

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI**

**ESCUELA DE POSGRADOS**

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

**Trabajo de titulación previo a la obtención del Título en Magister Tecnológico en  
Entornos Digitales Para La Educación**

**Tema:** Gamificación para fomentar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez Año 2024-2025"

**Autor/s:** Mariuxi Vitonera Villalta

**Director:** Dr. Marco Vinicio Pérez Narváez

**Fecha:** agosto del 2024

*Sangolquí – Ecuador*



**Autor:** Vitonera Villalta Mariuxi de Lourdes

**Título a obtener:** Master en Entornos digitales para la educación.

**Matriz:** Sangolquí -Ecuador

**Correo electrónico:** [mariuxi.vitonera@ister.edu.ec](mailto:mariuxi.vitonera@ister.edu.ec)



**Dirigido por:** Pérez Narvárez Marco Vinicio

**Título:** Master.

**Matriz:** Sangolquí -Ecuador

**Correo electrónico:** [vinicio.perez@ister.edu.ec](mailto:vinicio.perez@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

(Vitonera Villalta Mariuxi de

Lourdes)

## APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO TITULACIÓN

Sangolquí, 16 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: "Gamificación para fomentar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez año 2024-2025" realizado por Mariuxi de Lourdes Vitonera Villalta 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,



firmado electrónicamente por:  
MARCO VINICIO PEREZ  
NARVAEZ

Marco Vinicio Pérez Narváez

Director del Trabajo de Titulación

C.I.: 1716585706

Correo electrónico: [vinicio.perez@ister.edu.ec](mailto:vinicio.perez@ister.edu.ec)

## CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sangolquí, 16 de agosto del 2024

**MSc. Elizabeth Aldás**

**Directora de Posgrados**

**Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui**

**Presente**

Por medio de la presente, yo, **Vitonera Villalta Mariuxi de Lourdes**, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: ser autor del trabajo de titulación denominado "**Gamificación para fomentar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez año 2024-2025**", de la Maestría Tecnológica 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,



MARIUXI DE LOURDES  
VITONERA VILLALTA

Mariuxi de Lourdes Vitonera Villalta

**CI:** 0703606848

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

**MAESTRÍA TECNOLÓGICA:** Entornos Digitales Para la Educación

**AUTOR /ES:**

Mariuxi de Lourdes Vitonera Villalta

**TUTOR:**

Marco Vinicio Pérez Narváez

**CONTACTO ESTUDIANTE:**

0997157845

**CORREO ELECTRÓNICO:**

mariuxi.vitonera@ister.edu.ec

**TEMA:**

Gamificación para fomentar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez año 2024-2025

**RESUMEN EN ESPAÑOL:**

La investigación se llevó a cabo durante el año académico 2024-2025 en la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez, con el objetivo de evaluar y mejorar el uso de la gamificación para potenciar la comprensión lectora en los estudiantes del subnivel medio. El problema científico identificado fue la aplicación limitada y el desconocimiento

general sobre la gamificación como herramienta educativa, lo que afectaba su efectividad en el aula. El objetivo general fue aplicar la gamificación para mejorar la lectura entre los estudiantes, evaluando su impacto a través de una metodología basada en encuestas a 10 docentes y un análisis exhaustivo de los datos recopilados. La metodología empleada incluyó una encuesta detallada para medir el nivel de conocimiento, la frecuencia de uso y la percepción de los docentes sobre la gamificación, lo que permitió obtener una visión clara de la situación actual. La justificación de la investigación radica en la necesidad de modernizar y enriquecer las prácticas pedagógicas para aumentar la motivación y la comprensión lectora de los estudiantes. La conclusión fundamental es que, aunque los docentes muestran interés en la gamificación, su implementación es todavía limitada y requiere una capacitación más profunda y recursos adecuados. Los resultados indican que, para maximizar el potencial de la gamificación en la mejora de la lectura, es crucial fortalecer la formación docente y proporcionar los recursos necesarios para una implementación efectiva.

**PALABRAS CLAVE:**

Gamificación, Comprensión lectora, Capacitación docente, Innovación educativa

**ABSTRACT:**

The research was carried out during the 2024-2025 academic year at the Prof. Fabián Espinoza Sánchez Elementary School, with the aim of evaluating and improving the use of gamification to enhance reading comprehension in middle school students. The scientific problem identified was the limited application and general lack of knowledge about gamification as an educational tool, which affected its effectiveness in the classroom. The general objective was to apply gamification to improve reading among students, evaluating its impact through a methodology based on surveys of 10 teachers and an exhaustive analysis of the data collected. The methodology used included a detailed survey to measure the level of knowledge, frequency of use, and teachers' perception of gamification, which allowed obtaining a clear view of the current situation. The justification of the research lies in the need to modernize and enrich pedagogical practices to increase students' motivation and reading comprehension. The key conclusion is that although teachers show interest in gamification, its implementation is still limited and requires more in-depth training and adequate resources. The results indicate that, in order to maximize the potential of

gamification in improving reading, it is crucial to strengthen teacher training and provide the necessary resources for effective implementation.

**KEYWORDS:**

Gamification, Reading comprehension, Teacher training, Educational innovation



Mariuxi de Lourdes Vitonera Villalta

**CI:** 0703606848

# SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sangolquí, 16 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: Gamificación para fomentar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez año 2024-2025 de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: Vitonera Villalta Mariuxi de Lourdes, con documento de identificación No. 0703606848, estudiante de la Maestría Tecnológica 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,



Mariuxi de Lourdes Vitonera Villalta

**CI:** 0703606848



**Dedicatoria:**

Dedico este proyecto, a mi familia, quienes han sido mi mayor apoyo, creyendo siempre en mí y brindándome palabras de aliento que me impulsaron a ser perseverante, siendo la luz que ilumina mi camino hacia el logro de este sueño académico.

**Agradecimiento:**

Agradezco a Dios por brindarme la fuerza y sabidurías necesarias para llevar a cabo este proyecto educativo, a mis docentes, quienes con su guía y conocimiento han sido clave en el desarrollo de esta iniciativa. A mi familia por su apoyo incondicional y paciencia durante todo este proceso. También agradezco a mis compañeros, por su constante motivación y colaboración. Finalmente, quiero expresar mi agradecimiento a todos los que, de alguna manera, contribuyeron con sus ideas y consejos para que este proyecto se convierta en una realidad exitosa.

### **Resumen:**

La investigación se llevó a cabo durante el año académico 2024-2025 en la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez, con el objetivo de evaluar y mejorar el uso de la gamificación para potenciar la comprensión lectora en los estudiantes del subnivel medio. El problema científico identificado fue la aplicación limitada y el desconocimiento general sobre la gamificación como herramienta educativa, lo que afectaba su efectividad en el aula. El objetivo general fue aplicar la gamificación para mejorar la lectura entre los estudiantes, evaluando su impacto a través de una metodología basada en encuestas a 10 docentes y un análisis exhaustivo de los datos recopilados. La metodología empleada incluyó una encuesta detallada para medir el nivel de conocimiento, la frecuencia de uso y la percepción de los docentes sobre la gamificación, lo que permitió obtener una visión clara de la situación actual. La justificación de la investigación radica en la necesidad de modernizar y enriquecer las prácticas pedagógicas para aumentar la motivación y la comprensión lectora de los estudiantes. La conclusión fundamental es que, aunque los docentes muestran interés en la gamificación, su implementación es todavía limitada y requiere una capacitación más profunda y recursos adecuados. Los resultados indican que, para maximizar el potencial de la gamificación en la mejora de la lectura, es crucial fortalecer la formación docente y proporcionar los recursos necesarios para una implementación efectiva.

**Palabras clave:** Gamificación, Comprensión lectora, Capacitación docente, Innovación educativa

### **ABSTRACT:**

The research was carried out during the 2024-2025 academic year at the Prof. Fabián Espinoza Sánchez Elementary School, with the aim of evaluating and improving the use of gamification to enhance reading comprehension in middle school students. The scientific problem identified was the limited application and general lack of knowledge about gamification as an educational tool, which affected its effectiveness in the classroom. The general objective was to apply gamification to improve reading among students, evaluating its impact through a methodology based on surveys of 10 teachers and an exhaustive analysis of the data collected. The methodology used included a detailed survey to measure the level of knowledge, frequency of use, and teachers' perception of gamification, which allowed obtaining a clear view of the current situation. The justification of the research lies in the need to modernize and enrich pedagogical practices to increase students' motivation and reading comprehension. The key conclusion is that although teachers show interest in gamification, its implementation is still limited and requires more in-depth training and adequate resources. The results indicate that, in order to maximize the potential of gamification in improving reading, it is crucial to strengthen teacher training and provide the necessary resources for effective implementation.

### **KEYWORDS:**

Gamification, Reading comprehension, Teacher training, Educational innovation

## Índice de contenido:

INTRODUCCIÓN .....	17
Tema .....	17
Planteamiento del Problema .....	17
Problema científico .....	18
Pregunta directriz .....	18
Objetivo general .....	19
Objetivos específicos .....	19
Justificación .....	19
Variables .....	20
Idea a defender .....	20
CAPÍTULO I .....	21
MARCO TEÓRICO .....	21
1.1. Contextualización Espacio Temporal Del Problema .....	21

1.1.1. Contexto de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez	22
1.2. Revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio.....	23
1.3. Cuerpo teórico.....	25
1.3.1. Gamificación	25
1.3.2. Historia de la Gamificación	25
1.3.3. Importancia de la Gamificación	26
1.3.4. Características de la Gamificación	27
1.3.5. Ventajas de la Gamificación	27
1.4. Comprensión Lectora.....	28
1.4.1. Características de la Comprensión Lectora	28
1.4.2. Importancia de Comprender un Texto	28

CAPÍTULO II.....	29
MARCO METODOLÓGICO .....	29
2.1. Tipo de Investigación .....	29
2.2. Método de la Investigación.....	30
2.3. Técnicas de Investigación.....	30
2.4. Diseño Muestral.....	30
2.5. Población y Muestra .....	31
2.6. Técnicas de Recolección de Datos .....	31
2.7. Procesamiento de Datos.....	34
2.8. Análisis e interpretación de los resultados .....	34
CAPÍTULO III .....	41
PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO .....	41
3.1. Fundamentos de la Propuesta .....	41
3.1.1. Contexto y Justificación .....	41
3.1.2. Fundamentos Teóricos.....	41
3.1.3. Identificación de Problemas y Necesidades .....	41
3.2. Presentación de la Propuesta .....	42
3.2.1. Componentes y Estructuración.....	42
3.2.2. Análisis .....	42
3.2.3. Diseño .....	42

3.2.4. Desarrollo .....	42
3.2.5. Implementación .....	43
3.2.6. Evaluación .....	43
3.3. Funcionamiento y recomendaciones .....	43
3.4. Ejecución de la Propuesta.....	44
3.4.1. Descripción del Caso de Estudio .....	44
3.4.2. Comportamiento de las Variables y Desempeño.....	44
3.4.3. Tiempo Determinado.....	44
3.4.5. Importancia de Google Sites.....	49
3.4.6. Evaluación Final.....	49
REFERENCIAS .....	51
ANEXOS .....	53

### Índice de Imágenes

Imagen 1. Fórmula Diseño Muestral .....	30
Imagen 2. Inicio.....	45
Imagen 3. Primera Actividad.....	46
Imagen 4. Segunda Actividad.....	47
Imagen 5. Tercera Actividad .....	47
Imagen 6. Cuarta Actividad.....	48
Imagen 7. Quinta Actividad.....	49



## Índice de Tablas

Tabla 1. ¿Qué sabes de gamificación?.....	34
Tabla 2. ¿Participa en esquema de gamificación como un recurso para la enseñanza - aprendizaje?.....	35
Tabla 3. ¿Con qué frecuencia utiliza la gamificación en sus clases?.....	35
Tabla 4. ¿Estás de acuerdo que la gamificación ayuda a fomentar la lectura en los estudiantes?.....	36
Tabla 5. ¿Qué te parece la utilización de herramientas tecnológicas en la práctica de la lectura?.....	37
Tabla 6. ¿Está de acuerdo en que la gamificación se debe utilizar para mejorar la lectura en los estudiantes? .....	37
Tabla 7. ¿Qué tanto consideras que las actividades de gamificación mejoran tu motivación respecto a la lectura?.....	38
Tabla 8. ¿Consideras que con la gamificación la clase resulta más entretenida permitiendo aprender nuevos contenidos?.....	38
Tabla 9. ¿Estás de acuerdo que se implemente la gamificación en la institución educativa para fomentar la lectura en los estudiantes?.....	39
Tabla 10. ¿Considera que se necesita más capacitación y recursos para implementar la gamificación de manera efectiva?.....	39

## INTRODUCCIÓN

**Tema:** Gamificación para fomentar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez año 2024-2025"

### **Planteamiento del Problema**

En el contexto educativo actual, la competencia lectora es fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes. No obstante, en la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez, ubicada en la provincia de El Oro, se ha identificado una necesidad urgente de mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes del subnivel medio, la capacidad de comprender y utilizar textos es crucial, no solo para el éxito académico, sino también para el desarrollo de habilidades críticas y cognitivas, la falta de motivación y el escaso interés en la lectura son problemas prioritarios que requieren una intervención eficaz.

En esta institución educativa, los métodos tradicionales empleados para la enseñanza de la lectura no han logrado captar el interés de los estudiantes, lo que se traduce en bajos niveles de comprensión lectora, las estrategias pedagógicas son mayoritariamente convencionales y carecen de elementos innovadores que hagan el proceso de aprendizaje más atractivo y motivador y los resultados de las evaluaciones internas reflejan que los estudiantes presentan dificultades significativas en la comprensión de textos y en el desarrollo de habilidades lectoras.

Entre las principales causas que afectan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura se destacan la persistencia de métodos tradicionales, que no han evolucionado para incluir estrategias innovadoras que capten el interés de los estudiantes. Además, la falta de recursos didácticos modernos, como herramientas pedagógicas interactivas y tecnologías educativas, limita las posibilidades de motivación, esta situación ha resultado en una baja motivación intrínseca hacia la lectura, debido en parte a la poca variedad y dinamismo en las actividades propuestas.

Los efectos de este problema se manifiestan en los bajos niveles de comprensión lectora, lo que impacta negativamente en el rendimiento académico general de los estudiantes. La falta de interés en la lectura limita la adquisición de habilidades críticas y analíticas esenciales para su desarrollo integral, si no se abordan estos problemas de manera

oportuna, los bajos niveles de competencia lectora podrían perpetuarse, afectando el futuro académico y personal de los estudiantes.

En Ecuador, la investigación sobre la gamificación en el ámbito educativo aún es incipiente. Zambrano (2023) señala que, aunque se ha comenzado a explorar la gamificación en el contexto ecuatoriano, los estudios son limitados y tienden a enfocarse en aspectos generales sin profundizar en contextos específicos. Esto indica un vacío en el conocimiento teórico y práctico sobre la aplicación de la gamificación para mejorar las habilidades lectoras en contextos como el subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez, lo que subraya la necesidad de investigaciones que examinen su efectividad en este ámbito particular.

### **Problema científico**

Actualmente, los métodos de enseñanza utilizados en esta institución no logran captar el interés y la motivación de los estudiantes, resultando en bajos niveles de comprensión lectora. A pesar de que existen múltiples estrategias pedagógicas, estas no parecen adaptarse adecuadamente a las necesidades y características de los estudiantes. La falta de innovación en los métodos de enseñanza contribuye a que los estudiantes no desarrollen habilidades lectoras adecuadas, lo que puede afectar su rendimiento académico general.

La gamificación, como enfoque innovador en la educación, ofrece una alternativa potencial para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes con la lectura. Sin embargo, la efectividad de esta estrategia en el contexto específico de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez no ha sido suficientemente explorada. Por lo tanto, el problema científico es determinar si la implementación de la gamificación puede mejorar significativamente la comprensión lectora y la motivación en los estudiantes del subnivel medio en esta escuela.

### **Pregunta directriz.**

¿Cómo influye la implementación de estrategias de gamificación en la motivación y comprensión lectora de los estudiantes del subnivel medio en la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez durante el año 2024-2025?

## **Objetivo general**

Aplicar gamificación para potenciar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez durante el año lectivo 2024-2025.

## **Objetivos específicos**

- Fundamentar el uso de la gamificación para la comprensión lectora.
- Identificar elementos para realizar la lectura utilizando experiencia ludificada.
- Desarrollar actividades ludificadas para la comprensión lectora.

## **Justificación**

La presente investigación sobre el uso de la gamificación para fomentar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez, durante el año lectivo 2024-2025, responde a una necesidad educativa urgente. El problema identificado radica en la falta de interés y motivación por la lectura, sumado a los bajos niveles de comprensión lectora, con la implementación de métodos tradicionales de enseñanza no se ha logrado mejorar significativamente estos indicadores, lo que subraya la necesidad de explorar enfoques innovadores. Por ello, es pertinente introducir nuevas metodologías, como la gamificación, que podrían transformar el proceso de aprendizaje al incorporar elementos lúdicos, haciendo que la lectura sea más atractiva, interactiva y envolvente para los estudiantes.

La gamificación ha demostrado ser efectiva en diversos contextos educativos, tanto a nivel internacional como nacional, para mejorar la motivación y el rendimiento académico. Según Suárez & Gutiérrez (2021), esta metodología ha tenido un impacto positivo en la enseñanza de diversas disciplinas. Implementar la gamificación en la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez tiene el potencial de ofrecer una solución práctica y efectiva a las deficiencias actuales en la enseñanza de la lectura. Su aplicación podría generar un cambio significativo en la manera en que los estudiantes perciben la lectura, mejorando tanto su disposición hacia el aprendizaje como su desempeño académico general.

Se espera que la gamificación no solo mejore la motivación y el interés por la lectura, sino que también fortalezca las habilidades de comprensión lectora de los estudiantes, lo que

podría traducirse en un mejor rendimiento académico y un mayor disfrute de la lectura. Además, la investigación permitirá explorar de manera específica cómo las herramientas tecnológicas pueden integrarse en el aula para apoyar la educación, sentando las bases para futuras innovaciones en el uso de la tecnología en la enseñanza de la lectura.

El fortalecimiento de la comprensión lectora tiene implicaciones directas en el desarrollo integral de los estudiantes, facilitando su éxito académico y su futuro profesional. Además, la implementación de la gamificación en el aula puede fomentar habilidades de colaboración y trabajo en equipo, competencias esenciales en el contexto educativo actual. La prioridad de esta investigación radica en encontrar métodos efectivos para mejorar la comprensión lectora en un contexto donde el interés por la lectura es bajo y los problemas de comprensión afectan el desarrollo académico.

Finalmente, esta investigación no solo aborda una problemática local, sino que también servirá como una guía metodológica para otros educadores e instituciones que deseen incorporar la gamificación en sus prácticas pedagógicas. Los resultados obtenidos y las estrategias desarrolladas podrán ser adaptados y aplicados en contextos similares, ofreciendo un marco valioso para futuras investigaciones y prácticas educativas. De este modo, la investigación contribuirá al avance del conocimiento en el campo de la educación, proporcionando herramientas prácticas para mejorar la enseñanza de la lectura en diversos contextos.

## **Variables**

**Variable Independiente:** Es el método o estrategia educativa que se introducirá y modificará durante la investigación.

**Variable Dependiente:** Es el resultado que se observará y medirá para evaluar el impacto de la gamificación en el proceso educativo.

## **Idea a defender**

Gamificación para potenciar la lectura en los estudiantes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez año 2024-2025"

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Contextualización Espacio Temporal Del Problema

A nivel mundial, la gamificación en la educación ha ganado un espacio importante como una metodología innovadora que busca mejorar la participación y el rendimiento académico de los estudiantes. La implementación de elementos de juego en el entorno educativo ha demostrado ser efectiva en diversas disciplinas, incluidas las matemáticas, las ciencias y las habilidades lectoras. Según un informe de la Fundación Telefónica Española, la gamificación ha sido utilizada exitosamente en países como Estados Unidos, Finlandia y Corea del Sur, donde ha logrado un impacto positivo en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes (Fundación Telefónica, 2022).

En Latinoamérica, la adopción de la gamificación ha sido más lenta, pero se están realizando esfuerzos significativos para integrar esta estrategia en las aulas. En países como Chile, México y Colombia, se han llevado a cabo estudios que indican que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje en áreas críticas como la lectura y la escritura. En un estudio realizado por la Universidad de Antioquia, se encontró que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas mostraron un mayor interés y comprensión en la lectura en comparación con aquellos que siguieron métodos tradicionales (Arango & Restrepo, 2020).

En Ecuador, el uso de la gamificación en el ámbito educativo está en una fase emergente. Si bien se reconoce el potencial de esta metodología para mejorar la calidad educativa, su implementación es aún limitada. Un informe del Ministerio de Educación de Ecuador destaca que, aunque existen iniciativas puntuales en algunas instituciones, la mayoría de las escuelas aún no adoptan plenamente la gamificación como una herramienta pedagógica (Ministerio de Educación de Ecuador, 2022).

En la provincia de El Oro, se han observado avances en la incorporación de tecnologías educativas, pero la gamificación sigue siendo un área en desarrollo. Las instituciones educativas están comenzando a explorar cómo los elementos de juego pueden integrarse en el currículo para mejorar la comprensión lectora y otras habilidades clave, pero faltan estudios y ejemplos concretos que orienten estas prácticas (Vega & Cueva, 2023).

### **1.1.1. Contexto de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez**

En la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez, ubicada en la provincia de El Oro, se enfrenta un desafío significativo en cuanto a la motivación y el rendimiento en la lectura de los estudiantes del subnivel medio. La falta de interés en la lectura y las dificultades para comprender textos son problemas persistentes que han afectado el desempeño académico de los estudiantes. Este problema se ha exacerbado por la ausencia de estrategias pedagógicas innovadoras que capten el interés de los estudiantes y los involucren activamente en su proceso de aprendizaje.

A pesar de los esfuerzos de los docentes por mejorar la calidad de la enseñanza de la lectura, se ha identificado un vacío en la aplicación de metodologías como la gamificación. Este enfoque podría ofrecer una solución viable para enfrentar los desafíos actuales, al transformar la lectura en una actividad más interactiva y atractiva para los estudiantes. La implementación de la gamificación en esta institución podría no solo mejorar la comprensión lectora, sino también fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo (Pérez, 2024).

### **1.2. Revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio**

Para Sánchez (2021), en su obra sostiene que la gamificación consiste en la aplicación de elementos y técnicas propias del diseño de juegos en contextos que no son lúdicos, el propósito principal de su investigación fue aumentar la participación, la motivación y el compromiso de los usuarios. Para ello, utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño experimental implementado en aulas de primaria, en las cuales se emplearon herramientas de gamificación para evaluar su impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Al concluir, el autor destaca que la gamificación tiene un efecto significativo en el aumento de la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que, a su vez, contribuye a una mejora en su rendimiento académico.

En este contexto la investigación subraya que los métodos tradicionales de enseñanza no siempre logran captar el interés de los alumnos, y propone que la gamificación podría transformar el proceso educativo al hacerlo más atractivo y dinámico, definiéndola como la integración de elementos y técnicas de juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de mejorar la motivación, participación y compromiso de los estudiantes. A través de un enfoque cuantitativo y un diseño experimental, se evalúa el impacto de estas herramientas en el aula, revelando que la gamificación incrementa de manera significativa la motivación

intrínseca de los estudiantes, lo que a su vez mejora su rendimiento académico y se plantea que, al hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico, este enfoque podría superar las limitaciones de los métodos tradicionales de enseñanza.

Así mismo para Pérez (2022), en su investigación analiza cómo la gamificación influye en la comprensión lectora, especialmente tras el aumento de su uso debido a la digitalización impulsada por la pandemia, utiliza una metodología cuasiexperimental, con un grupo control y un grupo experimental, en el cual se implementaron actividades gamificadas a lo largo de un semestre. Los resultados indican que los estudiantes del grupo experimental, que participaron en estas actividades, mostraron mejoras significativas en la comprensión lectora en comparación con el grupo control.

En este sentido, la gamificación en la comprensión lectora subraya la eficacia de la gamificación como una herramienta educativa que no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también contribuye significativamente a su capacidad de comprensión de textos, por tanto, la gamificación como una estrategia pedagógica es efectiva, destacando su potencial para transformar el aprendizaje y mejorar los resultados académicos

Según Yaulema (2023), en su tesis investiga la gamificación como una técnica pedagógica que incorpora elementos de juego, tales como la competencia entre compañeros, el trabajo en equipo y las tablas de puntuación, la metodología empleada es cualitativa, basada en estudios de caso realizados en diversas escuelas donde se integraron programas de gamificación en el currículo de lectura, concluyen que la gamificación no solo potencia la comprensión lectora, sino que también promueve un aprendizaje más significativo al vincular los contenidos con las experiencias personales de los estudiantes.

En base a esta información, la considerable influencia que la gamificación puede tener en el proceso educativo, la integración de elementos lúdicos no solo hace que el aprendizaje sea más atractivo, sino que también facilita una conexión más profunda entre el contenido académico y las vivencias individuales de los estudiantes. Este enfoque puede transformar la enseñanza de la lectura al hacerla más relevante y motivadora, lo que sugiere que la gamificación tiene el potencial de enriquecer el proceso de aprendizaje al conectar de manera más efectiva los contenidos con el contexto de los estudiantes, desde esta perspectiva abre nuevas posibilidades para mejorar la enseñanza y la participación en el aula.

Finalmente, para Mendez (2021), la gamificación es una herramienta efectiva para activar la participación de los estudiantes en su aprendizaje. La metodología aplicada es de



enfoque mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas para analizar la relación entre las variables estudiadas mediante un diseño experimental. La muestra consistió en 68 estudiantes, divididos equitativamente en un grupo control y un grupo experimental, junto con 4 docentes involucrados en el estudio. Los resultados indican que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas desarrollaron competencias lectoras superiores y demostraron una actitud más positiva hacia la lectura en comparación con el grupo control.

Desde esta perspectiva, la eficacia de la gamificación en la mejora de las habilidades lectoras y en el fomento de una actitud más favorable hacia la lectura, la combinación de métodos cuantitativos y cualitativos proporciona una visión integral de cómo la gamificación puede transformar la experiencia educativa al hacerla más envolvente y relevante para los estudiantes. Este enfoque no solo facilita el desarrollo de competencias lectoras, sino que también influye positivamente en la motivación de los alumnos, sugiere que la gamificación tiene un impacto significativo en la manera en que los estudiantes interactúan con el contenido académico, ofreciendo una alternativa valiosa a los métodos tradicionales de enseñanza.

### **1.3. Cuerpo teórico**

#### **1.3.1. Gamificación**

La gamificación se entiende como la aplicación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos para aumentar la participación, la motivación y el compromiso. En el ámbito educativo, se ha demostrado que la gamificación puede transformar la experiencia de aprendizaje al hacerla más atractiva y efectiva. Este enfoque pedagógico se basa en la motivación intrínseca de los estudiantes, incentivándolos a involucrarse activamente en su proceso educativo (Juárez, 2022).

Este enfoque pedagógico resalta la capacidad de la gamificación para revitalizar el aprendizaje al conectar de manera más efectiva con los intereses y motivaciones de los estudiantes, las dinámicas lúdicas en el entorno educativo no solo aumenta la motivación intrínseca, sino que también facilita una mayor participación en el proceso de aprendizaje, al hacer el contenido académico más interactivo y dinámico, los estudiantes pueden desarrollar un mayor compromiso y entusiasmo por su educación, mejorando así su rendimiento y experiencia general en el aula, por lo tanto, no solo actúa como un motivador, sino que también puede ser una herramienta poderosa para mejorar la efectividad del aprendizaje.

### **1.3.2. Historia de la Gamificación**

El concepto de gamificación comenzó a tomar relevancia en la década de 2010, y ha evolucionado rápidamente desde su origen en la industria del marketing y la tecnología hacia áreas como la educación. Investigaciones recientes han mostrado cómo la gamificación en la educación ha pasado de simples sistemas de recompensas a la integración de narrativas y desafíos significativos que fomentan un aprendizaje profundo (Pérez & Rodríguez, 2021).

El desarrollo en la gamificación refleja un avance notable en la aplicación de técnicas motivacionales en la educación, la transición de sistemas de recompensas simples a enfoques más complejos que incluyen narrativas y desafíos demuestra un entendimiento más profundo de cómo los elementos lúdicos pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, al conectar el contenido académico con experiencias significativas y contextos desafiantes, la gamificación tiene el potencial de fomentar un aprendizaje más inmersivo y efectivo, no solo incrementa la participación estudiantil, sino que también promueve un entendimiento más profundo del material, subrayando el valor de la gamificación como una herramienta educativa innovadora y poderosa.

### **1.3.3. Importancia de la Gamificación**

La gamificación es importante porque transforma la manera en que los estudiantes interactúan con el contenido educativo. Investigaciones han demostrado que la gamificación no solo aumenta la motivación y la retención de conocimientos, sino que también mejora la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido en situaciones reales (Ramírez & Torres, 2020).

Además, la gamificación promueve competencias y habilidades como la colaboración, la creatividad, y el pensamiento crítico, en la educación, facilita el aprendizaje personalizado, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo y reciban retroalimentación constante sobre su progreso, también, puede reducir la ansiedad y el estrés, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más agradable y efectivo (Martínez & García, 2023).

En este sentido, la gamificación ofrece múltiples beneficios que van más allá de la simple motivación, su capacidad para fomentar habilidades como la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico enriquece el proceso educativo al promover un aprendizaje más dinámico y participativo. Además, la gamificación facilita un aprendizaje

personalizado al permitir que los estudiantes avancen a su propio ritmo y reciban retroalimentación constante, esta personalización, combinada con la reducción de la ansiedad y el estrés, contribuye a un entorno de aprendizaje más agradable y efectivo, en conjunto, estos elementos demuestran cómo la gamificación puede transformar la educación en un proceso más atractivo y efectivo, beneficiando tanto a los estudiantes como al sistema educativo en general.

#### **1.3.4. Características de la Gamificación**

La gamificación en la educación incluye elementos como puntos, recompensas, niveles, desafíos, y tablas de clasificación, estos elementos están diseñados para aumentar la participación activa de los estudiantes y fomentar su motivación, la gamificación genera un alto nivel de compromiso entre los estudiantes, lo cual es crucial para un aprendizaje efectivo (López, 2021).

La integración de estos elementos en el entorno educativo representa un avance considerable en la manera en que se fomenta la participación y el compromiso estudiantil, la capacidad de la gamificación para transformar tareas académicas en experiencias más dinámicas y recompensantes puede ser crucial para mantener a los estudiantes motivados y enfocados, no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también puede facilitar una mayor retención del conocimiento y una aplicación más efectiva de lo aprendido. En conjunto, estos beneficios subrayan el potencial de la gamificación para mejorar significativamente el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

#### **1.3.5. Ventajas de la Gamificación**

Las principales ventajas de la gamificación incluyen el aumento de la motivación y el compromiso, la mejora en la retención de conocimientos y la promoción de habilidades sociales y emocionales. Además, la gamificación ofrece retroalimentación inmediata, ayudando a los estudiantes a identificar áreas de mejora y reforzar su aprendizaje (González, 2022).

La gamificación ofrece beneficios valiosos en términos de retención de conocimientos y desarrollo de habilidades sociales y emocionales, la retroalimentación inmediata proporcionada por las actividades gamificadas permite a los estudiantes identificar rápidamente áreas que requieren mejora y ajustar sus estrategias de aprendizaje en consecuencia. Este tipo de retroalimentación no solo refuerza el aprendizaje, sino que

también fomenta un enfoque proactivo hacia el auto-mejoramiento. Además, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la colaboración y la resiliencia, se ve potenciado en un entorno gamificado, lo que contribuye a una formación más integral de los estudiantes.

## **1.4. Comprensión Lectora**

La comprensión lectora es la habilidad de interpretar y extraer significado de textos escritos. Es un proceso complejo que implica la decodificación de palabras y la construcción de significados a partir del texto. Es esencial para el éxito académico y personal, ya que permite a los estudiantes adquirir y aplicar conocimientos en diversas áreas (Díaz, 2023).

Puede verse como la base sobre la cual se construyen otras competencias académicas, la habilidad de interpretar y extraer significado de los textos es esencial para el desarrollo de capacidades críticas y analíticas, que son necesarias para abordar con éxito diversos desafíos académicos y la capacidad de aplicar estos conocimientos de manera efectiva en situaciones reales refuerza la importancia de una comprensión lectora sólida.

### **1.4.1. Características de la Comprensión Lectora**

Entre las características de la comprensión lectora se encuentra la capacidad de identificar ideas principales, inferir significados implícitos, y relacionar el contenido del texto con el conocimiento previo. Un buen lector es capaz de integrar la información en un marco más amplio, lo que le permite una comprensión profunda del texto (Hernández, 2022).

Estas características revelan la complejidad del proceso de lectura y la importancia de desarrollar habilidades avanzadas para una comprensión efectiva, la capacidad de integrar la información en un marco más amplio no solo mejora la comprensión del texto en sí, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades críticas que son aplicables a diversas áreas del conocimiento, un lector competente no solo procesa información de manera aislada, sino que contextualiza y relaciona datos para obtener una comprensión más completa y enriquecedora. Este enfoque integral subraya la relevancia de cultivar estas habilidades para lograr un aprendizaje profundo y una aplicación efectiva del conocimiento en diferentes contextos académicos y personales.

### **1.4.2. Importancia de Comprender un Texto**

Comprender un texto es fundamental para el aprendizaje porque permite a los estudiantes acceder a la información, analizarla, y utilizarla efectivamente. La comprensión lectora es la base para el desarrollo de otras habilidades académicas y es crucial para navegar en un mundo cada vez más basado en la información escrita (Fernández, 2021).

Entender cómo la comprensión lectora influye en el aprendizaje destaca su papel crucial en el desarrollo académico, en un mundo donde la información escrita es omnipresente, la habilidad para interpretar y aplicar correctamente el contenido textual no solo impacta el rendimiento académico, sino también la capacidad de los estudiantes para enfrentar desafíos y tomar decisiones informadas en su vida cotidiana. La comprensión lectora actúa como la base sobre la cual se construyen otras habilidades académicas, haciendo de su desarrollo un aspecto fundamental para el éxito educativo y la competencia en un entorno cada vez más orientado hacia la información escrita.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **2.1. Tipo de Investigación**

La metodología de la investigación utiliza un enfoque cuantitativo y descriptivo, para examinar cómo la gamificación puede fomentar la lectura en estudiantes del subnivel medio, proporcionando datos numéricos que permiten una evaluación precisa y detallada del impacto de la gamificación. El enfoque cuantitativo se orienta a la recolección y análisis de datos numéricos, permitiendo una evaluación precisa del impacto de la gamificación en la comprensión lectora, este tipo de investigación es adecuado para identificar patrones y relaciones mediante técnicas estadísticas, facilitando una evaluación objetiva y clara de cómo la gamificación puede influir en el proceso de lectura (Gómez,2020)

El estudio descriptivo, por otro lado, se enfoca en proporcionar una visión detallada del fenómeno sin intervención directa, documentando las características y el impacto de la gamificación en la comprensión lectora. Esta combinación de enfoques permite una comprensión exhaustiva y detallada del efecto de la gamificación en el contexto educativo (Hernández, 2020).

## 2.2. Método de la Investigación

El método de investigación empleado es el analítico-sintético. Este método permite descomponer el fenómeno de la gamificación en sus componentes esenciales y luego integrar estos hallazgos para obtener una visión global coherente. La aplicación del método analítico-sintético facilita el análisis detallado de los elementos de la gamificación y su impacto en la comprensión lectora, asegurando que los resultados se integren en conclusiones comprensivas y bien fundamentadas. Esta metodología es particularmente útil en la investigación educativa para conectar datos específicos con conclusiones generales, proporcionando una base sólida para el análisis y la interpretación de los resultados (Silva, 2021).

## 2.3. Técnicas de Investigación

Se emplearon varias técnicas de investigación empírica. Primero, se llevó a cabo una revisión bibliográfica exhaustiva de la literatura existente sobre gamificación y comprensión lectora, lo que proporcionó un marco teórico sólido para la investigación, esta revisión permitió fundamentar la investigación en teorías y estudios previos, ofreciendo un contexto adecuado para el análisis de los datos. En segundo lugar, se aplicaron cuestionarios a docentes, estos cuestionarios se diseñaron para captar información sobre la percepción del uso de la gamificación en la lectura, la motivación de los estudiantes y la eficacia percibida en la mejora de la comprensión lectora. La aplicación de estas técnicas permitió recolectar datos directos y relevantes que reflejan las experiencias y opiniones de los participantes.

## 2.4. Diseño Muestral

La muestra se seleccionará utilizando un muestreo aleatorio simple, que es un método apropiado para garantizar que cada miembro de la población tenga una probabilidad igual de ser incluido en el estudio, dado que la población total es de 76 estudiantes, se utilizará una fórmula

determinar el tamaño de la muestra considerando un error del 10% de confianza resultando en

Margen: **10%**  
Nivel de confianza: **99%**  
Población: **76**

**Tamaño de muestra: 53**

**Ecuación Estadística para Proporciones poblacionales**

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

n= Tamaño de la muestra  
Z= Nivel de confianza deseado  
p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)  
q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)  
e= Nivel de error dispuesto a cometer

Imagen 1. Fórmula Diseño Muestral

para tamaño de muestra que margen de error del 99%, una

muestra de 53 estudiantes. Este enfoque asegura que la muestra sea representativa de la población total, lo cual es crucial para la validez de los resultados y la generalización de las conclusiones a la población completa.

## **2.5. Población y Muestra**

La población de estudio está constituida por los docentes del subnivel medio de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez durante el año lectivo 2024-2025, la selección de una muestra representativa mediante muestreo aleatorio simple permite obtener datos válidos y confiables que reflejan las opiniones y experiencias de una parte significativa de la población, este proceso de muestreo es esencial para garantizar que los resultados sean representativos y puedan ser generalizados a toda la población estudiada.

## **2.6. Técnicas de Recolección de Datos**

Para la recolección de datos, se emplearon métodos empíricos y técnicas específicas diseñadas para obtener información detallada y relevante sobre la influencia de la gamificación en la comprensión lectora. En primer lugar, se realizó una exhaustiva revisión bibliográfica de la literatura existente en el campo de la gamificación y la comprensión lectora, esta revisión proporcionó un sólido marco teórico que fundamenta la investigación, permitiendo situar el estudio en el contexto de teorías y hallazgos previos, no solo ofreció una base teórica, sino que también ayudó a identificar vacíos en la literatura y a definir las variables clave a estudiar.

Adicionalmente, se utilizó un cuestionario como técnica principal para recolectar datos directos de los participantes, el cuestionario, administrado a través de Google Forms, permitieron capturar información sobre la percepción de los docentes respecto al uso de la gamificación en la lectura y su impacto en la motivación y comprensión lectora de los estudiantes. Esta metodología facilitó la obtención de datos estructurados y fácilmente



analizables, el uso de Google Forms no solo agilizó el proceso de recolección de datos, sino que también permitió una mayor accesibilidad y eficiencia en la recopilación de respuestas.

## **Cuestionario**

### **1. ¿Qué sabes sobre la gamificación?**

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

### **2. ¿Participas en esquemas de gamificación como un recurso para la enseñanza-aprendizaje?**

- a) Siempre
- b) Nunca
- c) Casi nunca
- d) Ocasionalmente

### **3. ¿Con qué frecuencia utilizas la gamificación en tus clases?**

- a) Diariamente
- b) Semanalmente
- c) Mensualmente
- d) Ocasionalmente

### **4. ¿Estás de acuerdo en que la gamificación ayuda a fomentar la lectura en los estudiantes?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) En desacuerdo
- d) Totalmente en desacuerdo

### **5. ¿Qué te parece la utilización de las herramientas tecnológicas en la práctica de la lectura?**

- a) Excelente
- b) Buena
- c) Regular
- d) Mala

### **6. ¿Estás de acuerdo en que la gamificación se debe utilizar para mejorar la lectura en los estudiantes?**

- a) Totalmente de acuerdo

- b) De acuerdo
- c) En desacuerdo
- d) Totalmente en desacuerdo

**7. ¿Qué tanto consideras que las actividades de gamificación mejoran tu motivación respecto a la lectura?**

- a) Excelente
- b) Buena
- c) Regular
- d) Mala

**8. ¿Consideras que con la gamificación la clase resulta más entretenida, permitiendo aprender nuevos contenidos?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) En desacuerdo
- d) Totalmente en desacuerdo

**9. ¿Estás de acuerdo en que se implemente la gamificación en la institución educativa para fomentar la lectura en los estudiantes?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) En desacuerdo
- d) Totalmente en desacuerdo

**10. ¿Consideras que se necesita más capacitación y recursos para implementar la gamificación de manera efectiva?**

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) En desacuerdo

Además, se implementaron actividades interactivas mediante Google Sites, las cuales estaban diseñadas para que los estudiantes interactuaran con el contenido educativo a través de elementos de gamificación, estas actividades proporcionaron un entorno práctico para evaluar cómo la gamificación puede influir en la comprensión lectora, permitiendo observar el impacto directo de las técnicas lúdicas en el rendimiento académico de los estudiantes. La combinación de cuestionarios y actividades prácticas a través de plataformas digitales permitió una recolección de datos integral, que refleja tanto las percepciones teóricas de los docentes como las experiencias prácticas de los estudiantes.

## 2.7. Procesamiento de Datos

Los datos obtenidos se procesaron utilizando herramientas como Microsoft Excel, lo que facilitó la organización, tabulación y análisis de la información primaria. Excel permitió la generación de gráficos y la realización de cálculos estadísticos básicos, lo que facilitó la interpretación de los resultados. Este método de procesamiento es efectivo para manejar grandes volúmenes de datos y extraer conclusiones significativas basadas en un análisis detallado, el uso de herramientas digitales para el procesamiento de datos asegura que los resultados sean precisos y que las conclusiones estén fundamentadas en un análisis exhaustivo.

## 2.8. Análisis e interpretación de los resultados

Este proceso es esencial para validar los resultados transformando los datos brutos

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
<b>Mucho</b>	3	30%
<b>Poco</b>	6	60%
<b>Nada</b>	1	10%
Total	<b>10</b>	<b>100%</b>

en información útil y comprensible, proporcionando respuestas a las preguntas de investigación y evaluando la efectividad de las estrategias o intervenciones implementadas, garantizar su relevancia y utilidad, y contribuir al avance del conocimiento en el área investigada.

La primera tabla se centra en evaluar el nivel de conocimiento sobre gamificación, comprender el nivel de familiaridad de los participantes con este concepto, ya que su conocimiento puede influir en la percepción y efectividad de las prácticas de gamificación implementadas en el entorno educativo.

Tabla 1. ¿Qué sabes de gamificación?

### Interpretación de los resultados

Los datos obtenidos de la primera pregunta revelan que un porcentaje significativo de los encuestados, el 60%, posee un conocimiento "Poco" sobre gamificación, mientras que un 30% afirma saber "Mucho" al respecto, y el 10% restante no tiene conocimiento alguno.

Esta distribución sugiere una brecha considerable en el entendimiento general del concepto entre los participantes. La mayor parte de los encuestados está relativamente poco familiarizada con la gamificación, lo que podría limitar su capacidad para valorar o aplicar efectivamente las estrategias basadas en juegos en contextos educativos.

La segunda tabla explora el grado en el que los encuestados utilizan la gamificación en sus prácticas educativas. La gamificación, al integrar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza, puede potencialmente mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Tabla 2. ¿Participa en esquema de gamificación como un recurso para la enseñanza - aprendizaje?

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	2	20%
Nunca	2	20%
Ocasionalmente	6	60%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

#### Interpretación de los resultados

Los datos muestran que el 20% de los encuestados participa Siempre en esquemas de gamificación, lo que indica un compromiso constante con esta metodología. Un 20% adicional no utiliza la gamificación en absoluto, señalando una ausencia total de esta estrategia en sus prácticas educativas. Por otro lado, el 60% de los participantes emplea la gamificación Ocasionalmente, lo que sugiere que, aunque la gamificación está presente en algunos momentos, no es una práctica sistemática en su enseñanza.

La siguiente tabla busca evaluar la regularidad con la que esta metodología se incorpora en el entorno educativo, entender la frecuencia de su aplicación proporciona información sobre el grado de integración de la gamificación en la práctica pedagógica.

Tabla 3. ¿Con qué frecuencia utiliza la gamificación en sus clases?

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Diariamente	1	10%
Semanalmente	1	10%
Mensualmente	3	30%
Ocasionalmente	4	40%
Casi nunca	1	10%

**Total**

10

**100%**

### Interpretación de resultados

Los datos revelan que solo el 10% de los encuestados utiliza la gamificación Diariamente y otro 10% lo hace Semanalmente, lo que indica que un pequeño porcentaje de docentes ha integrado esta metodología de manera consistente en su rutina pedagógica. Un 30% la usa Mensualmente, lo que sugiere una aplicación menos frecuente pero aún regular. El 40% utiliza la gamificación Ocasionalmente, lo que refleja un uso esporádico o en circunstancias particulares, mientras que el 10% la emplea Casi nunca, señalando una mínima o nula aplicación en su enseñanza, los datos sugieren que, aunque la gamificación es valorada por algunos, su aplicación en el aula varía ampliamente, lo que podría limitar su potencial para mejorar la experiencia educativa de manera más consistente.

Esta tabla busca medir la percepción de los docentes sobre la efectividad de esta metodología en la promoción de habilidades lectoras, evaluar este consenso proporciona una visión de la aceptación y el valor que se le atribuye a la gamificación como herramienta educativa para mejorar el interés y el rendimiento en la lectura.

Tabla 4. ¿Estás de acuerdo que la gamificación ayuda a fomentar la lectura en los estudiantes?

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	4	40%
De acuerdo	5	50%
En desacuerdo	1	10%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

### Interpretación de resultados

Los resultados muestran que un 40% de los encuestados está Totalmente de acuerdo y un 50% está De acuerdo con la idea de que la gamificación contribuye al fomento de la lectura entre los estudiantes. Esto indica un amplio consenso positivo entre los docentes respecto a la eficacia de la gamificación en mejorar la motivación y el interés de los alumnos por la lectura. Solo el 10% de los encuestados se muestra en desacuerdo, lo que sugiere que una minoría no percibe los beneficios de esta metodología en el contexto de la lectura, los datos reflejan un fuerte apoyo a la gamificación como herramienta para la promoción de la lectura, lo que puede ser un indicio positivo para su inclusión y expansión en estrategias pedagógicas.

La tabla siguiente busca evaluar la opinión de los docentes respecto a la eficacia y el impacto de estas herramientas en el proceso lector, esta percepción es crucial para entender cómo las tecnologías pueden integrarse de manera efectiva en la enseñanza de la lectura y qué beneficios potenciales ofrecen.

Tabla 5. ¿Qué te parece la utilización de herramientas tecnológicas en la práctica de la lectura?

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
<b>Excelente</b>	<b>4</b>	<b>40%</b>
<b>Buena</b>	<b>5</b>	<b>50%</b>
<b>Regular</b>	<b>1</b>	<b>10%</b>
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

#### Interpretación de resultados

Los resultados revelan que el 40% de los encuestados considera que el uso de herramientas tecnológicas en la práctica de la lectura es Excelente, y el 50% lo califica como Buena. Solo el 10% opina que es Regular. Estos datos sugieren que una gran mayoría de los docentes ve en la tecnología una herramienta valiosa y positiva para mejorar la práctica de la lectura, destacando una percepción general favorable hacia su uso en el aula.

La siguiente tabla sobre si la gamificación debe utilizarse para mejorar la lectura en los estudiantes busca identificar el grado de consenso entre los docentes respecto a la eficacia de esta metodología en el fomento de habilidades lectoras.

Tabla 6. ¿Está de acuerdo en que la gamificación se debe utilizar para mejorar la lectura en los estudiantes?

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	4	40%
De acuerdo	6	60%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

#### Interpretación de resultados

Los datos muestran que el 40% de los encuestados está Totalmente de acuerdo con el uso de la gamificación para mejorar la lectura, mientras que el 60% está De acuerdo. Esto indica una fuerte inclinación positiva hacia la implementación de técnicas de gamificación

en la enseñanza de la lectura, con una mayoría absoluta apoyando su uso para mejorar las habilidades lectoras en los estudiantes.

En esta tabla se explora la percepción de los participantes sobre la eficacia de las técnicas lúdicas en aumentar el interés y el compromiso con la lectura, esta evaluación es esencial para determinar si la gamificación puede ser un motor significativo para mejorar la actitud de los estudiantes hacia la lectura.

Tabla 7. ¿Qué tanto consideras que las actividades de gamificación mejoran tu motivación respecto a la lectura?

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Excelente	5	50%
Buena	4	40%
Regular	1	10%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

#### Interpretación de resultados

Los resultados indican que el 50% de los encuestados considera que las actividades de gamificación mejoran su motivación hacia la lectura de manera Excelente, y el 40% las ve como Buena. Solo el 10% opina que el impacto es Regular, esta distribución refleja una percepción ampliamente positiva sobre el efecto de la gamificación en la motivación lectora.

En la siguiente tabla es crucial para entender si la gamificación puede ser un recurso efectivo para mejorar la experiencia educativa, la integración de elementos lúdicos en el proceso educativo impacta la percepción de los estudiantes sobre la calidad y el disfrute del aprendizaje

Tabla 8. ¿Consideras que con la gamificación la clase resulta más entretenida permitiendo aprender nuevos contenidos?

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	5	50%
En desacuerdo	2	20%
De acuerdo	3	30%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

#### Interpretación de resultados

Los resultados muestran que el 50% de los encuestados está Totalmente de acuerdo en que la gamificación hace las clases más entretenidas y facilita el aprendizaje de nuevos contenidos, mientras que el 30% está De acuerdo, solo el 20% de los encuestados está en

desacuerdo con esta afirmación, estos datos sugieren una percepción predominantemente positiva sobre el impacto de la gamificación en la experiencia de aprendizaje.

La tabla siguiente es entender si la comunidad educativa está a favor de usar gamificación como un recurso para mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes y su impacto en el entorno educativo, la percepción general sobre la adopción de esta estrategia pedagógica en el contexto institucional.

Tabla 9. ¿Estás de acuerdo que se implemente la gamificación en la institución educativa para fomentar la lectura en los estudiantes?

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	3	30%
De acuerdo	6	60%
En desacuerdo	1	10%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

#### Interpretación de resultados

Los resultados muestran que el 30% de los encuestados está Totalmente de acuerdo con la implementación de la gamificación para fomentar la lectura, mientras que un 60% está De acuerdo. Solo el 10% de los participantes no está de acuerdo con esta propuesta, estos datos reflejan una mayoría favorable hacia la integración de la gamificación como una estrategia para promover la lectura en la institución educativa.

La siguiente tabla aborda la percepción de los participantes respecto a los requisitos necesarios para aplicar esta estrategia pedagógica con éxito en el entorno educativo y evaluar si existe un consenso sobre la necesidad de mejorar las habilidades del personal educativo, proporcionar los recursos adecuados para utilizar la gamificación de manera óptima.

Tabla 10. ¿Considera que se necesita más capacitación y recursos para implementar la gamificación de manera efectiva?

Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	5	50%
De acuerdo	5	50%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>

#### Interpretación de resultados



Los resultados muestran que el 50% de los encuestados está Totalmente de acuerdo y el otro 50% está De acuerdo con la afirmación de que se requiere más capacitación y recursos para implementar la gamificación de manera efectiva. Este equilibrio en las respuestas indica un reconocimiento generalizado de la importancia de la formación y los recursos adicionales para el éxito de la gamificación en la enseñanza.

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO**

#### **3.1. Fundamentos de la Propuesta**

##### **3.1.1. Contexto y Justificación**

La investigación ha demostrado que, aunque los docentes reconocen de manera positiva el valor de la gamificación, su implementación en el aula es todavía incipiente y enfrenta diversas limitaciones. Los educadores muestran interés en integrar esta estrategia en sus clases, pero se ven obstaculizados por la falta de capacitación adecuada y recursos suficientes. Por ello, esta propuesta se basa en la necesidad de fortalecer la implementación de la gamificación en el contexto educativo con el fin de mejorar tanto la comprensión lectora como la motivación de los estudiantes.

##### **3.1.2. Fundamentos Teóricos**

La propuesta se sustenta en la teoría del aprendizaje basado en juegos, que afirma que los elementos lúdicos pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje más profundo y significativo. Además, se apoya en la teoría de la motivación intrínseca, la cual establece que la inclusión de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza puede fomentar el interés y la participación de los alumnos, promoviendo su implicación activa en el aprendizaje.

##### **3.1.3. Identificación de Problemas y Necesidades**

Los principales problemas detectados a través de las encuestas incluyen:

- Conocimiento limitado sobre la gamificación entre los docentes.
- Uso desigual de la gamificación en la enseñanza.
- Necesidad urgente de mayor capacitación y recursos para garantizar una implementación efectiva y sostenible de la gamificación en las aulas.

## **3.2. Presentación de la Propuesta**

### **3.2.1. Componentes y Estructuración**

La propuesta sigue el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), que ofrece un marco estructurado y coherente para mejorar el uso de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **3.2.2. Análisis**

El objetivo principal de esta fase es identificar las necesidades específicas de formación y los recursos indispensables para implementar la gamificación en las aulas de manera efectiva, las actividades incluyen una revisión detallada de las encuestas realizadas a los docentes, así como entrevistas semiestructuradas que permitan analizar las brechas en cuanto a conocimientos y recursos disponibles. Este análisis detallado busca obtener una visión clara de las áreas en las que los docentes requieren mayor apoyo y qué tipo de herramientas son necesarias para optimizar el uso de la gamificación en sus clases.

### **3.2.3. Diseño**

En esta etapa, se desarrolla un plan integral para la implementación de la gamificación en el aula, se realizará una capacitación que proporcione a los docentes el conocimiento y las habilidades necesarias para utilizar estrategias de gamificación de manera efectiva. Además, se crearán materiales educativos específicos, como guías pedagógicas y recursos tecnológicos, que apoyen la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza. Estas herramientas estarán alineadas con los objetivos de mejorar la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes.

### **3.2.4. Desarrollo**

Durante esta fase, se crean los materiales y recursos planificados en la fase de diseño, se elaborará una página en Google Sites, que funcionará como una plataforma central para la implementación de herramientas de gamificación. En esta página, se desarrollarán y organizarán actividades interactivas, módulos formativos, y recursos gamificados adaptados al nivel educativo correspondiente. La página también incluirá herramientas de evaluación y seguimiento del progreso de los estudiantes, facilitando la implementación en las aulas y el acceso de los docentes a los recursos formativos necesarios.

### **3.2.5. Implementación**

La fase de implementación tiene como objetivo poner en práctica el programa de capacitación diseñado y utilizar los recursos desarrollados, se llevarán a cabo talleres de formación dirigidos a los docentes, donde se explicará cómo integrar las herramientas de gamificación en sus clases, utilizando la página de Google Sites como eje principal de apoyo. Además, se brindará seguimiento continuo para asegurar que los docentes se familiaricen con las herramientas tecnológicas y puedan aplicarlas de manera efectiva en el aula, la integración práctica de estas herramientas será evaluada periódicamente para garantizar su correcta adopción y adaptación a las necesidades de los estudiantes.

### **3.2.6. Evaluación**

En esta fase, se medirá la efectividad de la propuesta mediante la evaluación del impacto de la gamificación en la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes. Para ello, se aplicará una encuesta a los docentes con el fin de conocer sus percepciones sobre el uso de las herramientas implementadas y evaluar los resultados obtenidos a partir de su aplicación. Asimismo, se realizará una evaluación previa a la implementación para determinar el nivel de conocimiento de los docentes sobre gamificación antes del programa de capacitación, los resultados de estas evaluaciones permitirán realizar ajustes y mejoras continuas en la propuesta, con el fin de garantizar su efectividad y sostenibilidad a largo plazo.

### **3.3. Funcionamiento y recomendaciones**

El funcionamiento de la propuesta se basa en la capacitación continua y el acompañamiento a los docentes en la implementación de estrategias de gamificación en el aula. Se llevarán a cabo sesiones de formación tanto teóricas como prácticas, donde los docentes podrán adquirir y aplicar conocimientos sobre gamificación en sus clases. Para facilitar este proceso, se proporcionarán recursos didácticos y materiales tecnológicos adaptados a las necesidades educativas, asegurando que los docentes cuenten con las herramientas necesarias para llevar a cabo las actividades de gamificación de manera efectiva.

En cuanto a las recomendaciones metodológicas, se sugiere que la capacitación sea interactiva y práctica, fomentando la participación activa de los docentes. Se recomienda combinar sesiones de formación en línea con talleres presenciales, permitiendo así una

mayor flexibilidad y acceso a los contenidos formativos. Además, es esencial ofrecer un soporte continuo para resolver dudas y dificultades que puedan surgir durante la implementación, así como proporcionar recursos adicionales que permitan adaptar las estrategias de gamificación a las particularidades de cada contexto educativo y a las necesidades específicas de los estudiantes.

### **3.4. Ejecución de la Propuesta**

#### **3.4.1. Descripción del Caso de Estudio**

La presente propuesta se llevará a cabo en la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez durante el año lectivo 2024-2025. Se trabajará con un grupo de docentes y estudiantes del subnivel medio, proporcionando capacitación especializada en la implementación de la gamificación como herramienta pedagógica, a través de un enfoque sistemático, se les dotará de los recursos necesarios para integrar dinámicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de mejorar tanto la motivación como la comprensión lectora de los estudiantes.

#### **3.4.2. Comportamiento de las Variables y Desempeño**

El comportamiento de las variables clave será monitoreado a lo largo de las fases del proyecto. Las principales variables a estudiar incluyen:

- Nivel de conocimiento y habilidades de los docentes en el uso de la gamificación, evaluando su familiaridad y competencias en la aplicación de técnicas lúdicas.
- Frecuencia y calidad de la implementación de gamificación en las clases, para medir cuán consistentemente se integran estas herramientas y cómo impactan en la dinámica de aula.
- Impacto en la motivación y comprensión lectora de los estudiantes, observando la evolución del interés de los alumnos por la lectura y su capacidad de comprensión a lo largo del tiempo.

#### **3.4.3. Tiempo Determinado**

El proyecto tendrá una duración total de un año, dividido en fases para asegurar una implementación eficiente y medible. Se comenzará con un plan piloto, en el que se llevarán

a cabo las fases de análisis y diseño. En este periodo se evaluarán las necesidades específicas de formación y se desarrollará un plan detallado para la capacitación docente y la creación de recursos de gamificación.

Se implementará el proyecto a lo largo de siete meses adicionales, durante este tiempo, se procederá con el desarrollo de los materiales y herramientas de gamificación, y se llevará a cabo la capacitación docente, integrando la gamificación en el currículo de manera efectiva y se realizará una evaluación final para medir el impacto del programa tanto en la motivación como en el rendimiento académico de los estudiantes.

### 3.4.4. Modelo de la propuesta

Google Sites es una herramienta gratuita que permite crear sitios web personalizados de manera sencilla y accesible, ideal para la organización de materiales educativos y actividades interactivas.

Dentro de la página "Lectura Mágica: Aventuras y Juegos para Aprender" en Google Sites, (<https://sites.google.com/view/lectura-magica-gamificacion/inicio>) se implementará un entorno virtual de aprendizaje que integra la gamificación con el objetivo de reforzar las habilidades de lectura en los estudiantes del subnivel medio. Este entorno busca motivar a los estudiantes a través de actividades interactivas que desarrollen tanto la comprensión lectora como el análisis crítico de los textos, todo ello en un contexto lúdico y educativo.



Imagen 2. Inicio

### Actividad Interactiva 1

Esta actividad es implementada a través de EdPLUZZLE, se titula **La Fábula de la Paloma y la Hormiga: Cuentos con Moralejas para Niños**, está orientada a mejorar la memoria auditiva y visual de los estudiantes, así como su capacidad de retención, los estudiantes deberán escuchar una fábula y responder a preguntas relacionadas, lo que les permitirá desarrollar habilidades de atención y comprensión mientras disfrutan de una narración educativa.



Imagen 3. Primera Actividad

### Actividad Interactiva 2

Esta actividad se llevará a cabo en la plataforma Tommy Digital y se titula **¿Cuánto Vales?: Un Viaje a Través de las Emociones**, inicia con una lectura centrada en el tema de las emociones y culmina en un banco de preguntas diseñado para evaluar y reflexionar sobre el estado emocional del personaje principal. Los estudiantes no solo mejorarán su nivel de lectura, sino que también recibirán retroalimentación que les ayudará a comprender mejor sus propias emociones y las de los demás.



Imagen 4. Segunda Actividad

### Actividad Interactiva 3

En esta actividad, los estudiantes se embarcan en un emocionante viaje submarino virtual a través de la plataforma Genially. Durante el juego, exploran un submarino mágico que ha quedado atrapado en el fondo del mar, para escapar, deben resolver una serie de desafíos relacionados con la comprensión lectora y el vocabulario. En cada compartimiento del submarino, los estudiantes enfrentan tareas como identificar palabras claves en fragmentos de texto, encontrar sinónimos y completar oraciones y cada desafío completado les proporciona pistas y partes del mapa del tesoro que necesitan para salir del submarino.



Actividad

Imagen 5. Tercera Actividad

Interactiva 4

En esta actividad, los estudiantes se sumergen en un entorno virtual interactivo basado en la plataforma Cerebriti: **En La Granja de los Niños**, los niños juegan en un divertido escenario de granja donde deben arrastrar y soltar palabras en las imágenes correspondientes. Por ejemplo, verán imágenes de animales de granja y tendrán que seleccionar las palabras que mejor describen cada uno, a medida que los niños completan las tareas, reciben retroalimentación inmediata sobre sus elecciones, y el juego se ajusta en dificultad para adaptarse a su nivel de habilidad.





Esta actividad es reforzar el vocabulario y la asociación de palabras con imágenes mediante un enfoque gamificado. La dinámica de arrastrar y soltar las palabras fomenta la interacción y la participación activa de los estudiantes, mientras que la retroalimentación inmediata les ayuda a consolidar su conocimiento. La actividad está diseñada para hacer el aprendizaje de vocabulario más atractivo y eficaz, utilizando un entorno lúdico que promueve la motivación y el compromiso en los estudiantes.

Imagen 6. Cuarta Actividad

### Actividad Interactiva 5

En la actividad **Ahorcado de los Colores Primarios**, realizada en la plataforma Wordwall, los estudiantes se involucran en un juego interactivo de ahorcado que está diseñado para enseñar y reforzar el conocimiento sobre los colores primarios, en esta dinámica, los niños deben adivinar las letras que componen los nombres de los colores primarios: rojo, azul y amarillo. Cada vez que un estudiante elige una letra incorrecta, se le da una advertencia visual que indica el número de intentos restantes, con un máximo de tres errores permitidos antes de que el juego termine, el juego ofrece una interfaz visualmente atractiva que presenta imágenes relacionadas con los colores para facilitar el proceso de aprendizaje.



Fomenta el reconocimiento y la memorización de los colores primarios a través de un enfoque lúdico y gamificado. Al integrar el juego de ahorcado, los estudiantes ejercitan sus habilidades de pensamiento crítico y memoria, al tiempo que reciben retroalimentación inmediata sobre sus respuestas. La estructura de oportunidades limitadas para adivinar añade un elemento de desafío y emoción, manteniendo a los niños motivados y comprometidos con el aprendizaje de los colores de una manera entretenida y educativa.



Imagen 7. Quinta Actividad

### 3.4.5. Importancia de Google Sites

Radica en su facilidad de uso y en la posibilidad de integrar diversos recursos digitales en un solo espacio. Además, permitirá a los docentes adaptar las actividades según las necesidades específicas de sus alumnos, favoreciendo una enseñanza personalizada, la plataforma se actualizará regularmente con nuevos contenidos, lo que asegurará que los docentes y estudiantes cuenten con materiales actualizados y pertinentes para su proceso de aprendizaje.

### 3.4.6. Evaluación Final

La evaluación del proyecto se realizará a través de encuestas dirigidas a los docentes, con el fin de medir su percepción sobre la eficacia de la gamificación tras su implementación. También se llevará a cabo una evaluación previa al inicio del programa, para identificar el nivel de conocimiento que los docentes tienen sobre gamificación antes de la capacitación. Al final del proyecto, se analizarán los resultados obtenidos tanto en términos de la comprensión lectora de los estudiantes como en la motivación percibida por los docentes, ajustando las estrategias en función de los hallazgos y necesidades detectadas.

## CONCLUSIONES

- La implementación de estrategias de gamificación en la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del subnivel medio. Según los datos recopilados, un 90% de los docentes encuestados coincidieron en que la gamificación contribuye significativamente a fomentar el interés por la lectura, lo que respalda la hipótesis de que este enfoque innovador puede transformar la manera en que los estudiantes interactúan con los textos, mejorando así su capacidad de comprensión.
- La investigación ha evidenciado que la gamificación no solo mejora la comprensión lectora, sino que también incrementa la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Un 90% de los docentes consideraron que las actividades lúdicas hacen las clases más entretenidas y facilitan el aprendizaje de nuevos contenidos. Este hallazgo subraya la validez del objetivo general de la investigación, que busca potenciar la lectura a través de métodos innovadores, la gamificación se revela como un recurso valioso para abordar la falta de interés en la lectura observada en el contexto educativo actual.
- A pesar de los resultados positivos sobre la efectividad de la gamificación, la investigación también ha identificado la necesidad de capacitación y recursos adecuados para su implementación. Un 100% de los docentes encuestados concordaron en que se requiere mayor formación y herramientas para aplicar la gamificación de manera efectiva en sus clases, este resultado resalta la importancia de cumplir con los objetivos específicos de la investigación, que incluyen la identificación de elementos para realizar lecturas utilizando experiencias ludificadas y el desarrollo de actividades que fomenten la comprensión lectora. La provisión de capacitación y recursos es esencial para consolidar los beneficios de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

- Se sugiere establecer un programa de implementación gradual de estrategias de gamificación en el currículo de la Escuela de Educación Básica Prof. Fabián Espinoza Sánchez. Este programa debe incluir la creación de un banco de actividades lúdicas específicamente diseñadas para mejorar la comprensión lectora, permitiendo a los docentes integrar estas estrategias de manera sistemática y adaptada a las necesidades de sus estudiantes.
- Es recomendable fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico mediante la incorporación regular de actividades de gamificación en el aula. Esto puede incluir el uso de juegos educativos, concursos y desafíos que motiven a los estudiantes a participar activamente en el proceso de lectura. Además, se podría crear un sistema de recompensas que reconozca y celebre los logros de los estudiantes, lo que reforzaría su interés y compromiso hacia la lectura.
- Se propone desarrollar un plan de formación integral para los docentes que incluya talleres, seminarios y cursos sobre gamificación en la educación. Este plan debe enfocarse en proporcionar herramientas y recursos didácticos que faciliten la implementación de estas estrategias en el aula. Asimismo, se debe considerar la creación de una plataforma digital donde los docentes puedan compartir experiencias, materiales y buenas prácticas en la aplicación de la gamificación, fomentando así una comunidad de aprendizaje colaborativo.

## **REFERENCIAS**

Bueno Díaz, M. V. (2021). Las TIC como mediadoras didácticas en los procesos de enseñanza aprendizaje del área de matemáticas en la básica primaria de la Institución Educativa la Laguna del Municipio de los Santos.

Cedeño Romero, E. L. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 138-148.

Delgado, R. Z. (2019). El m-learning, las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso autónomo de aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 29-38.

Díaz granados, F. I. (2006). Incorporación de TICs en las actividades cotidianas del aula: una experiencia en escuela de provincia. *Zona próxima*, 62-85.

Granda Asencio, L. Y. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 104-110.

Guamán Gómez, V. J. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 218-223.

Guamán Gómez, V. J.-2. (Guamán Gómez, V. J., & Venet Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 15(69), 218-223.). Guamán Gómez, V. J., & Venet Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 15(69), 218-223. Guamán Gómez, V. J., & Venet Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 15(69), 218-223., 218-223.

Hidalgo, M. I.-m.-1. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. En *D. lia, Didáctica y Educación*, 9(1), 125-132. *Didasc@lia*.

López, D. C. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*.

Mendez, G. A. (25 de 02 de 2021). *google.com*. Obtenido de *obtenido google.com*: <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content>

Mendoza, L. R. (2020). TIC y neuroeducación como recurso de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 85-96.

Pérez, A. R. (05 de 05 de 2022). google.com. Obtenido de obtenido de Google.com: <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38145>

Pila Moreno, L. L. (2016). Estrategias metodológicas y desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños del 2do año de educación básica paralelo “a”, de la unidad educativa Isabel de Godin “escuela Simón Bolívar” de la parroquia Veloz, ciudad Riobamba, provincia Chimborazo. Bachelor's thesis, Riobamba, UNACH 2016.

Sanchez-Prieto. (12 de 08 de 2021). Google.com. Obtenido de obtenido de google.com: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=146620>

Yaulema, B. (15 de 12 de 2023). google.com. Obtenido de obtendio de Google.com: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5784>

## ANEXOS

### Anexo # 1



#### **CUESTIONARIO SOBRE LA UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

Este cuestionario tiene como objetivo conocer su experiencia y opinión sobre la implementación de la gamificación en sus clases, sus respuestas serán confidenciales y servirán para mejorar las prácticas pedagógicas.

\* Obligatoria

1. ¿Qué sabe de gamificación?

MUCHO

POCO

6. ¿Está de acuerdo en que la gamificación se debe utilizar para mejorar la lectura en los estudiantes? \*

- TOTALMENTE DE ACUERDO
- DE ACUERDO
- TOTALMENTE EN DESACUERDO
- EN DESACUERDO
- OTRO: \_\_\_\_\_

7. ¿Qué tanto consideras que las actividades de gamificación mejoran tu motivación respecto a la lectura? \*

- EXCELENTE
- BUENA
- MALA
- REGULAR
- OTRO: \_\_\_\_\_

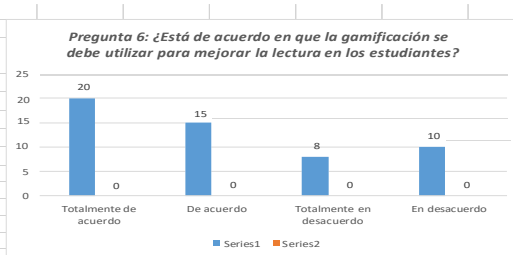
8. ¿Consideras que con la gamificación la clase resulta más entretenida permitiendo aprender nuevos contenidos? \*

- TOTALMENTE DE ACUERDO

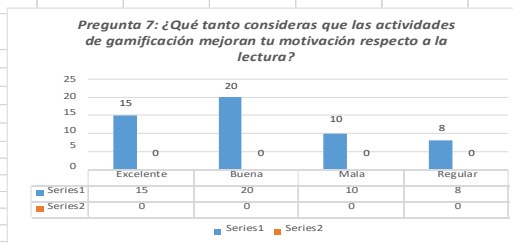




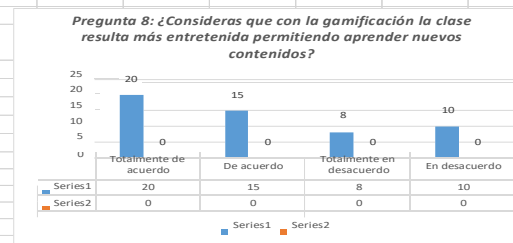
Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	20	37.74%
De acuerdo	15	28.30%
Totalmente en desacuerdo	8	15.09%
En desacuerdo	10	18.87%
<b>Total</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>



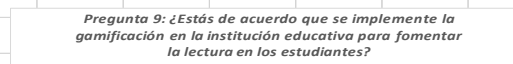
Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Excelente	15	28.30%
Buena	20	37.74%
Mala	10	18.87%
Regular	8	15.09%
<b>Total</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>



Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	20	37.74%
De acuerdo	15	28.30%
Totalmente en desacuerdo	8	15.09%
En desacuerdo	10	18.87%
<b>Total</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>



Opción de respuesta	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Totalmente de acuerdo	20	37.74%



Anexo #3

