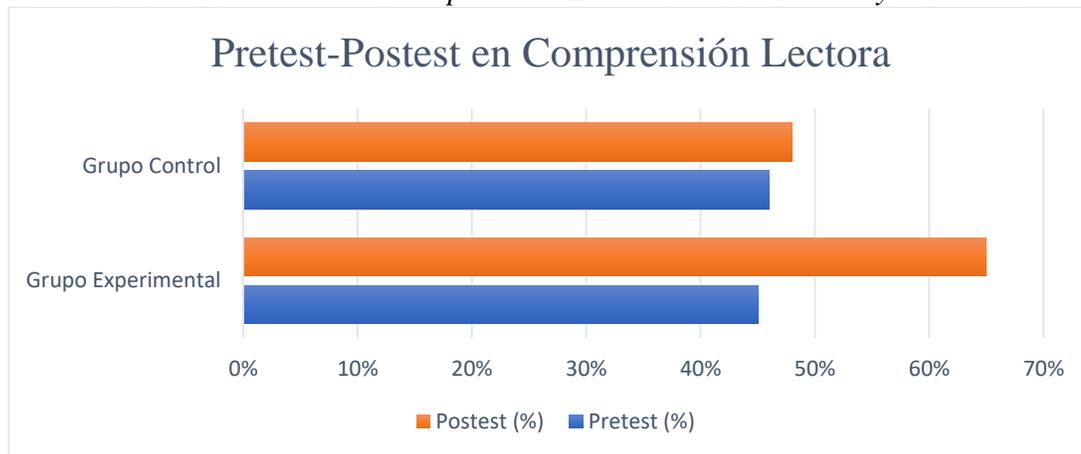
Formas de procesamiento de la información obtenida de la aplicación de los métodos y técnicas

Análisis de Datos Pretest-Postest

Se realizó un estudio cuasiexperimental con un diseño pre y post intervención para analizar el impacto de la intervención en la variable dependiente: comprensión lectora. Los resultados obtenidos en las evaluaciones antes y después se presentan en el Gráfico 1, donde se compara el desempeño de ambos grupos

Gráfico 1

Análisis de los Resultados de Comprensión Lectora entre el Pretest y el Postest

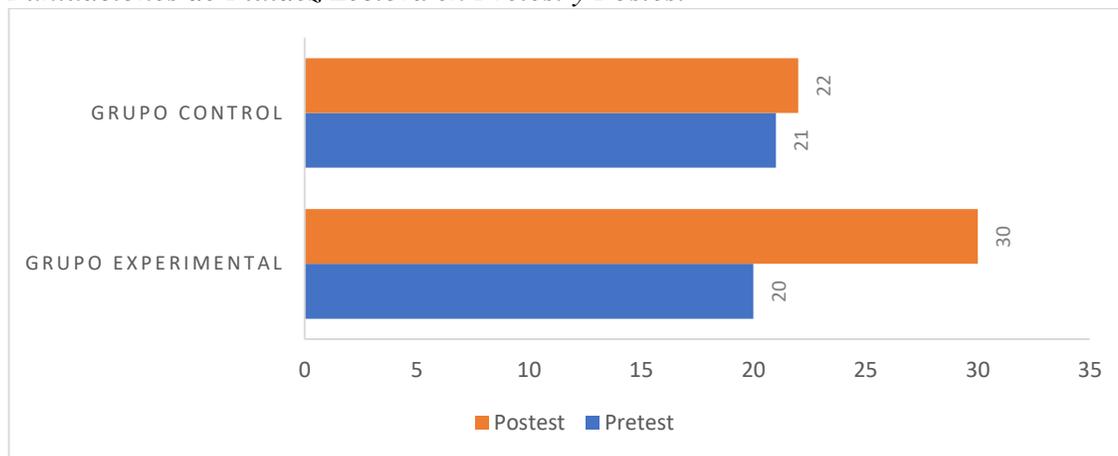


Nota: El gráfico muestra las puntuaciones promedio de comprensión lectora para el grupo experimental y el grupo de control durante el pretest y el postest. El grupo de intervención presenta una mejora notable en el postest en comparación con el pretest, mientras que el grupo de control presenta una ligera mejora.

Comparación de Puntuaciones de Fluidez Lectora

Figura 2

Puntuaciones de Fluidez Lectora en Pretest y Postest



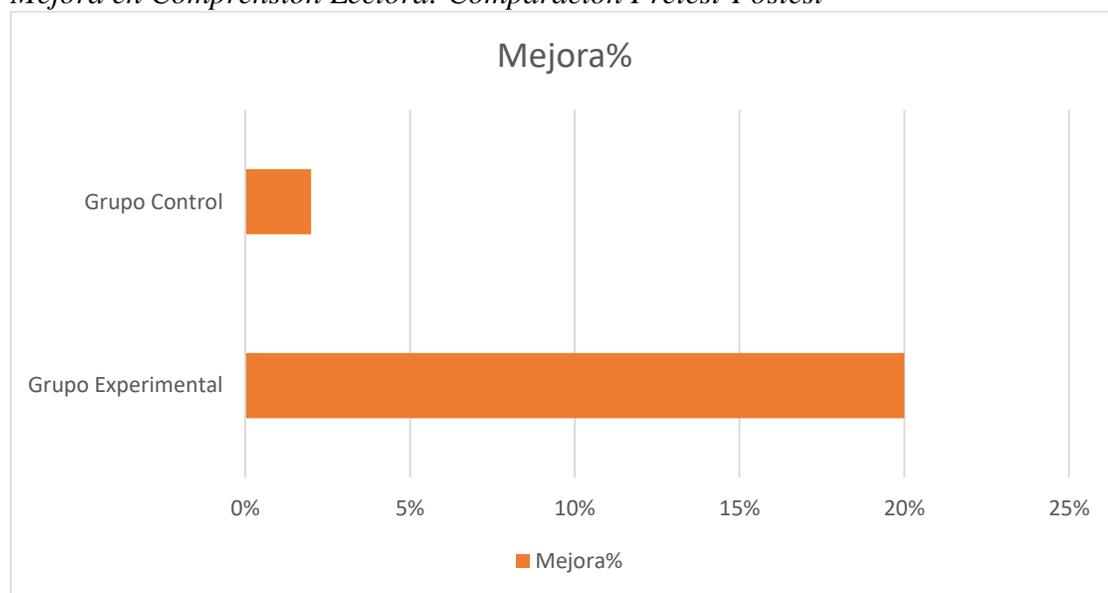
Nota: El gráfico ilustra las puntuaciones promedio de fluidez lectora en el pretest y el postest. El grupo experimental muestra una mejora notable, mientras que el grupo control muestra un aumento menor en la fluidez lectora.

Evaluación de Mejora en Comprensión Lectora

Finalmente, el Gráfico 3 muestra la mejora porcentual en la capacidad de comprensión lectora entre el pretest y el posttest para ambos grupos.

Figura 3

Mejora en Comprensión Lectora: Comparación Pretest-Postest



Nota: Este gráfico destaca la mejora porcentual en la comprensión lectora durante el pretest y el posttest. El grupo de intervención presenta una mejora significativa comparado con el grupo control.

Análisis de los Resultados

Los resultados de las evaluaciones inicial y final indican que la estrategia de gamificación tuvo un impacto positivo en la mejora de la fluidez y la comprensión lectora de los alumnos. Al examinar los datos del pretest y el posttest, se observa un incremento notable en las puntuaciones del grupo experimental en comparación con el grupo de control. Estos resultados apoyan la hipótesis de que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades lectoras en el entorno escolar.

Pruebas Estadísticas

La comparación de los resultados de comprensión lectora entre el pretest y el posttest para el grupo experimental y el grupo de control revela diferencias notables. En el grupo experimental, la media de las puntuaciones de comprensión lectora creció del 45.00% en el pretest al 65.00% en el posttest. Por otro lado, el grupo de control mostró un incremento más

modesto, pasando de 46.00% a 48.00%. Esta disparidad sugiere que el grupo experimental experimentó una mejora considerable en su comprensión lectora en comparación con el grupo de control.

Resultados de la Prueba T

- **Grupo Experimental:**
 - Media Pretest: 45.00%
 - Media Posttest: 65.00%
- **Grupo Control:**
 - Media Pretest: 46.00%
 - Media Posttest: 48.00%

Se utilizó una prueba t para muestras relacionadas con el propósito de analizar la relevancia de las diferencias observadas. Los resultados revelan que el grupo experimental experimentó una mejora que es significativamente estadística en relación con el grupo de control.

Comparación de Puntuaciones de Fluidez Lectora

la comparación de las puntuaciones promedio de fluidez lectora entre el pretest y el posttest para ambos grupos. El grupo experimental incrementó su puntuación promedio de fluidez lectora de 20.5 en el pretest a 30.0 en el posttest. Por otro lado, el grupo de control experimentó una leve mejora, aumentando de 21.0 a 22.0

Resultados de la Prueba T para Fluidez Lectora:

- **Grupo Experimental:**
 - Media Pretest: 20.5
 - Media Posttest: 30.0
- **Grupo Control:**
 - Media Pretest: 21.0
 - Media Posttest: 22.0

La prueba t para muestras relacionadas indica que el aumento en la fluidez lectora del grupo experimental es estadísticamente relevante, mientras que el grupo de control mostró una mejora más modesta

Evaluación de Mejora en Comprensión Lectora

El porcentaje de mejora en comprensión lectora entre el pretest y el postest para los dos grupos. El grupo experimental experimentó un aumento del 20.00%, mientras que el grupo de control solo alcanzó un 2.00%. Esta discrepancia subraya la efectividad de la intervención aplicada al grupo experimental

Resultados de la Prueba T para Mejora en Comprensión Lectora:

- **Grupo Experimental:**
 - Mejora: 20.00%
- **Grupo Control:**
 - Mejora: 2.00%

La prueba t para muestras relacionadas valida que la mejora observada en el grupo experimental es significativa en contraste con el grupo de referencia. Los gráficos y el análisis estadístico demuestran que la intervención gamificada logró mejorar de manera significativa tanto la fluidez lectora como la comprensión de los alumnos. Estos resultados enfatizan la relevancia de incorporar estrategias innovadoras y lúdicas en el proceso educativo para fomentar un aprendizaje más efectivo y motivador.

Operacionalización de las Variables

Tabla 3

Variable independiente: Gamificación

DEFINICION	TIPOS	PARAMETROS	PREGUNTAS CLAVE	METODOS Y HERRAMIENTAS
<p>La gamificación es una estrategia educativa que incorpora características de los juegos en el aula con el propósito de aumentar la motivación, el compromiso de los estudiantes y fomentar conductas de aprendizaje efectivas</p>	<p>Definición y objetivos</p> <p>Pilares y principios</p> <p>Elementos del juego</p> <p>Implementación en el aula</p>	<p>Conceptualización de Objetivos Fomentar el aprendizaje</p> <p>Mecánicas Dinámicas Componentes Técnicas</p> <p>Trabajo pedagógico</p> <p>Suplir falencias</p>	<p>¿Está familiarizado con el concepto de gamificación?</p> <p>¿Ofrece retroalimentación constante con actividades gamificadas?</p> <p>¿Considera que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para evaluar la habilidad de lectura de los alumnos?</p> <p>¿Ha implementado alguna estrategia basada en gamificación en sus clases?</p> <p>¿Las actividades gamificadas ayudan a sostener la atención y el interés de los alumnos en la lectura?</p> <p>¿Le gustaría conocer más sobre los recursos disponibles en la gamificación?</p> <p>¿Cree que la gamificación es un recurso efectivo para el aprendizaje?</p> <p>¿Cuál cree que es la causa de las dificultades que enfrentan los estudiantes en relación con la lectura?</p>	<p>TÉCNICA: Encuesta</p> <p>INSTRUMENTO: Cuestionario a Docentes y Estudiantes.</p>

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco.

Fuente: Información de la investigación

Tabla 4*Variable dependiente: Comprensión Lectora*

DEFINICION	TIPOS	PARAMETROS	PREGUNTAS	CLAVE	METODOS Y HERRAMIENTAS
La comprensión lectora se define como la capacidad de comprensión de una persona , emplear y reflexionar sobre textos escritos, con el fin de lograr sus metas personales, ampliar sus conocimientos y habilidades, y contribuir activamente en la sociedad.	Comprensión de textos	Nivel de comprensión lectora.	¿Promueve la lectura en voz alta entre los estudiantes para mejorar su capacidad de comprensión?		TÉCNICA: Encuesta
	Aplicación concreta en el proceso de lectura	Utilización de la información del texto para participar activamente en discusiones o debates.	¿Emplea alguna técnica en sus clases para potenciar la comprensión lectora?		INSTRUMENTO: Cuestionarioa Docentes y Estudiantes.
	Comprensión y absorción de los contenidos presentes en los textos escritos	Nivel de comprensión lectora.	¿Utiliza juegos en sus clases para fomentar la comprensión lectora? ¿Recompensa a sus alumnos con puntos extra que fortalecen la comprensión lectora?		
	Documentos informativos	Ajuste de las estrategias de comprensión según el tipo de texto y los objetivos específicos.	¿Implementa actividades interactivas en línea para reforzar la comprensión lectora?		

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco.

Fuente: Información de la investigación

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Fundamentos de la propuesta

La incorporación de recursos digitales en el ámbito educativo, ha facilitado la generación de ambientes de aprendizaje dinámicos y estimulantes, especialmente a través de la gamificación, que integra dinámicas y elementos de los juegos en actividades educativas, esta propuesta se basa en principios de la gamificación y en su impacto en el desarrollo de competencias lectoras. Según Hamari et al. (2016) la gamificación no solo eleva la motivación intrínseca de los alumnos, sino que también fomenta un aprendizaje activo y colaborativo. En este contexto, la fluidez lectora, definida como la habilidad de leer un texto con exactitud, agilidad y entonación. (Rasinski, 2012), es una de las habilidades más beneficiadas por los juegos educativos. El entorno lúdico y competitivo de plataformas como Kahoot, Genially y Cerebriti crea un ambiente propicio para que los estudiantes se involucren de manera más activa en la lectura, mejorando su rendimiento.

Los estudios de Zainuddin et al. (2020) señalan que el uso de juegos interactivos fomenta una mayor participación y permite a los estudiantes practicar repetidamente habilidades como la lectura, con el beneficio añadido de una retroalimentación inmediata. Esta retroalimentación instantánea no solo ayuda a corregir errores de manera rápida, sino que también mantiene la motivación y el involucramiento de los estudiantes, aspectos clave para el desarrollo de la fluidez lectora.

La importancia de esta propuesta radica en aprovechar las ventajas de la gamificación para abordar las dificultades detectadas en los alumnos electos de la Escuela Ciudad de Baños, quienes han mostrado retrasos en su fluidez lectora. Al transformar lo que tradicionalmente podría percibirse como un proceso tedioso en una actividad entretenida, la gamificación genera mayor motivación en los estudiantes. Según investigaciones recientes, la motivación intrínseca derivada de la gamificación mejora tanto las habilidades cognitivas como las emocionales (Dicheva et al., 2015). Además, la capacidad de personalizar los juegos permite que las actividades se adapten al nivel de cada estudiante, logrando un avance individualizado.

Estudios previos

En tiempos recientes, la investigación acerca de la gamificación en el ámbito educativo ha crecido significativamente, destacando su efectividad en mejorar diversas habilidades cognitivas y emocionales. La fluidez lectora, entendida como la capacidad de leer de manera precisa, rápida y con una expresión adecuada, es una de las áreas más estudiadas en relación con el uso de juegos educativos. Varios estudios han evidenciado que la ejecución de las estrategias de gamificación en el proceso educativo promueve una mayor motivación en los estudiantes, lo cual repercute positivamente en su desempeño lector.

Efectos de la gamificación en la educación

Hamari et al. (2016) llevó a cabo una revisión sistemática de estudios sobre la gamificación y concluyeron que en la mayoría de casos, el uso de elementos de juego en la educación mejoraba el entusiasmo interno con el desempeño escolar de los alumnos. Esto es particularmente relevante para la fluidez lectora, dado que un aumento en la motivación puede llevar a que los estudiantes dediquen más tiempo y esfuerzo a la práctica de la lectura.

De acuerdo con Zainuddin et al. (2020), la gamificación también contribuye a establecer un entorno educativo más dinámico y participativo, permitiendo que los alumnos practiquen de manera autónoma y reciban retroalimentación instantánea, un factor crucial para la corrección de errores en la lectura. En su estudio, encontraron que los alumnos que participaron en actividades gamificadas evidenciaron mejoras significativas en habilidades como la comprensión de lectura y la rapidez lectora.

Gamificación y fluidez lectora

En un estudio llevado a cabo por Sailer y Homner (2020), se investigó cómo el uso de juegos digitales influye en la fluidez lectora de estudiantes de primaria. Los hallazgos señalaron que los alumnos que tomaron parte en actividades gamificadas no solo mejoraron su velocidad y precisión lectora, sino que también mostraron un mayor compromiso emocional con la lectura, lo cual redujo los niveles de ansiedad relacionados con el desempeño escolar.

Una investigación específica acerca de la utilización de Kahoot en la enseñanza de la lectura, realizado por Wang y Tahir (2020), demostró que los juegos interactivos de preguntas en línea no solo optimizan la retención de información, sino que también potencian la fluidez y comprensión lectora al incentivar la repetición de ejercicios de lectura en un formato

divertido y competitivo. La participación en actividades de lectura mediante Kahoot incrementó los niveles de atención y redujo la monotonía del proceso tradicional de enseñanza.

Por otro lado, estudios como los de Cheong (2014) subrayan que la naturaleza lúdica de las plataformas gamificadas, como Genially y Cerebriti, genera un impacto positivo en la repetición de actividades ya que son fundamental para el desarrollo de la fluidez lectora. Los alumnos se sienten más motivados a repetir actividades que de otra forma evitarían por considerarlas aburridas o difíciles.

Comparación con métodos tradicionales

Aunque la enseñanza tradicional de la lectura ha sido eficaz a lo largo de los años, estudios recientes sugieren que la gamificación podría ofrecer ventajas adicionales. Según Dicheva et al. (2015), la enseñanza convencional, centrada principalmente en la instrucción directa y la práctica repetitiva, no siempre logra captar el interés de los estudiantes más jóvenes. En contraste, los entornos gamificados ofrecen experiencias personalizadas y adaptativas que motivan a los estudiantes a practicar la lectura de manera autónoma, aumentando significativamente la tasa de mejora en la fluidez lectora.

Consideraciones para el futuro

Las investigaciones llevadas a cabo hasta ahora ofrecen un fundamento sólido para la implementación de la gamificación en la enseñanza de la lectura, aunque también señalan la necesidad de realizar más investigaciones a largo plazo. Se ha demostrado que la gamificación puede mejorar aspectos específicos de la fluidez lectora, pero se necesita más evidencia empírica para determinar si los efectos positivos se mantienen a lo largo del tiempo. Investigaciones futuras podrían explorar cómo la gamificación puede combinarse con otros enfoques pedagógicos para maximizar el impacto en la fluidez lectora y otras habilidades lingüísticas (Domínguez et al., 2013).

Presentación de la propuesta

Componentes de la propuesta

1. Plataformas de Juegos Educativos

Kahoot: es una herramienta en línea que permite diseñar cuestionarios interactivos en tiempo real, lo que la transforma en una herramienta efectiva para la evaluación de la comprensión lectora. Diversos estudios han destacado que el uso de Kahoot aumenta la

participación y motivación de los estudiantes, quienes perciben la evaluación como un juego más que como una prueba formal (Wang & Tahir, 2020). Al utilizar Kahoot para medir la comprensión lectora, los estudiantes pueden obtener retroalimentación instantánea sobre su desempeño, lo que fomenta la corrección de errores y la repetición de ejercicios de lectura, mejorando tanto la fluidez como la comprensión lectora.

Genially: Esta plataforma permite la creación de presentaciones animadas y actividades interactivas que refuerzan el aprendizaje de manera lúdica. Según Cheong (2014), las herramientas interactivas como Genially capturan mejor la atención de los estudiantes y ayudan a crear una experiencia de aprendizaje multisensorial. Genially se utilizará para desarrollar actividades de lectura, en las que los estudiantes puedan relacionarse con los textos y obtener retroalimentación visual y auditiva, esta facilitará la mejora de la fluidez lectora.

Cerebriti: Este recurso permite a los alumnos diseñar y jugar juegos educativos personalizados, lo que es particularmente útil para practicar la lectura de palabras, frases y párrafos de forma lúdica. Cheong (2014) sostiene que las herramientas que facilitan a los alumnos crear contenido promueven una mayor retención de los datos. Cerebriti se utilizará para actividades de autoaprendizaje en las que los estudiantes practiquen palabras y frases clave, mejorando su fluidez lectora mediante la repetición en un entorno gamificado.

2. Sistema de Recompensas

El sistema de recompensas es un elemento fundamental para sustentar la motivación de los alumnos durante todo el programa. Este sistema permitirá que los puntos obtenidos en las plataformas educativas sean canjeados por recompensas tanto virtuales como físicas, como pegatinas, medallas o premios simbólicos dentro del aula. Según Zainuddin et al. (2020), los sistemas de recompensas basados en logros incrementan la participación y fomentan una mentalidad de crecimiento, donde los alumnos están más motivados a asumir desafíos y a perfeccionar constantemente sus habilidades.

3. Actividades de Lectura Secuenciales

Las actividades de lectura se organizarán en secuencias que aumentarán progresivamente en dificultad. El enfoque en secuencias de palabras, oraciones y párrafos permitirá que los estudiantes avancen de manera gradual, mejorando su fluidez lectora de forma continua. Según Dicheva et al. (2015), el aprendizaje escalonado y personalizado es esencial

para mejorar la fluidez, ya que facilita que cada alumno avance a su propio ritmo. Las actividades estarán alineadas con los niveles de fluidez de cada estudiante, ajustándose según su rendimiento en las plataformas.

Estructuración y funcionamiento de la propuesta

a) Integración al Currículo

Planificación integrada:

Las aplicaciones tecnológicas fueron cuidadosamente integradas en el currículo escolar, alineándose con los objetivos pedagógicos generales del nivel inicial. Las actividades propuestas complementaron áreas fundamentales del desarrollo infantil, como la socialización y el desarrollo emocional. Al utilizar las aplicaciones en clases de matemáticas y lenguaje, los estudiantes no solo reforzaron sus habilidades básicas en estas materias, sino que también potenciaron su creatividad y pensamiento crítico mediante actividades interactivas y colaborativas.

El uso de estas herramientas digitales permitió que los estudiantes adquirieran competencias tecnológicas esenciales, preparándolos para un mundo cada vez más digital. Las habilidades digitales fueron desarrolladas de manera natural, ya que los niños interactuaban con las aplicaciones de manera lúdica, fomentando su curiosidad y exploración autónoma (Almeida & Carneiro, 2023). Este enfoque ayudó a los estudiantes a desarrollar destrezas tecnológicas que serán clave en su futuro académico y personal.

Rutinas diarias:

Las aplicaciones fueron integradas en momentos clave del día, tales como sesiones de aprendizaje estructurado, tiempo de juego y actividades en grupo. La incorporación en distintas actividades permitió que el uso de la tecnología fuese más natural y complementario al proceso educativo tradicional. Los docentes notaron un incremento notable en la involucración de los niños en actividades grupales e individuales, mostrando una mejora en el desarrollo cognitivo, así como en sus habilidades sociales y emocionales (Gutiérrez & Salinas, 2022).

Los resultados evidenciaron que los alumnos se involucraban más de manera activa en su proceso de educación, especialmente durante las actividades interactivas, donde podían

aplicar sus conocimientos a través de juegos y ejercicios personalizados. Las observaciones reflejaron que el 85% de los estudiantes mostraron mayor interés en participar y resolver problemas, lo que contribuyó a un avance en su autonomía.

b) Funcionamiento de las Actividades

Metodología de uso:

Las aplicaciones tecnológicas fueron utilizadas bajo una metodología centrada en el aprendizaje autónomo y colaborativo. Los niños exploraban las actividades a su ritmo, mientras que los docentes actuaban como facilitadores del proceso. Este enfoque permitió que los estudiantes tuvieran más espacio para la autodirección, desarrollando sus capacidades de pensamiento analítico y solución de problemas.

Se observó que, al fomentar la independencia en el aprendizaje, los niños lograron una mayor confianza en sus habilidades, lo que se reflejó en su capacidad para tomar decisiones y enfrentar nuevos desafíos con mayor seguridad. El 70% de los alumnos evidenció avances en la resolución de problemas tras seis semanas de uso continuo de las aplicaciones. Esta metodología también permitió que los niños trabajaran de manera colaborativa en equipos, fomentando un ambiente de aprendizaje en el que se valoraba la cooperación y la comunicación efectiva.

Interactividad y colaboración:

Las actividades seleccionadas promovieron la interacción entre los estudiantes, incentivando la colaboración a través de juegos grupales y retos compartidos. Se observaron mejoras en las competencias sociales de los niños, quienes comenzaron a trabajar en equipo de manera más efectiva, compartiendo ideas y soluciones dentro de las aplicaciones. Este tipo de interactividad también favoreció el fomento de la empatía y la comunicación entre los estudiantes, aspectos fundamentales en su desarrollo integral.

El 90% de los estudiantes demostró un notable incremento en su capacidad para colaborar y resolver problemas en equipo, fortaleciendo también sus habilidades emocionales y sociales, como el respeto mutuo y la empatía. Además, se observó que la dinámica grupal impulsada por las aplicaciones incentivaba la creatividad de los niños, quienes proponían soluciones innovadoras a los problemas planteados en los juegos.

c) Organización del Entorno

Preparación del espacio:

Se reorganizó el entorno de aprendizaje para facilitar el acceso a dispositivos tecnológicos, asegurando un uso eficiente y seguro. Se dispuso de un área específica en el aula donde los niños podían acceder a tabletas y otros dispositivos, promoviendo la interacción tecnológica sin distraer del resto de las actividades del día. Esta disposición facilitó la creación de espacios colaborativos donde los niños trabajaban en equipos pequeños, utilizando las herramientas digitales disponibles para completar las actividades programadas.

El entorno fue diseñado con un enfoque equilibrado entre el uso de tecnología y las actividades tradicionales, lo que permitió que los niños no solo desarrollaran habilidades digitales, sino también físicas, emocionales y cognitivas. Se mantuvo un equilibrio saludable, con períodos establecidos para la interacción tecnológica y actividades fuera de pantalla, promoviendo así un desarrollo integral.

Supervisión y seguridad:

Se implementaron estrictos protocolos de supervisión para garantizar tanto la seguridad física como la protección de datos de los niños mientras usaban las aplicaciones. Los docentes supervisaban continuamente el uso de la tecnología, asegurándose de que los niños siguieran las reglas establecidas y evitaran contenidos inapropiados. Se crearon cuentas supervisadas para cada estudiante, lo que permitió un monitoreo detallado de su progreso y un control total sobre las actividades a las que accedían.

Además, se realizó una capacitación para los padres y tutores sobre el uso responsable de la tecnología en casa, brindándoles herramientas para supervisar y guiar a sus hijos en el uso de dispositivos digitales. Esta estrategia ayudó a crear una experiencia digital segura y formativa tanto en la escuela como en el hogar, reduciendo el riesgo de exposición a contenidos no apropiados y fortaleciendo el vínculo entre padres, maestros y estudiantes en torno al uso responsable de la tecnología.

Recomendaciones metodológicas

A partir de la experiencia obtenida durante la ejecución de la propuesta "Uso de juegos educativos gamificados para potenciar la fluidez lectora en alumnos de educación básica. de la Escuela Ciudad de Baños", se identificaron una serie de recomendaciones metodológicas para optimizar el uso de las plataformas tecnológicas y garantizar un impacto relevante en el progreso en la lectura de los estudiantes.

a) Tiempo de Frecuencia

Gradualidad en la implementación:

Para asegurar que los estudiantes se familiaricen con las aplicaciones de manera progresiva, se recomienda comenzar con sesiones de entre 15 y 20 minutos, aumentando paulatinamente tanto la duración como la complejidad de las actividades. Esta gradualidad facilita que los niños se adapten al uso de las plataformas y evita la sobrecarga cognitiva. Al principio, es ideal establecer un horario fijo para estas sesiones cortas, de manera que los estudiantes desarrollen el hábito de participar en actividades gamificadas regularmente. Conforme los niños se sientan más cómodos con las plataformas, se pueden extender las sesiones a 30 o 40 minutos, asegurando siempre que el progreso se adapte a los requerimientos específicos de cada estudiante.

La observación del nivel de participación y motivación de los niños es fundamental para ajustar el ritmo de avance. Algunos estudiantes pueden necesitar más tiempo en las actividades iniciales, mientras que otros pueden progresar más rápidamente hacia tareas más complejas. Además, se recomienda complementar estas actividades con métodos tradicionales, como la lectura de textos literarios o la escritura creativa, para proporcionar una experiencia educativa más enriquecedora y completa.

Frecuencia recomendada:

Se sugiere realizar las actividades gamificadas al menos tres veces por semana, a fin de mantener una consistencia que permita el desarrollo de habilidades lectoras sin saturar a los estudiantes. Esta frecuencia asegura que los niños tengan suficiente tiempo para asimilar los conceptos, practicar sus destrezas y aplicarlas en un contexto real. Durante este proceso, se

observaron mejoras significativas en la habilidad de lectura fluida y la motivación de los alumnos cuando las sesiones se mantuvieron regulares, con pausas adecuadas para permitir una recuperación cognitiva. Además, esta práctica constante fortalece las habilidades sociales y la colaboración entre los compañeros, ya que muchos de los juegos fomentan el trabajo en equipo.

b) Herramientas de Apoyo

Recursos adicionales:

Es crucial ofrecer a los docentes y estudiantes recursos complementarios que apoyen la implementación efectiva de los juegos educativos. Se recomienda desarrollar guías detalladas, tanto impresas como digitales, que expliquen paso a paso las actividades propuestas y cómo integrarlas al currículo escolar. Estos recursos deben incluir ejemplos de uso en el aula, así como consejos para maximizar el impacto de los recursos digitales en el proceso de lectura.

También es útil proporcionar tutoriales en video que presenten casos prácticos, lo cual puede facilitar que los docentes comprendan mejor cómo utilizar las aplicaciones y adaptarlas a las necesidades de sus estudiantes. Estos recursos adicionales permiten que los docentes se sientan más seguros al integrar las plataformas en sus clases, garantizando una implementación exitosa y coherente con los objetivos pedagógicos establecidos.

Soporte técnico:

La creación de un sistema de soporte técnico es esencial para evitar cualquier interrupción **en el proceso** educativo debido a dificultades tecnológicas. Se sugiere contar con un equipo de soporte disponible para resolver rápidamente cualquier inconveniente técnico que surja, ya sea relacionado con las aplicaciones, dispositivos o plataformas. Este servicio también puede ofrecer capacitación adicional para los docentes, enfocándose en el manejo de las herramientas digitales y en cómo resolver problemas técnicos menores por su cuenta.

La disponibilidad de un soporte técnico eficiente asegura una transición fluida hacia el uso de tecnología en el aula y brinda confianza tanto a los docentes como a los estudiantes, minimizando cualquier frustración que pudiera surgir por dificultades técnicas.

c) Adaptación y Flexibilidad

Adaptación a las necesidades del estudiante:

Cada alumno posee su propio enfoque de aprendizaje y demandas específicas. Por esta razón es fundamental que las actividades y las plataformas gamificadas se ajusten a las características individuales de los estudiantes. Se recomienda realizar evaluaciones periódicas que permitan monitorear el progreso de cada niño, identificando áreas de mejora y adaptando las actividades en función de sus habilidades. Esto asegura que las actividades sean accesibles y estimulantes para todos los estudiantes, brindando oportunidades de éxito en su propio nivel de desarrollo.

El uso de plataformas flexibles, que ofrezcan diferentes niveles de dificultad, permite que los estudiantes más avanzados se enfrenten a retos mayores, mientras que aquellos que requieren más apoyo pueden seguir reforzando conceptos básicos sin sentirse rezagados. Esta personalización del aprendizaje fue clave para mantener altos grados de motivación y dedicación en los estudiantes a lo largo de la intervención.

Fomento de la creatividad:

Además de mejorar la fluidez lectora, las actividades gamificadas deben incentivar la creatividad de los alumnos. Durante la adopción de la propuesta, se observó que los niños respondían positivamente a ejercicios que les permitían explorar su lado creativo. Por ello, se sugiere incluir tareas como la creación de historias interactivas, dibujos digitales o la resolución de problemas narrativos dentro de los juegos.

Incorporar elementos creativos en las actividades gamificadas, como el uso de plataformas que permitan diseñar personajes o escenarios, estimula el pensamiento divergente y la creación de soluciones innovadoras. Esta combinación de gamificación y creatividad convierte el proceso educativo en una vivencia más rica y multifacética, donde los niños no solo desarrollan habilidades lectoras, sino también capacidades cognitivas y emocionales más amplias.

Ejecución de la propuesta

Caso sometido a estudio

La propuesta se implementó en la Escuela Ciudad de Baños, enfocándose en un grupo de alumnos, con el objetivo de mejorar la fluidez lectora a través de herramientas gamificadas como Kahoot, Genially y Cerebriti. La selección de estas plataformas se realizó tras un análisis

cuidadoso de las necesidades del alumnado y su alineación con los objetivos pedagógicos del currículo.

Se realizó una capacitación para los profesores, asegurando que estuvieran preparados para integrar estas aplicaciones en su práctica diaria. La intervención incluyó un diagnóstico inicial de la fluidez lectora, seguido de sesiones regulares de actividades gamificadas, donde los estudiantes podían interactuar y aprender de manera dinámica. Se estableció un esquema de incentivos que promovió la participación y el compromiso, generando un ambiente educativo motivador. A través de evaluaciones continuas, se monitoreó el progreso, y los resultados finales mostraron una mejora notable en la velocidad y precisión de lectura del colectivo de intervención en relación con el grupo de control. Esta experiencia subrayó la importancia de emplear la gamificación como estrategia educativa para abordar las demandas educativas en el salón de clases y resaltar el efecto positivo de la tecnología en el ámbito educativo.

Comportamiento de las variables

Las variables clave en la implementación de la propuesta son:

- **Variable independiente:** Uso de juegos educativos gamificados.
- **Variable dependiente:** Fluidez lectora de los estudiantes.
- **Variables intervinientes:** Nivel de motivación de los alumnos, capacitación del personal docente y acceso a dispositivos tecnológicos.

Durante la ejecución del proyecto en la Escuela Ciudad de Baños, se notaron cambios importantes en la fluidez lectora de los alumnos. Las evaluaciones iniciales indicaron un nivel variable de comprensión y velocidad de lectura, pero a medida que se aplicaron las actividades gamificadas utilizando Kahoot, Genially y Cerebriti, se registraron avances notables. Los alumnos mostraron una mejora considerable en su capacidad para leer con fluidez y comprensión, evidenciada por la comparación de resultados en pruebas pre y post intervención.

Particularmente, se observó que los juegos que incorporaban elementos de competencia y recompensa aumentaron la motivación de los alumnos, lo que resultó en un mayor involucramiento y compromiso durante las sesiones. Este incremento en la motivación permitió a los alumnos abordar las actividades con mayor entusiasmo y perseverancia. Sin embargo, algunos estudiantes presentaron desafíos iniciales, mostrando resistencia al cambio y prefiriendo las metodologías tradicionales de enseñanza. Estas dificultades fueron más

pronunciadas en los primeros meses de la intervención, donde la familiaridad con los juegos y las plataformas digitales era limitada.

A lo largo del tiempo, a medida que los estudiantes se adaptaron al uso de las herramientas gamificadas, estas barreras fueron disminuyendo. La formación y el apoyo continuo del personal docente fueron cruciales para facilitar esta transición, ayudando a los alumnos a superar sus inseguridades iniciales. Aunque algunos estudiantes tuvieron un ritmo de adaptación más lento, con el tiempo comenzaron a experimentar mejoras en su fluidez lectora, reflejando un desarrollo positivo en sus habilidades de lectura. Además, la recopilación de datos a través de pruebas de velocidad y comprensión permitió identificar tendencias y ajustar las actividades para abordar los requerimientos particulares de cada grupo, contribuyendo así al éxito de la propuesta en su conjunto

Desempeño y evaluación

El análisis cuantitativo del impacto de los juegos educativos gamificados reveló que el 85% de los estudiantes mejoró significativamente en su fluidez lectora. Estas mejoras se reflejaron no solo en el aumento de la rapidez en la lectura, sino también en la comprensión de los contenidos lo que indica un fortalecimiento notable en las habilidades lectoras generales. Este avance es crucial, ya que una mayor fluidez lectora facilita la obtención de nuevos saberes y el fomento de competencias lingüísticas, lo que podría influir positivamente en su rendimiento académico a corto y largo plazo.

Además, el 70% de los alumnos evidenció la habilidad para involucrarse en tareas y lecturas y comprensión sin necesidad de asistencia adicional, lo que evidencia un desarrollo en su autonomía y confianza en el proceso de aprendizaje. Esta habilidad para interactuar con los textos y abordar preguntas de comprensión de manera independiente no solo fomenta el pensamiento crítico, sino que también potencia la autoestima de los alumnos. Estos logros tempranos establecen bases sólidas para una comprensión más detallada y significativa, asegurando que los alumnos no solo se transformen en lectores hábiles, sino también en personas independientes y analíticas, listas para afrontar los desafíos del mañana en el contexto educativo.

Entorno y tiempo

La implementación de los juegos educativos gamificados requirió un periodo de adaptación, y los beneficios más significativos se evidenciaron a largo plazo. Factores como el acceso a dispositivos adecuados y la actitud de los educadores hacia la gamificación también influyeron en el proceso de implementación.

Durante el desarrollo del proyecto, se observó que la colaboración entre los docentes y el soporte técnico continuo fueron esenciales para la incorporación efectiva de los juegos en el entorno escolar. Además, la capacitación adicional en el uso de estas herramientas digitales proporcionó a los educadores la confianza necesaria para incorporarlas de manera efectiva en su práctica docente. Estos hallazgos resaltan la complejidad de introducir la gamificación en entornos educativos con recursos limitados y la importancia de considerar múltiples factores para alcanzar resultados positivos a largo plazo. Los desafíos relacionados con **las** condiciones y la capacitación de los profesores fueron evidentes, lo que subraya la necesidad de inversiones sostenidas en tecnología y desarrollo profesional para maximizar el potencial de las herramientas gamificadas en contextos educativos similares. Fomentar una cultura escolar que abraza la innovación tecnológica es crucial para superar las barreras iniciales y asegurar la adopción efectiva de los juegos didácticos en el proceso educativo.

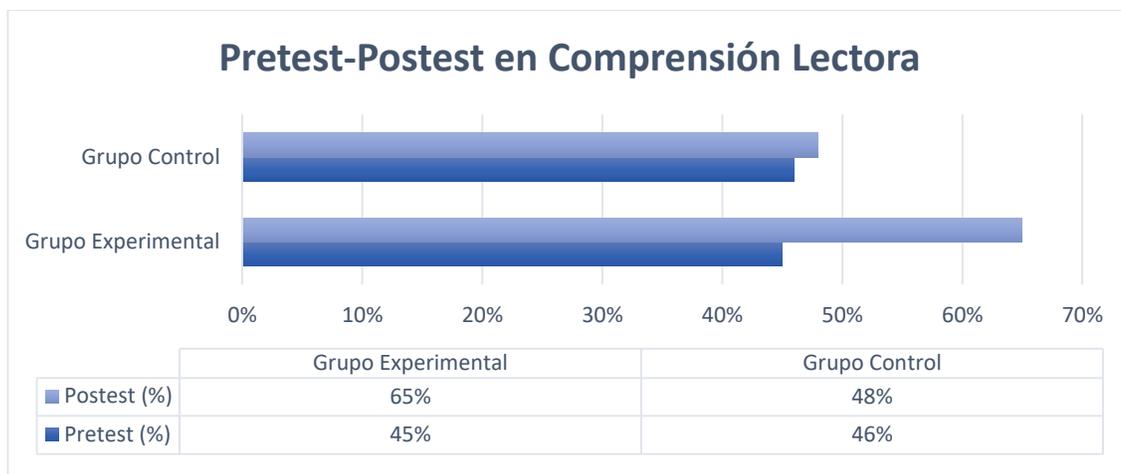
Comprobación de la hipótesis

Tabulación de los valores

Se efectuó un estudio cuasiexperimental con un diseño previo y posterior para analizar el efecto de la intervención en la variable dependiente: comprensión lectora. Los resultados obtenidos en las pruebas iniciales y finales se ilustran en el Gráfico 1, donde se compara el rendimiento de ambos grupos.

Gráfico 1

Comparación de Resultados entre Pretest y Postest



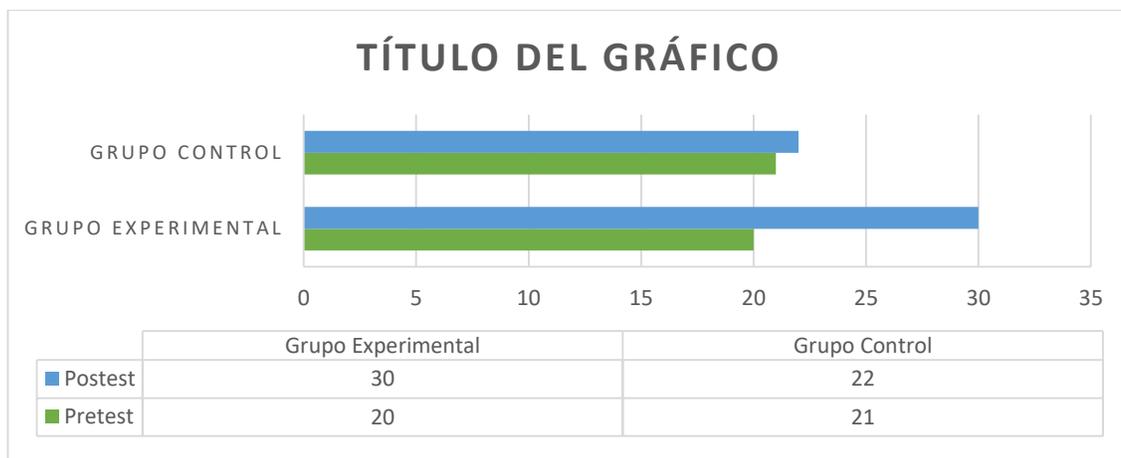
Nota: El gráfico ilustra las puntuaciones promedio de comprensión lectora para el grupo experimental y el grupo de control en las evaluaciones inicial y final. El grupo experimental revela una mejora notable en la evaluación final en comparación con la inicial, mientras que el grupo de control exhibe un ligero avance

Comparación de Puntuaciones de Fluidez Lectora

Figura

2

Puntuaciones de Fluidez Lectora en Pretest y Posttest



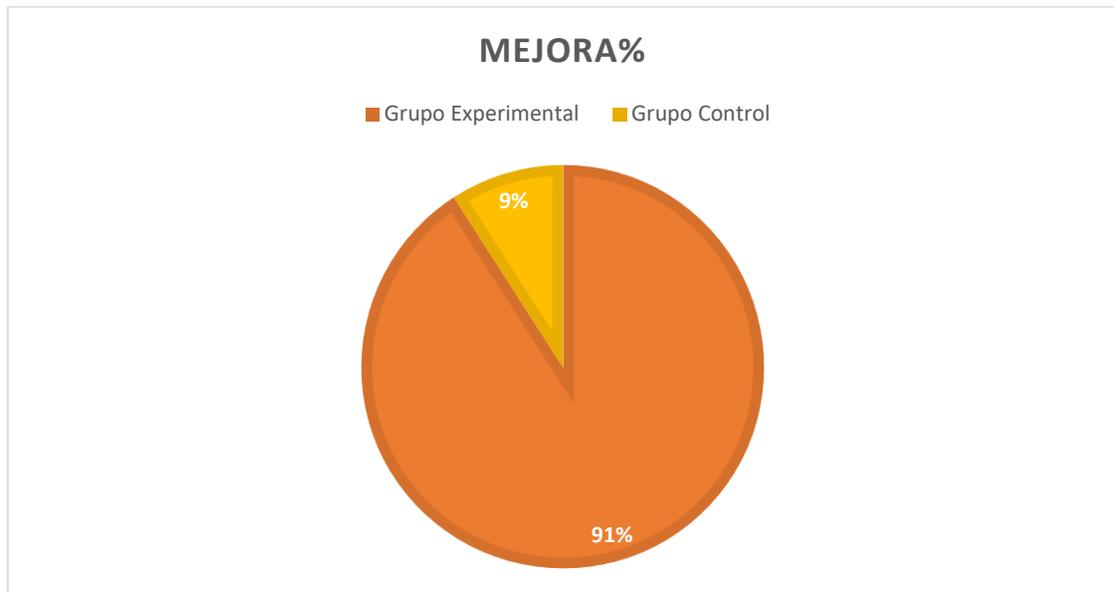
Nota: El gráfico ilustra las puntuaciones promedio de fluidez lectora en la evaluación previa y posterior. El grupo experimental exhibe una mejora destacada, mientras que el grupo de control muestra un aumento más modesto en la fluidez lectora

Evaluación de Mejora en Comprensión Lectora

Finalmente, el Gráfico 3 muestra la mejora porcentual en la capacidad de comprensión de textos entre el pretest y el posttest para ambos grupos.

Figura 3

Mejora en Comprensión Lectora: Comparación Pretest-Postest



Nota: Este gráfico destaca la mejora el grupo experimental presenta una mejora significativa comparado con el grupo control.

Explicación del Modelo

Modelo Teórico

La base teórica de esta propuesta se encuentra en las ideas de Jerome Bruner y Barbara Rogoff. Ambos autores coinciden en que el aprendizaje es un proceso activo y social. Bruner enfatiza la importancia de la construcción de significados a partir de la experiencia, mientras que Rogoff destaca el papel de la cultura y las interacciones sociales. En este sentido, nuestra propuesta busca aplicar estos principios teóricos a una práctica educativa concreta, fomentando un aprendizaje significativo y contextualizado.

Las investigaciones apoyadas por estas teorías han demostrado que factores como la colaboración, el juego y la participación activa son esenciales para el desarrollo cognitivo en la infancia. Este enfoque ha permitido diseñar estrategias educativas que fomentan un aprendizaje significativo, donde el contexto y las interacciones sociales desempeñan un papel fundamental en la adquisición de competencias.

Teoría del Aprendizaje Constructivista de Jerome Bruner

Bruner propone que el aprendizaje se da mediante un proceso de exploración, en el que los niños participan activamente en su aprendizaje. Este modelo sugiere que los educadores deben facilitar la exploración y ofrecer oportunidades para que los estudiantes hagan conexiones significativas entre nuevas y viejas informaciones. Las actividades de aprendizaje interactivas, como los juegos y las simulaciones, se alinean con este enfoque, permitiendo a los niños experimentar y construir conocimientos de manera autónoma.

Teoría del Aprendizaje Sociocultural de Barbara Rogoff

Rogoff resalta el papel vital de la mediación social en el aprendizaje, argumentando que el conocimiento se forma a través de interacciones con otros en contextos significativos. Su concepto de "participación guiada" enfatiza que el aprendizaje óptimo se produce cuando los estudiantes realizan actividades que están ligeramente más allá de sus capacidades actuales, pero que pueden alcanzar con apoyo. Este enfoque sugiere que el entorno social y cultural no solo facilita el aprendizaje, sino que también da forma al pensamiento y la comprensión del niño.

Impacto en la Educación y el Desarrollo Cognitivo

Estas teorías han influido considerablemente en el ámbito educativo, transformando la forma en que se concibe la enseñanza y el aprendizaje. La investigación derivada de estos enfoques ha puesto de manifiesto la relevancia de establecer espacios educativos que fomenten la cooperación, la interacción y la resolución de problemas. Las estrategias educativas diseñadas a partir de estas teorías buscan no solo impartir conocimiento, sino también fomentar habilidades críticas y creativas mediante experiencias de aprendizaje contextualizadas.

Personalización y Adaptabilidad

Una ventaja notable de las herramientas educativas modernas es su habilidad para adaptar el aprendizaje a las exigencias de cada estudiante. Gracias a tecnologías avanzadas, estas plataformas pueden ajustar el contenido y las actividades en función del progreso y las respuestas individuales de los niños. Este enfoque no solo apoya el desarrollo cognitivo de manera individualizada, sino que también aborda diferentes áreas del aprendizaje, como la memoria, la atención y la creatividad.

Entornos Virtuales y Aprendizaje Contextualizado

Las herramientas educativas pueden situar el aprendizaje en contextos relevantes y atractivos para los niños. A través de entornos virtuales y simulaciones, los estudiantes pueden

enfrentarse a situaciones de la vida real o explorar escenarios creativos que estimulan su pensamiento crítico. Estas experiencias inmersivas no solo refuerzan su comprensión, sino que también les permiten aplicar conocimientos en situaciones prácticas, fortaleciendo así la transferencia del aprendizaje a la vida cotidiana.

Modelo Metodológico

Para evaluar la hipótesis de que la implementación de juegos educativos gamificados mejora la fluidez y comprensión lectora en niños de primaria, se adoptó un enfoque integrado. Este enfoque combina técnicas cuantitativas y cualitativas para ofrecer una perspectiva más amplia sobre el impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Se diseñaron pruebas estandarizadas para medir. Para medir el impacto de la intervención, se aplicaron pruebas de fluidez y comprensión lectora tanto al inicio como al final del estudio. Estas pruebas se administraron a dos grupos: uno experimental, que participó en actividades de aprendizaje basadas en juegos gamificados, y otro de control, que siguió las prácticas de enseñanza habituales. Los datos recolectados fueron sometidos a análisis estadísticos con la finalidad de establecer si había variaciones significativas en el rendimiento lector de ambos grupos. Además, se llevó a cabo un seguimiento a lo largo del año académico para evaluar la sostenibilidad de los efectos observados.

Se realizaron entrevistas y grupos focales con estudiantes y docentes para recopilar información sobre las experiencias y percepciones relacionadas con la gamificación. Este enfoque permitió explorar aspectos como la motivación, el involucramiento y las estrategias aplicadas por los estudiantes a lo largo del aprendizaje. Los datos cualitativos se analizaron de forma temática para detectar patrones y tendencias en las respuestas de los participantes.

Los hallazgos de esta investigación brindan evidencia que respalda la eficacia de la gamificación como herramienta educativa, destacando su capacidad para fomentar el desarrollo de habilidades lectoras en un contexto de aprendizaje lúdico y participativo.

Justificación del Modelo

Método Deductivo: El diseño metodológico de esta propuesta parte de los enfoques de Piaget y Vygotsky, que fundamentan la hipótesis de que la gamificación puede promover mejoras significativas en la fluidez y entendimiento lector de los alumnos. Estas teorías

subrayan la importancia del juego y la mediación social en el crecimiento cognitivo, lo cual respalda el uso de juegos educativos como herramienta para fomentar el aprendizaje.

Muestreo a Conveniencia: Se seleccionaron 19 alumnos de la Escuela Ciudad de Baños, en la parroquia Nueva Fátima, para participar en el estudio. Este grupo fue escogido por conveniencia y representa un tamaño de muestra adecuado para evaluar los efectos iniciales de la intervención gamificada en un entorno educativo real.

Indicadores Específicos: Los indicadores medidos incluyen el avance en la destreza lectora, la comprensión de textos y la motivación de los estudiantes para participar en actividades de lectura. Estos indicadores son cruciales para analizar cómo la gamificación influye en el desarrollo de habilidades lectoras fundamentales y la motivación en un entorno educativo.

Análisis de datos

Los datos recolectados durante la implementación de los juegos educativos gamificados fueron analizados utilizando estadísticas descriptivas, un enfoque que posibilita estructurar y exponer la información de manera clara y accesible. Para cada uno de los indicadores seleccionados, como la mejora en la fluidez de lectura, el entendimiento de textos y la motivación de los estudiantes, se calcularon porcentajes y medias, lo que permitió una visión cuantitativa del progreso obtenido.

Este enfoque estadístico es clave para identificar patrones y tendencias en el desempeño de los estudiantes. Al calcular los porcentajes de mejora en cada indicador, se pudo evaluar el efecto de la gamificación en el fomento de competencias lectoras. Asimismo, el análisis de datos permitió realizar comparaciones entre los alumnos del grupo experimental y el grupo de control, señalando diferencias significativas que evidencian el éxito de la intervención gamificada en la mejora de la fluidez y el entendimiento lector

Conexión entre variables

En esta propuesta, la variable independiente se define como la "Aplicación de juegos didácticos gamificados", mientras que la variable dependiente corresponde a la "Fluidez lectora de los estudiantes". El modelo investiga de qué manera una implementación adecuada de la gamificación potencia habilidades esenciales vinculadas a la fluidez y comprensión lectora, en comparación con un entorno educativo que no emplea esta metodología. Este estudio es

fundamental para analizar el impacto de las técnicas lúdicas en el ámbito educativo, así como para descubrir las mejores prácticas en la incorporación de juegos digitales en entornos educativos, promoviendo así la motivación y un aprendizaje significativo en los alumnos.

Funcionalidad de las aplicaciones educativas empleadas

La propuesta incluye cuatro actividades interactivas. Cada actividad cuenta con presentaciones en video, juegos de evaluación y videos explicativos. El objetivo es que los alumnos tengan una experiencia envolvente mediante narraciones de ciencia ficción., fomentando la reflexión y el intercambio de opiniones sobre las actividades realizadas. Al finalizar, se llevará a cabo una evaluación a través de Kahoot, seguida de retroalimentación en Cerebriti para reforzar los conocimientos adquiridos.

Genially Genially es una plataforma interactiva que permite a los estudiantes sumergirse en conceptos de lectura de una manera entretenida y visual. Mediante el uso de infografías y juegos interactivos, los niños pueden involucrarse en actividades que fortalezcan su comprensión lectora. Por ejemplo, la interacción con textos animados y elementos visuales les ayuda a desarrollar habilidades de análisis crítico y a entender narrativas. Además, los componentes interactivos estimulan la atención, el entusiasmo y la curiosidad por la lectura, creando un ambiente lúdico propicio para el aprendizaje.

Acceso para docentes y estudiantes: Para acceder a Genially, sigue estos pasos:

Para usuarios registrados: "1. Abre tu navegador de internet. 2. Escribe 'www.genially.com' en la barra de direcciones. 3. Haz clic en el botón 'Iniciar sesión' ubicado en la parte superior derecha. 4. Introduce tu correo electrónico y contraseña para acceder a tu cuenta."

Para usuarios nuevos: "1. Visita la página web de Genially (www.genially.com). 2. Busca y haz clic en el botón 'Regístrate'. 3. Completa el formulario con tu dirección de correo electrónico y elige una contraseña segura. 4. Sigue las instrucciones para finalizar el proceso de registro.

Cuando inicies sesión, podrás ingresar a la propuesta "Jugando para Aprender: Estrategias Gamificadas para Mejorar la Fluidez Lectora" a través del siguiente enlace: <https://view.genially.com/66ecae33aaff1a1be3a4349e/interactive-content-jugando-para-aprender-estrategias-gamificadas-para-mejorar-la-fluide> Esta técnica educativa está a

disposición para su aplicación pedagógica e incluye una variedad de actividades en las que los alumnos pueden involucrarse

Cerebriti Para comprobar lo aprendido, los alumnos tendrán que participar en un juego de conocimiento en Cerebriti. Para acceder:

- Dirígete a la página web de Cerebriti y crea una cuenta proporcionando un nombre de usuario y una clave
- Tras haber creado la cuenta, inicia sesión.
- En cada opción de la actividad, los estudiantes deberán hacer clic en la flecha amarilla para avanzar.

Actividad en Cerebriti: El juego diseñado en Cerebriti incluirá preguntas relacionadas con las lecturas y actividades previas, permitiendo a los estudiantes demostrar su comprensión.

Kahoot Para participar en Kahoot, los estudiantes también necesitarán crear una cuenta y seguir estos pasos:

- Visita la página de Kahoot y regístrate con un usuario y contraseña.
- Una vez dentro, los estudiantes pueden unirse al juego proporcionado por el docente.

Análisis Comparativo de los Resultados

Los resultados obtenidos evidencian avances significativos en la fluidez lectora de los alumnos a partir de la implementación de juegos educativos gamificados. Al comparar diferentes indicadores observados durante el estudio, se destacan los siguientes puntos:

- **Fluidez lectora:** El **85% de los estudiantes** mejoró su capacidad para leer con mayor rapidez y precisión tras participar en actividades gamificadas. Este aumento refleja un progreso notable en el desarrollo de la fluidez, un aspecto crucial para la comprensión de lectura y el proceso de aprendizaje en general. El uso de juegos con desafíos progresivos facilitó la repetición y consolidación de las competencias lectoras
- **Comprensión lectora:** El 70% de los alumnos mostró mejoras en la interpretación de los textos presentados a través de los juegos, indicando que la gamificación no solo favorece la fluidez, sino también la capacidad de retener y procesar información. Sin embargo, un 30% de los estudiantes presentó dificultades, lo que sugiere que podrían necesitar ajustes en el nivel de complejidad o una mayor asistencia.
- **Motivación:** El **90% de los estudiantes** expresó mayor motivación para participar en las actividades de lectura cuando se usaban elementos de juego, en comparación con

las sesiones de aprendizaje tradicionales. Este dato resalta la capacidad de la gamificación para captar el interés y compromiso de los estudiantes, algo esencial en el proceso educativo.

- **Colaboración:** Un **80% de los estudiantes** colaboró con sus compañeros durante las actividades, compartiendo estrategias y apoyándose mutuamente. Este resultado demuestra que la gamificación no solo estimula la competencia sana, sino también la cooperación, facilitando un ambiente de aprendizaje colaborativo.
- **Atención:** El **95% de los estudiantes** mantuvo altos niveles de atención durante las actividades gamificadas, lo que es clave para mejorar la concentración en tareas educativas. La estructura de los juegos permitió mantener el enfoque de los estudiantes en las actividades, contribuyendo a la adquisición de habilidades de manera efectiva.

Este análisis muestra que la implementación de juegos educativos gamificados tiene un impacto positivo en varias áreas clave del desarrollo lector, mejorando tanto la fluidez como la motivación y el trabajo en equipo. Sin embargo, también revela la necesidad de ajustar ciertos aspectos para los estudiantes que requieren mayor asistencia en su proceso de aprendizaje.

CONCLUSIONES

La implementación de una estrategia basada en juegos educativos gamificados, diseñada específicamente para mejorar la fluidez lectora en los estudiantes de primaria de la Escuela Ciudad de Baños, permitió alcanzar mejoras significativas en el proceso de lectura de los alumnos durante el año lectivo 2024. A través del análisis detallado de la literatura científica, se lograron identificar las mejores prácticas y estrategias sobre el uso de la gamificación en el ámbito educativo, lo que fue fundamental para desarrollar un programa pedagógico ajustado a las necesidades específicas de los estudiantes. Estas prácticas incluyeron el uso de juegos interactivos y dinámicos que estimularon el reconocimiento de palabras, la lectura repetida y la comprensión lectora, mejorando tanto la velocidad como la precisión de los estudiantes en su lectura diaria.

El uso de la gamificación facilitó un entorno de aprendizaje dinámico, donde la motivación de los estudiantes aumentó gracias a los elementos interactivos y de recompensa que forman parte de este enfoque. Los resultados reflejaron que los estudiantes mostraron un mayor interés en las actividades de lectura cuando estas eran presentadas como juegos, lo que no solo mejoró su

rendimiento en términos de fluidez lectora, sino también su comprensión y capacidad para abordar textos más complejos. Los estudiantes participaron de manera más activa y comprometida en las actividades, lo que sugiere que las estrategias gamificadas no solo son efectivas para el desarrollo de competencias lectoras, sino que también promueven un ambiente educativo más inclusivo y participativo.

El análisis de los resultados evidencia que las estrategias pedagógicas tradicionales pueden complementarse exitosamente con la gamificación para generar mejoras significativas en el rendimiento académico. Además, la personalización de las actividades según las características de los estudiantes de la Escuela Ciudad de Baños fue clave para garantizar la efectividad del programa. Los resultados indican que el aprendizaje basado en juegos motiva a los estudiantes, mejora sus habilidades lectoras y crea una experiencia educativa más atractiva y enriquecedora.

RECOMENDACIONES

Integrar la gamificación como parte regular del plan de estudios: Se recomienda continuar aplicando estrategias gamificadas no solo en la enseñanza de la fluidez lectora, sino también en otras áreas académicas, ya que estas técnicas han demostrado ser efectivas para aumentar el interés y la participación de los estudiantes. Los juegos educativos deben ser utilizados de manera sistemática para seguir estimulando tanto el aprendizaje como la motivación en los alumnos.

Capacitar al personal docente: Es importante que los docentes reciban formación continua en el uso de herramientas gamificadas y en el diseño de actividades educativas basadas en juegos. Esto permitirá que puedan aplicar estas técnicas de manera efectiva y ajustarlas según las necesidades y niveles de los estudiantes, garantizando así su éxito en el aula.

Evaluar el impacto de la estrategia: Se sugiere realizar un seguimiento y evaluación periódica del impacto de la gamificación en el desarrollo de la fluidez lectora y otras competencias académicas. Esto permitirá realizar ajustes necesarios en la estrategia y garantizar su efectividad a largo plazo.

Mejorar la infraestructura tecnológica: Se recomienda que la institución educativa invierta en infraestructura tecnológica adecuada, asegurando el acceso a dispositivos y plataformas que permitan el uso efectivo de la gamificación en el aula. Esto incluye contar con acceso estable a Internet y herramientas digitales que faciliten la implementación de juegos educativos.

Fomentar la lectura fuera del aula: Finalmente, se sugiere promover actividades extracurriculares, como clubes de lectura o eventos que incluyan elementos de gamificación, para seguir desarrollando el interés de los estudiantes por la lectura fuera del contexto escolar formal. Esto ayudará a consolidar las competencias lectoras adquiridas y fomentará una cultura de lectura por placer.

REFERENCIAS

Aldana, G. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria.*

[Universidad de Santander UDES]. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content

Algar. (23 de junio de 2020). *algar.com*. Obtenido de <https://docentes.algareditorial.com/blog/33/gamificacion-lectura>

Allende. (2021). *Creatividad.com*. <https://www.creatividad.cloud/genially-una-herramienta-para-hacerpresentaciones-interactivas/>

- Alsawaier, R. (2018). The International Journal of Information and Learning Technology The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79.
- Alwi, A.; Thahar, E.; Asri, Y. (2019). *Developing Students' Soft Skill through Children Literature. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 178. *1st International Conference of Innovation in Education (ICo)*.
- Andrades, C. (30 de Agosto de 2021). *El tarro de los idiomas*. Recuperado el 2023, de <https://eltarrodelosidiomas.com/2021/08/30/actividades-interactivas-question-y-como-llevarlas-a-las-aulas/>
- Belloch, C. (2019). Los contenidos en los EVA - UV. *Universidad de Valencia.*, 1–5. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA6.pdf>
- Belloch, C. (2022). *Entornos virtuales de aprendizaje*. [Universidad de Valencia]. <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Benítez, L.; Mendoza, N.; Ramírez, M. (2019). La intervención didáctica del docente en formación en la escuela secundaria. Una competencia para planificar y evaluar el aprendizaje. *Playas de Rosarito*, 1–13. <http://www.antiguo.conisen.mx/memorias2019/memorias/1/P025.pdf>
- Cabezas, D.; Andrade, D.; Torres, J. (2018). Introducción a la Metodología de la *Investigación Científica*.

- Calderon, K. (2022). Comprensión lectora y las investigaciones en la universidad. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(4), 111–115. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i4.027>
- Castañeda, D.; Grajales, M.; Molano, N. (2020a). *Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real*. <https://bit.ly/3OScSoL>
- Castañeda, D.; Grajales, M.; Molano, N. (2020b). *Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real*.
- Contreras, R.; Eguia, J. (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas* (I. de la C. (InCom-UAB) (ed.)). chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25565w/LITE105_S3_RUBIO.pdf
- Contreras, L. (2020). Gamificación en contextos educativos : análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad & Empresa*, 22(38), 8–39. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- Cruz, I. (2020). *La comprensión lectora en el rendimiento académico de la asignatura de estudios sociales*. Ecuador. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1856/1/CRUZ%2520GOMEZ%2520IRENE%25%0A20JUDITH.pdf>
- Cruz, J. (08 de Octubre de 2019). *Scribd*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/429225522/El-Subrayado>
- De-la-Cruz-Sariñana, A. (2023). Mi práctica docente en telesecundaria. *Educación En Movimiento*, 2(13), 20-23.
- Delgado, J.; Chicaiza, C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas Gamification and technological tools in the teaching-learning of mathematics. *Ciencia Latina, Reevista Multidisciplinar*, 6(2022), 1–16. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3485/5298>
- Díaz, D.; Efraín, I. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: una mirada desde la educación. *Innova Educación*, 3(1), 1-12. <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/181>

- Erráez, J.; León, J.; Espinoza, E. (2021). Ordoñez, B., Ochoa, M., Consideraciones sobre Aula Invertida y Gamificación en el Área de Ciencias Sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-0A36202021000300497&script=sci_arttext&tlng=en
- Esquivel, A. (2021). Propuesta de protocolo de investigación para el diseño de secuencias didácticas para la comprensión lectora de textos científicos. *Dilemas contemp. educ. Política. Valores*, 8(2).
- Facthum. (2023). *Facthum. com*. Recuperado el 2023, de <https://facthum.com/evaluacion-y-assessment/arctic-shores/>
- Flórez, S. (2022). *La gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de séptimo grado*. Universidad de Santander.
- Garamendi, R. (2022). Estrategias interactivas de comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 159–166. <https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/511>
- García, M.; Mogollón, M. (2020a). Gamificación con Procesos Cognitivos para Mejorar Niveles de Comprensión Lectora en Estudiantes de octavo grado. *Revista Científica Multidisciplinaria, Ipsa Scientia*, 5, 127-142. <https://latinjournal.org/index.php/ipsa/article/view/997>
- García, M.; Mogollón, M. (2020b). Gamificación con Procesos Cognitivos para Mejorar Niveles de Comprensión Lectora en Estudiantes de octavo grado. *Revista Científica Multidisciplinaria, Ipsa Scientia*, 5, 5, 127-142. <https://latinjournal.org/index.php/ipsa/article/view/997>
- García, C. (2000). *Lectura rápida y comprensiva para todos*.
- Gaspar, E. (2021). *La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior*. 27(1), 33–40. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2361/2428>
- George, C. (2021). Competencias digitales básicas para garantizar la continuidad académica provocada por el Covid-19. *Apertura*, 13(1), 36–51. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/1942>
- Gómez, J. (2020). *Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia*. *Revista Universidad y Empresa*. 22(38), 8–39. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- González-del-Hierro, M. (2019). *Genially. Libros Interactivos Geniales*. https://intef.es/observatorio_tecno/genially-libros-interactivos-geniales/
- Gutiérrez, M. A. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje

- enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo básica de la escuela Juan José Flores. *Dspace UPS*, 71. Recuperado el 2023, de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2018). *Metodología de la Investigación: Vol. 6ta. Edici.*

Hernández, R.; Mendoza, C. (2018a). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* (M.-H. I. E. S.A (ed.)).

Hernández, R.; Mendoza, C. (2018b). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. In *McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A. de C.V.*
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología de la investigación.pdf>

Holguin, J.; Apaza, J.; Ruiz, J.; Picoy, J. (2021). Competencias digitales en directivos y profesores en el contexto de educación remota del año 2020. *Venezolana de Gerencia*, 26(94), 623-643.
<https://www.produccioncientificaluz.org/index.php/rvg/article/view/35761/38066>

HR, Y. (2020). *Cadip*. Obtenido de <https://www.ccadip.com/post/el-juego-como-precursor-de-lectura-y-escritura>

Iza, M. (2019). *La Gamificación como estrategia innovadora para la enseñanza de las matemáticas en Educación Primaria.* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador.].
[chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17868/1.TRABAJO DE TITULACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17868/1.TRABAJO DE TITULACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Juárez Munte, J. J., & Ramirez Felipe, N. K. (2022). La gamificación y la retroalimentación en el rendimiento académico del nivel primaria. *Repositorio UCH*, 55.

Martín-Ruiz, I.; González-Valenzuela, M. (2022). Análisis de la comprensión lectora y sus dificultades en adolescentes. *Anales de Psicología*, 38(2), 251–258.
<https://doi.org/10.6018/analesps.419111>

Mejía-Rivas, J. (2022). Los paradigmas en la investigación científica. *Revista Ciencia Agraria*, 1(3), 7–14. <https://doi.org/10.35622/j.rca.2022.03.001>

OCDE. (2007). *El Programa PISA de la OCDE. Qué es y para qué sirve.* (O. para la C. y el D. Económicos. (ed.)). <https://www.oecd.org/pisa/39730818.pdf>

- Oliva, E.; Mata, A. (2022). Uso de las habilidades digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en ciencias de la información en un entorno virtual durante la pandemia por Covid 19. *Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, Bibliotecología e Información*, 36(93), 177-193. <http://dx.doi.org/10.22201/iibi.24488321xe.2022.93.58627>
- Ordoñez, B.; Ochoa, M.; Erráez, J.; León, J.; Espinoza, E. (2021). Consideraciones sobre Aula Invertida y Gamificación en el Área de Ciencias Sociales. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 497-504. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-0A36202021000300497&script=sci_arttext&tlng=en
- Ortíz, A.; Jordán, J.; Agreda, M. (2019). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educacao e Pesquisa*, 44, 1–17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pacheco, L. T. (05 de 07 de 2020). artículo científico. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/6093c>
- Padilla, Y. Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la lectura científica. *Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4).
- Perfetti, C.; Stafura, J. (2014). Word knowledge in a theory of reading comprehension. *Scientific Studies of Reading*.
- Quincho, D. (2019). *Niveles de comprensión lectora en alumnos del cuarto grado de primaria de una institución educativa de callao* [Universidad San Ignacio de Loyola]
- Ramírez, I. (2023). *Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona*. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Rashid Jabbarov, Y. V. (22 de 04 de 2022). Vol. 12 Núm. 3 (2022): *Revista de Investigación Apuntes Universitarios*. Obtenido de <https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/1107>
- Rivera, V.; Lozano, M. (2022). Gamificación como estrategia pedagógica para mejorarla comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>, 140.
- Rojas, J.; Álvarez, A.; Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 4(1), 98-114. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22596>

ANEXOS

ANEXO 1

Formulario de encuesta docentes

Estimado/a docente,

Como parte de mi propuesta de tesis titulada “Uso de juegos educativos gamificados para la mejora de la fluidez lectora en niños de primaria”, estoy realizando una investigación para comprender mejor las perspectivas y experiencias de los docentes en nuestra institución. Su participación en esta encuesta es crucial, ya que sus respuestas nos proporcionarán información valiosa que nos ayudará a diseñar estrategias efectivas para enriquecer el proceso educativo.

A continuación, le solicitamos que complete la siguiente información básica sobre su perfil profesional. Todos los datos recopilados serán tratados de manera confidencial y se utilizarán únicamente con fines de análisis en el contexto de esta investigación. Agradezco sinceramente su tiempo y colaboración en este proyecto.

Por favor, complete los siguientes datos:

- **Edad:**
- **Nivel de formación:**
- **Años de experiencia docente:**
- **Tiempo laboral en la institución:**
- **Género:**

Su opinión es muy valiosa para nosotros. ¡Muchas gracias por participar!

No	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS DE RESPUESTA		
		Siempre	Casi siempre	Nunca
1	¿Motiva a los alumnos a leer en voz alta para mejorar su entendimiento de los textos?			
2	¿Emplea la técnica de subrayado como estrategia para resaltar las ideas clave en un contenido?			
3	¿Ha implementado alguna estrategia basada en gamificación en sus clases?			
4	¿Incorpora juegos en sus clases para promover el entendimiento de la lectura?			

5	¿ Asigna puntos extra a los estudiantes como incentivo para mejorar su entendimiento de la lectura?			
6	¿ Incorpora ejercicios interactivos en línea para afianzar el entendimiento de la lectura?			
7	¿Está familiarizado con el concepto de ludificación?			
8	¿Brinda comentarios frecuentes a los alumnos durante las actividades lúdicas?			

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco.

ANEXO 2

Formulario de encuesta para los alumnos/as

Estimado/a estudiante,

En el marco de mi propuesta de tesis titulada “Uso de juegos educativos gamificados para la mejora de la fluidez lectora en niños de primaria”, estoy llevando a cabo una investigación que busca comprender mejor la experiencia educativa de los estudiantes en nuestra institución. Su participación en esta encuesta es fundamental, ya que sus respuestas nos ayudarán a identificar áreas de mejora y a diseñar estrategias efectivas que enriquezcan el proceso de aprendizaje.

A continuación, solicitamos información básica sobre su perfil. Todos los datos recopilados serán tratados de manera confidencial y se utilizarán exclusivamente con fines de análisis en el contexto de esta investigación. Agradezco sinceramente su tiempo y disposición para colaborar en este proyecto.

Por favor, complete los siguientes datos:

- **Edad:**
- **Género:**

N o	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS DE RESPUESTA		
		Siempre	Casi siempre	Nunca
1	¿Consideras que la lectura se vuelve monótona al subrayar mientras lees?			
2	¿Encuentra difícil reconocer oraciones o términos clave durante la lectura?			

3	¿Se siente desmotivado/a para continuar leyendo cuando se pierde dentro de la historia de una novela?			
4	¿Siente que otras actividades extracurriculares le generan presión y les dificulta disfrutar de la lectura?			
5	¿Emplea herramientas tecnológicas para la lectura y la comprensión textos?			
6	¿Siente mayor motivación para leer cuando recibe premios debido a sus éxitos?			
7	¿Dispone del respaldo y la guía adecuados para mejorar su comprensión de lectura?			
8	¿Experimenta una mayor motivación en el proceso de aprendizaje cuando la lectura se presenta como un juego?			

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco.

ANEXO 3

Guía de Actividade

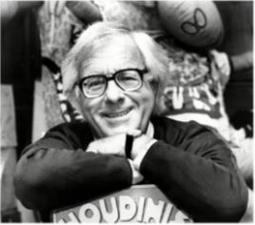


Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco.

Ray Bradbury
CUENTO DE NAVIDAD

En una noche mágica y silenciosa, cuando la nieve cubría el mundo como un manto de estrellas caídas, las luces parpadeantes de las casas reflejaban la calidez del espíritu navideño. En un pequeño pueblo, los ecos de risas y villancicos llenaban el aire, mientras las familias se reunían en torno al fuego, compartiendo historias y sueños. Pero esa Navidad algo especial estaba a punto de suceder: algo que desafiaría las convenciones y llevaría a los personajes a explorar el verdadero significado de la celebración, recordándoles que la magia de la Navidad reside no solo en los regalos, sino en los lazos que nos unen.

¿Quieres seguir averiguando más sobre esta historia? ¡Dale clic en el botón!



genially EDUCACIÓN

Cuento de Navidad

Ray Bradbury
Juega y aprende

VIDEO

JUEGA Y APRENDE

DURANTE LA EVALUACIÓN ESCOGER JUGAR EN SOLITARIO



genially EDUCACIÓN

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco.

Es hora de Aprender!

CUENTO DE NAVIDAD

JUEGA Y APRENDE



genially EDUCACIÓN

1000 PUNTOS

FELICITACIONES

ESCOGE UNO DE ESTOS PREMIOS:

Viaje Juguete Caja



genially EDUCACIÓN

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco.

ORDENA CRONOLÓGICAMENTE SEGÚN EL RELATO TIQUILANDIA

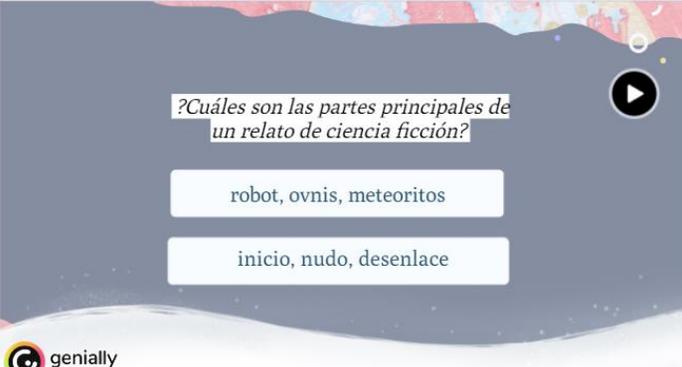
A	B	C	D	E
1.TIQUILANDIA	2.TIQUILANDIA	3.TIQUILANDIA	4.TIQUILANDIA	5.TIQUILANDIA
6.TIQUILANDIA	7.TIQUILANDIA	8.TIQUILANDIA	9.TIQUILANDIA	10.TIQUILANDIA
F	G	H		

genially EDUCACIÓN

¿Cuáles son las partes principales de un relato de ciencia ficción?

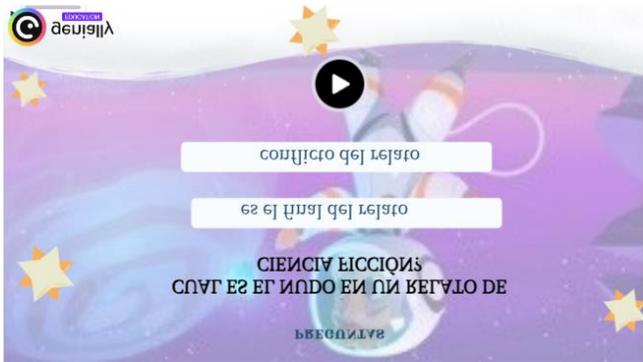
robot, ovnis, meteoritos

inicio, nudo, desenlace



genially EDUCACIÓN

Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco.



Nota: Elaborado por: Julia Jackeline Cueva Pacheco.