

Pregrado

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN:

DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Gamificación de un entorno virtual interactivo para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de E.G.B en la institución Hugo Alemán Fierro, año lectivo 2024-2025.

ASIGNATURA: Proyectos tecnológicos aplicados a la educación

NIVEL: Quinto

AUTOR: Margory Gabriela PUSDÁ Chulde

TUTOR: MSc. Cardenas Alvarado Mayra Lorena

FECHA: Agosto 2025

Autor: Pusdá Chulde Margory Gabriela



Título a obtener: Tecnólogo/a Superior Universitario en Docencia e Innovación Educativa.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: margory.pusda@ister.edu.ec

Dirigido por: Cárdenas Alvarado Mayra Lorena



Título: Magister en Docencia Universitaria y Administración educativa

y Máster en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la educación

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: mayra.cardenas@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.

©2025 Tecnológico Universitario Rumiñahui

SANGOLQUÍ – ECUADOR

PUSDÁ CHULDE MARGORY GABRIELA

Gamificación de un entorno virtual interactivo para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de E.G.B en la institución Hugo Alemán Fierro, año lectivo 2024-2025.

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-2-2.3

Sangolquí, 31 de Agosto del 2025

MSc. Elizabeth Ordoñez
DIRECTORA DE DOCENCIA

MSc. Mónica Loachamín
COORDINADORA DE TITULACIÓN

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Por medio de la presente, yo, **Margory Gabriela PUSDÁ Chulde** declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado **Gamificación de un entorno virtual interactivo para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de E.G.B en la institución Hugo Alemán Fierro, año lectivo 2024-2025**, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario 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,



Margory Gabriela PUSDÁ Chulde
C.I.: 1727589275

FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2025-ISTER-3

CARRERA:

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

AUTOR /ES:

MARGORY GABRIELA PUSDÁ CHULDE

TUTOR (METODOLÓGICO Y ACADÉMICO):

MAYRA LORENA CARDENAS ALVARADO

CONTACTO ESTUDIANTE:

1727589275

CORREO ELECTRÓNICO:

gabii-pusda@hotmail.com

TEMA:

GAMIFICACIÓN DE UN ENTORNO VIRTUAL INTERACTIVO PARA MEJORAR LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE E.G.B EN
LA INSTITUCIÓN HUGO ALEMÁN FIERRO, AÑO LECTIVO 2024-2025

OPCIÓN DE TITULACIÓN:

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

RESUMEN EN ESPAÑOL:

EL PRESENTE PROYECTO SE DESARROLLÓ DURANTE EL AÑO LECTIVO 2024–
2025 EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA HUGO ALEMÁN FIERRO, CON LA
FINALIDAD DE MEJORAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE
CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA. LA INVESTIGACIÓN PARTIÓ

DE LA IDENTIFICACIÓN DE UNA PROBLEMÁTICA RECURRENTE: EL BAJO NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA, QUE AFECTA DIRECTAMENTE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO Y LIMITA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Y REFLEXIVO. COMO RESPUESTA, SE PLANTEÓ EL OBJETIVO GENERAL DE APLICAR LA GAMIFICACIÓN EN UN ENTORNO VIRTUAL INTERACTIVO MEDIANTE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA QUE PERMITIÓ FORTALECER ESTA HABILIDAD FUNDAMENTAL EN LOS ESTUDIANTES. LA PROPUESTA SE JUSTIFICÓ POR LA NECESIDAD DE RENOVAR LOS MÉTODOS TRADICIONALES DE ENSEÑANZA Y UTILIZAR HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS QUE RESPONDAN AL CONTEXTO DIGITAL ACTUAL Y A LOS INTERESES DE LOS ESTUDIANTES. LA METODOLOGÍA FUE DE TIPO CUANTI-CUALITATIVA, CON ENFOQUE DESCRIPTIVO Y DISEÑO CUASI-EXPERIMENTAL. SE APLICÓ UNA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA INICIAL, POSTERIORMENTE SE DISEÑÓ UN ENTORNO VIRTUAL INTERACTIVO CON ACTIVIDADES GAMIFICADAS QUE FUERON DESARROLLADAS CON LOS ESTUDIANTES Y FINALMENTE SE EJECUTÓ UNA ENCUESTA CUYOS RESULTADOS DEMOSTRARON UNA MEJORA NOTABLE EN LA MOTIVACIÓN HACIA LA LECTURA, ASÍ COMO UN PROGRESO EN LA IDENTIFICACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE TEXTOS. SE CONCLUYÓ QUE EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES NO SOLO DINAMIZA EL PROCESO DE APRENDIZAJE, SINO QUE TAMBIÉN REPRESENTA UNA ESTRATEGIA EFECTIVA Y VIABLE PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA.

PALABRAS CLAVES:

GAMIFICACIÓN, COMPRENSIÓN LECTORA, HERRAMIENTAS DIGITALES, LENGUA Y LITERATURA

ABSTRACT:

THIS PROJECT WAS DEVELOPED AT THE HUGO ALEMÁN FIERRO EDUCATIONAL INSTITUTION DURING THE 2024–2025 ACADEMIC YEAR, WITH THE AIM OF IMPROVING READING COMPREHENSION AMONG FOURTH-GRADE STUDENTS OF THE GENERAL BASIC EDUCATION LEVEL. THE RESEARCH BEGAN WITH THE IDENTIFICATION OF A RECURRING ISSUE: A LOW LEVEL OF READING COMPREHENSION, WHICH DIRECTLY AFFECTS ACADEMIC PERFORMANCE AND LIMITS THE DEVELOPMENT OF CRITICAL AND REFLECTIVE THINKING. IN RESPONSE, THE GENERAL OBJECTIVE WAS TO APPLY GAMIFICATION IN AN INTERACTIVE VIRTUAL ENVIRONMENT THROUGH A DIDACTIC STRATEGY AIMED AT STRENGTHENING THIS FUNDAMENTAL SKILL IN STUDENTS. THE PROPOSAL WAS JUSTIFIED BY THE NEED TO RENEW TRADITIONAL TEACHING METHODS AND INCORPORATE TECHNOLOGICAL TOOLS THAT RESPOND TO THE CURRENT DIGITAL CONTEXT AND TO STUDENTS' INTERESTS. THE METHODOLOGY EMPLOYED WAS BOTH QUANTITATIVE AND QUALITATIVE, WITH A DESCRIPTIVE APPROACH AND A QUASI-EXPERIMENTAL DESIGN. AN INITIAL DIAGNOSTIC ASSESSMENT WAS APPLIED, FOLLOWED BY THE DESIGN OF AN INTERACTIVE VIRTUAL ENVIRONMENT WITH GAMIFIED ACTIVITIES, WHICH WERE IMPLEMENTED WITH THE STUDENTS. FINALLY, A SURVEY WAS CONDUCTED, AND THE RESULTS DEMONSTRATED A SIGNIFICANT IMPROVEMENT IN STUDENTS' MOTIVATION TO READ, AS WELL AS PROGRESS IN THE IDENTIFICATION, ANALYSIS, AND INTERPRETATION OF TEXTS. IT WAS CONCLUDED THAT THE USE OF GAMIFICATION IN VIRTUAL ENVIRONMENTS NOT ONLY ENHANCES THE LEARNING PROCESS, BUT ALSO REPRESENTS AN

EFFECTIVE AND VIABLE STRATEGY FOR DEVELOPING READING
COMPREHENSION IN BASIC EDUCATION.

KEYWORDS:

GAMIFICATION, READING COMPREHENSION, DIGITAL TOOLS, LANGUAGE AND
LITERATURE



Firma del Estudiante

Margory Gabriela Pusedá Chulde

C.I.: 1727589275

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2025-ISTER-4

Sangolquí, 31 de Agosto del 2025

Sres.-

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO**

Presente

Yo, **Margory Gabriela PUSDÁ CHULDE**, con C.I.: 1727589275 alumno de la Carrera
TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, cedo
al INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE
UNIVERSITARIO, los derechos de publicaciones del presente trabajo de Titulación en el
Repositorio Institucional para hacer uso de todos los contenidos con fines estrictamente
académico o de investigación.

Atentamente,



Firma del Estudiante

Margory Gabriela PUSDÁ CHULDE

C.I.: 1727589275

DEDICATORIA

A mis padres y a mi familia por enseñarme el valor del esfuerzo, el respeto y la perseverancia. Gracias por estar siempre sosteniéndome con su amor incondicional, por cada palabra de aliento y cada gesto de apoyo.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por ser mi guía, mi fortaleza y mi refugio en cada paso de este camino. A mis padres por ser un ejemplo de esfuerzo y compromiso que han estado conmigo dándome la mano cuando los he necesitado. A mi hermana Priscila que ha estado dándome ánimos para seguir adelante con mi carrera y a mi sobrina Catalina que siempre con su sonrisa me hizo saber que iba por buen camino. A mi familia a la distancia que siempre confiaron en mí, y agradecer a mi tío Diego que me supo ayudar en un momento difícil de mi carrera él siempre me extendió la mano.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto se desarrolló durante el año lectivo 2024–2025 en la institución educativa Hugo Alemán Fierro, con la finalidad de mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. La investigación partió de la identificación de una problemática recurrente: el bajo nivel de comprensión lectora, que afecta directamente el rendimiento académico y limita el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. Como respuesta, se planteó el objetivo general de aplicar la gamificación en un entorno virtual interactivo mediante actividades didácticas que permitió fortalecer esta habilidad fundamental en los estudiantes. La propuesta se justificó por la necesidad de renovar los métodos tradicionales de enseñanza y utilizar herramientas tecnológicas que respondan al contexto digital actual y a los intereses de los estudiantes. La metodología fue de tipo cuantitativa, con enfoque descriptivo y diseño cuasi-experimental. Se aplicó una evaluación diagnóstica inicial, posteriormente se elaboró actividades interactivas gamificadas que fueron desarrolladas con los estudiantes y finalmente se ejecutó una encuesta cuyos resultados demostraron una mejora notable en la motivación hacia la lectura, así como un progreso en la identificación, análisis e interpretación de textos. Se concluyó que el uso de la gamificación en entornos virtuales no solo dinamiza el proceso de aprendizaje, sino que también representa una estrategia efectiva y viable para desarrollar la comprensión lectora en la educación básica.

Palabras clave: gamificación, comprensión lectora, herramientas digitales, lengua y literatura.

ABSTRAC

This project was developed at the Hugo Alemán Fierro educational institution during the 2024–2025 academic year, with the aim of improving reading comprehension among fourth-grade students of the general basic education level. The research began with the identification of a recurring issue: a low level of reading comprehension, which directly affects academic performance and limits the development of critical and reflective thinking. In

response, the general objective was to apply gamification in an interactive virtual environment through a didactic strategy aimed at strengthening this fundamental skill in students. The proposal was justified by the need to renew traditional teaching methods and incorporate technological tools that respond to the current digital context and to students' interests. The methodology employed was both quantitative and qualitative, with a descriptive approach and a quasi-experimental design. An initial diagnostic assessment was applied, followed by the design of an interactive virtual environment with gamified activities, which were implemented with the students. Finally, a survey was conducted, and the results demonstrated a significant improvement in students' motivation to read, as well as progress in the identification, analysis, and interpretation of texts. It was concluded that the use of gamification in virtual environments not only enhances the learning process, but also represents an effective and viable strategy for developing reading comprehension in basic education.

Keywords: Gamification, reading comprehension, digital tools, language and literature.

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	vii
INTRODUCCIÓN	2
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos.....	4
Justificación	4
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
Gamificación:.....	7
Entorno virtual interactivo:	7
Estrategias gamificadas:.....	7
Comprensión lectora:	8
Comprensión lectora en Educación Básica Elemental:	8
Aprender a leer-Etapa inicial:	9
Leer para aprender-Punto de cambio o transición:	9
Niveles de comprensión lectora:	9
Procesos cognitivos en la comprensión lectora:	10
Estrategias de comprensión lectora:.....	10
Enfoques pedagógicos para la comprensión lectora	10
1.1 Antecedentes	12
1.2 Bases legales	13
1.3 Unidad de Integración Curricular	14
1.3.1 Educación Básica Elemental.....	14
1.4 La Tecnología en la Educación.....	15
1.4.1 Plataformas Virtuales Educativas	15
1.4.2 Gamificación y Aprendizaje Digital	15
1.4.3 Elementos de la gamificación	15
1.4.4 Entornos virtuales interactivos.....	16
1.4.5 Beneficios de la gamificación en entornos virtuales.....	16
1.4.6 Desafíos de la Gamificación	16
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	16
1.5 Enfoque metodológico de la investigación	16

1.6	Población y muestra.....	17
	Población:.....	17
	Muestra:.....	18
1.7	Instrumentos.....	18
	Encuesta diagnóstica:	18
	Prueba de entendimiento lector:	18
	El cuestionario:.....	18
1.8	Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico	18
	Resultados obtenidos con la implementación de la encuesta inicial.....	19
	Objetivo de la encuesta:	19
	Alternativa N° 1	22
	Alternativa N° 2	23
	Alternativa N° 3	24
	Alternativa N° 4	25
	Alternativa N° 5	26
	Alternativa N° 6	27
	Alternativa N° 7	28
	Alternativa N° 8	29
	Alternativa N° 9	30
	Alternativa N° 10	31
	CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	32
1.9	Fundamentos de la propuesta.....	32
	JUSTIFICACIÓN	32
	OBJETIVOS	33
	IMPORTANCIA.....	33
1.10	Presentación de la propuesta.....	33
	Actividad 1:.....	34
	Actividad 2:.....	34
	Actividad 3:.....	35
	Actividad 4:.....	35
	Actividad 5:.....	35
	Actividad 6:.....	36
	Actividad 7:.....	36
	Actividad 8:.....	37
	Actividad 9:.....	37

Actividad 10:.....	38
1.11 Ejecución de la propuesta	38
1.-Solicitud y autorización institucional:	38
2.- Coordinación con la docente del grado:.....	38
3.-Socialización con los padres de familia:	39
4.-Creación de grupo de comunicación:.....	39
5.-Adecuación del aula con recursos tecnológicos, participación y seguimiento:	39
6.-Diseño e implementación de las actividades gamificadas:	39
7.-Resultados y valoración:	39
Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.	39
Objetivo de la encuesta:	40
Alternativa N° 1	43
Alternativa N° 2	44
Alternativa N° 3	45
Alternativa N° 4	46
Alternativa N° 5	47
Alternativa N° 6	48
Alternativa N° 7	49
Alternativa N° 8	50
Alternativa N° 9	51
Alternativa N° 10	52
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES.....	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
ANEXOS	1
Solicitud institución.....	1
Encuesta diagnóstico	2
Encuesta final- propuesta	3
Encuesta final- propuesta	7

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabulación inicial	20
Tabla 2. Porcentajes encuesta inicial	21
Tabla 3. Tabulación encuesta-propuesta.....	41
Tabla 4. Porcentajes encuesta-propuesta	42

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Mente creativa , imaginando escenas de una lectura.	4
Ilustración 2	4
Ilustración 3	5
Ilustración 4	5

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	22
Gráfico 2	23
Gráfico 3	24
Gráfico 4	25
Gráfico 5	26
Gráfico 6	27
Gráfico 7	28
Gráfico 8	29
Gráfico 9	30
Gráfico 10	31
Gráfico 11	43
Gráfico 12	44
Gráfico 13	45
Gráfico 14	46
Gráfico 15	47
Gráfico 16	48
Gráfico 17	49
Gráfico 18	50
Gráfico 19	51
Gráfico 20	52

INTRODUCCIÓN

La educación en el Ecuador se ha ido transformándose con el paso del tiempo, incorporando nuevas metodologías y recursos tecnológicos en busca de una enseñanza más eficiente. No obstante, a pesar de estos avances, aún existen problemáticas evidentes que afectan directamente el proceso de aprendizaje, una de ellas es la baja comprensión lectora en los estudiantes de Educación General Básica. En particular, se observa que los estudiantes de cuarto año presentan dificultades al momento de interpretar, analizar y reflexionar sobre textos leídos, lo que incide negativamente en su rendimiento académico y en su desarrollo comunicativo.

En la provincia de Pichincha, esta realidad se ve reflejada en instituciones como la Unidad Educativa Hugo Alemán Fierro, donde se ha detectado, a través de observaciones y evaluaciones, que muchos estudiantes leen de manera mecánica, sin comprender verdaderamente el contenido de los textos. Este problema no es reciente, pero se ha intensificado con la falta de motivación hacia la lectura y el uso de estrategias poco dinámicas y repetitivas, que no generan interés ni fomentan el pensamiento crítico de los alumnos.

Durante mucho tiempo, las metodologías tradicionales para desarrollar la comprensión lectora se han centrado únicamente en la lectura y resolución de preguntas, lo que ha resultado insuficiente. Dichas prácticas, en lugar de despertar entusiasmo, generan apatía en los estudiantes, quienes requieren estímulos diferentes y entornos que se alineen con sus intereses y contextos actuales. En ese sentido, la gamificación emerge como una alternativa pedagógica innovadora que utiliza elementos del juego para captar la atención, motivar y comprometer activamente al estudiante con el aprendizaje.

La tendencia actual en la educación es incorporar recursos digitales interactivos que permitan al estudiante aprender de forma más participativa y significativa. La gamificación, aplicada en entornos virtuales, permite que los estudiantes se enfrenten a retos, obtengan

recompensas, avancen por niveles y cooperen entre sí, todo mientras desarrollan habilidades lectoras de manera divertida y funcional.

Por esta razón, se propone desarrollar una investigación que permita aplicar la gamificación dentro de un entorno virtual interactivo, como estrategia para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la institución Hugo Alemán Fierro, durante el año lectivo 2024-2025. Esta propuesta busca no solo fortalecer las competencias lectoras, sino también renovar las prácticas pedagógicas tradicionales, haciendo del aprendizaje una experiencia más atractiva, inclusiva y eficaz.

Frente a esta problemática, surgen una serie de interrogantes que orientan la presente investigación y permiten delimitar su alcance:

- ¿Cuál es el nivel actual de comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de E.G.B. y qué debilidades específicas se pueden identificar para intervenir con estrategias gamificadas?
- ¿Qué tipo de estrategias didácticas basadas en la gamificación pueden desarrollarse dentro de un entorno virtual para fortalecer las habilidades de comprensión lectora?
- ¿De qué manera las actividades gamificadas pueden incrementar la motivación y el interés por la lectura en los estudiantes?
- ¿Cómo puede fomentarse la participación activa y la interacción de los estudiantes mediante dinámicas lúdicas vinculadas con textos literarios y educativos?

Objetivo general

Aplicar la gamificación en un entorno virtual interactivo mediante actividades didácticas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la institución HAF, durante el año lectivo 2024-2025.

Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes para identificar debilidades específicas que puedan abordarse mediante estrategias gamificadas.
- Desarrollar estrategias didácticas basadas en la gamificación dentro del entorno virtual para fortalecer las habilidades de comprensión lectora.
- Determinar los efectos de las estrategias y dinámicas gamificadas en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes.

Justificación

La gamificación de un entorno virtual interactivo se presenta como una estrategia innovadora que busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas, especialmente en lo relacionado con la comprensión lectora, que sigue siendo una de las habilidades más débiles en estudiantes de Educación General Básica. Por esta razón, se decide abordar esta problemática con el objetivo de diseñar e implementar estrategias didácticas gamificadas que contribuyan al desarrollo de esta competencia desde los primeros años de formación escolar. Fundamentalmente, se plantea el problema para analizar cómo la gamificación, aplicada en un entorno digital e interactivo, puede motivar a los estudiantes a involucrarse de forma activa en actividades de lectura. A partir de este análisis, se busca construir una base metodológica sólida que permita formular alternativas educativas enfocadas en el uso de recursos tecnológicos y lúdicos para superar las dificultades en la comprensión lectora. De igual manera, se considera que el entorno virtual, potenciado por la gamificación, ofrece múltiples posibilidades para captar la atención de los estudiantes y generar experiencias

de aprendizaje significativas. La comprensión lectora es esencial en el desarrollo cognitivo, comunicativo y académico del estudiante, por lo que su fortalecimiento es clave para mejorar su desempeño escolar. A través del juego, se puede despertar el interés por la lectura, facilitar la interacción con los textos y permitir que el estudiante construya el conocimiento de manera divertida, autónoma y crítica.

Como aporte final, este proyecto busca ofrecer una solución práctica a las deficiencias lectoras detectadas en el cuarto año de E.G.B. de la institución Hugo Alemán Fierro, utilizando como herramienta principal la gamificación dentro de un entorno virtual interactivo. En esta etapa educativa, los estudiantes muestran una alta receptividad a los recursos digitales, lo que hace propicio el uso de plataformas gamificadas que potencien sus habilidades lectoras. Por todo lo expuesto, se justifica la presente investigación, ya que responde a una necesidad educativa real y propone una estrategia didáctica viable, motivadora y pertinente. Además, la institución educativa ha mostrado disposición para apoyar la ejecución del proyecto, lo cual garantiza un contexto favorable para su desarrollo durante el año lectivo 2024–2025.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

En el escenario educativo actual, profundamente influenciado por la transformación digital, la comprensión lectora se ha convertido en un desafío prioritario. Esta realidad se manifiesta con particular fuerza en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Hugo Alemán Fierro, durante el año lectivo 2024-2025, donde se evidencian serias dificultades para comprender textos a nivel literal e inferencial. En este contexto y momento histórico, urge repensar las estrategias pedagógicas tradicionales y dar paso a propuestas innovadoras que respondan a las demandas cognitivas y tecnológicas de los estudiantes del presente. Sin embargo, esta realidad no debe entenderse únicamente como una limitación, sino como una oportunidad de repensar el rol de las TIC en el proceso educativo. En esta línea:

Nieto Quishpe, B. (2020). Utilización de las TIC en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en Niños y Niñas de Tercero de Educación Básica de la Unidad Educativa Mejía D7 Quitumbe DM Quito, Periodo 2019-2020. (Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador) Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23107>

El desarrollo de la tecnología y sus recursos se han utilizado en diferentes áreas, dentro de las cuales se encuentra la educación, desarrollando entornos de enseñanza aprendizaje denominados virtuales, en los cuales los recursos informáticos son los que proveen las herramientas y entornos que promueven el aprendizaje y facilitan los procesos de enseñanza, complementando las actividades y reuniones con docentes desde el hogar o cualquier ubicación, si bien es cierto, este escenario no era habitual en la educación básica, esto ha cambiado debido a la pandemia del Covid-19, lo que ha planteado un desafío para el docente que debe desarrollar e implementar nuevas y creativas herramientas que faciliten el proceso de enseñanza y aprendizaje bajo este nuevo escenario de restricción de movilidad y trabajo en casa.

El avance de la tecnología ha dado paso a entornos virtuales que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje desde cualquier lugar. Aunque estos espacios no eran comunes en la

educación básica, la pandemia del COVID-19 obligó a su incorporación acelerada, desafiando a los docentes a transformar sus metodologías y adaptarse a una nueva realidad educativa. En este contexto, surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras que respondan a las demandas actuales. De ahí que la gamificación de un entorno virtual interactivo se presenta como una alternativa eficaz para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes.

Gamificación: Es una estrategia educativa que utiliza dinámicas y elementos del juego, como recompensas, niveles o retos, dentro de actividades escolares, con el fin de hacerlas más motivadoras, activas y significativas para los estudiantes.

Entorno virtual interactivo: Es un espacio digital en el que los estudiantes pueden aprender e interactuar con contenidos educativos mediante el uso de tecnologías como plataformas, aplicaciones o recursos multimedia.

Estrategias gamificadas: Son actividades educativas diseñadas con elementos de juego que ayudan a motivar al estudiante y facilitan el aprendizaje de contenidos, en este caso, para mejorar la comprensión lectora.

En este escenario, la gamificación en entornos virtuales interactivos se presenta como una estrategia innovadora que aspira a incentivar a los estudiantes y mejorar su comprensión lectora a través de la integración de recursos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología ha adquirido importancia en años recientes, particularmente en el contexto de la educación primaria, con el objetivo de estimular el interés por la lectura y fomentar las capacidades lectoras de los estudiantes.

Marczewski, A. (2020). Afirma: “La gamificación en entornos digitales permite aumentar la motivación de los usuarios al incorporar dinámicas de juego en contextos no lúdicos, como el aprendizaje virtual” (pág. 45). A partir de esta afirmación, se comprende que la gamificación no solo se limita al entretenimiento, sino que se convierte en una herramienta pedagógica poderosa cuando se aplica en entornos educativos, se logra captar el interés del

estudiante y mantenerlo activo en su proceso de aprendizaje. En consecuencia, la gamificación representa una alternativa innovadora y eficaz para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para profundizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje, es importante considerar cómo esta estrategia se fundamenta en principios de diseño que promueven la motivación y el compromiso del estudiante. En este sentido, Kapp (2022) *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. señala:

La gamificación consiste en utilizar elementos y principios de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, para motivar a los estudiantes y mejorar su compromiso con el aprendizaje. Cuando se aplican correctamente, estas técnicas pueden transformar la experiencia educativa tradicional en una interacción más dinámica y significativa, facilitando la adquisición de conocimientos y habilidades. En entornos virtuales, la gamificación permite crear escenarios que estimulan la participación activa, fomentan la competencia sana y promueven la colaboración entre los estudiantes, lo cual es esencial para el desarrollo integral y el éxito académico. (p. 14-15)

No es casualidad, entonces, que la gamificación se haya convertido en una estrategia clave para transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia más dinámica y participativa, donde la motivación, la colaboración y el desarrollo integral de los estudiantes ocupan un lugar central.

Comprensión lectora: Es la capacidad que tiene un estudiante para entender lo que lee, identificar ideas principales, hacer deducciones y reflexionar sobre el contenido de un texto.

Comprensión lectora en Educación Básica Elemental: En este subnivel los estudiantes se encuentran en una etapa clave del desarrollo lector. A esta edad, deben pasar de un proceso de “**aprender a leer**” hacia el de “**leer para aprender**”. Por tanto, es fundamental que dominen estrategias de comprensión que les permitan abordar textos narrativos, informativos y literarios. Bajo la premisa del currículo nacional ecuatoriano, la comprensión

lectora es una destreza transversal que debe fortalecerse en todas las áreas, con énfasis en el área de Lengua y Literatura.

Aprender a leer-Etapa inicial: En esta fase el estudiante adquiere las habilidades básicas del proceso lector, implica reconocer letras, sonidos, formar palabras, leer frases y textos simples, y desarrollar fluidez lectora. Aquí algunos principios básicos.

- Promover la lectura oral para mejorar fluidez y entonación.
- Trabajar vocabulario básico y estructuras sencillas.
- Usar imágenes, cuentos breves y juegos para motivar.
- Realizar actividades de decodificación, como lectura silábica o repetición de frases.

Leer para aprender-Punto de cambio o transición: En esta fase ya no se trata solo de cómo se lee, sino de para qué se lee, el estudiante debe usar la lectura como herramienta para comprender, reflexionar y aprender nuevos contenidos. Aquí algunos principios básicos.

- Introducir textos informativos, no solo literarios.
- Enseñar estrategias lectoras: subrayado, responder preguntas, resumir.
- Relacionar lo leído con otras asignaturas: matemática, sociales.
- Evaluar la comprensión con actividades como: preguntas y respuestas, mapas conceptuales.
- Fomentar la comprensión literal, inferencial y crítica del contenido.

Niveles de comprensión lectora: Son los distintos grados en los que un lector puede entender un texto:

Literal: reconoce lo que el texto dice directamente. Ejemplo: “El gato es negro”, entonces, el gato es negro.

Inferencial: interpreta lo que está implícito. Ejemplo: “El niño tenía paraguas y botas”, podemos imaginar que está lloviendo.

Crítico: analiza, opina y toma posición frente a lo leído.

Procesos cognitivos en la comprensión lectora: La comprensión lectora implica una interacción entre varios procesos mentales:

Decodificación: Identificación de palabras escritas.

Acceso al léxico: Asociar palabras con significados.

Integración semántica: Construcción de sentido de un texto, orden.

Activación del conocimiento previo: Relacionar lo leído con experiencias, conocimientos o emociones personales.

Metacognición: Capacidad de reflexionar sobre la propia lectura (saber si se está comprendiendo o no).

Estrategias de comprensión lectora:

Formulación de preguntas: Hacer preguntas sobre lo que se está leyendo.

Resumen: Decir con tus palabras lo más importante del texto.

Identificación de idea principal: Encontrar qué es lo más importante que quiso decir el texto.

Enfoques pedagógicos para la comprensión lectora

Enfoque constructivista: El lector construye el sentido del texto mediante la interacción con su contexto y experiencias personales.

Aprendizaje significativo: Se favorece cuando el nuevo conocimiento se relaciona con el que el estudiante ya posee.

Modelo interactivo: Postula que la comprensión surge de la interacción entre el texto, el lector y el contexto.

Diversos estudios han evidenciado que numerosos estudiantes enfrentan dificultades en estos niveles de entendimiento, lo que restringe su habilidad para analizar y aplicar la información que han leído. Estas dificultades pueden atribuirse a varios elementos, tales como la falta de vocabulario, la limitada motivación para leer y la falta de estrategias de

enseñanza eficaz. La habilidad para entender, interpretar y reflexionar sobre textos escritos se conoce como comprensión lectora.

Esta habilidad es esencial para el aprendizaje, pues facilita a los estudiantes la comprensión y el procesamiento de información de forma eficaz.

García Aguilar (2025) manifiesta que “la comprensión lectora se divide en tres niveles: literal, inferencial y criterio, cada uno de los cuales requiere diferentes habilidades cognitivas y estrategias de lectura”. (pág.89). Esto implica que, para lograr una comprensión profunda del texto, se debe trabajar en estos niveles de forma gradual esto permite que los estudiantes desarrollen un pensamiento más crítico y autónomo, lo que mejora notablemente su desempeño académico. En este sentido, se vuelve necesario integrar metodologías activas que despierten el interés y la participación del estudiante.

La gamificación, al incorporar dinámicas propias del juego en entornos virtuales interactivos, se ha convertido en una estrategia innovadora para captar el interés y motivación de los estudiantes. Esta metodología no solo promueve una participación activa, sino que también facilita el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales. En el caso de la comprensión lectora, la gamificación permite trabajar de forma lúdica los niveles literal, inferencial y crítico, fortaleciendo así el proceso lector en los estudiantes de cuarto año de E.G.B y mejorando sus resultados de manera significativa. En el ámbito educativo, la gamificación tiene como objetivo convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más atractiva y relevante para los estudiantes.

Los entornos virtuales interactivos con juegos facilitan a los estudiantes la participación en actividades educativas que incluyen elementos lúdicos, tales como puntos, niveles, premios y retos. Estas plataformas proporcionan una retroalimentación instantánea y promueven la participación activa, lo cual puede incrementar la motivación y el desempeño escolar de los estudiantes. La integración de la gamificación con entornos virtuales interactivos brinda una

oportunidad extraordinaria para tratar las dificultades en la comprensión de lectura. Al incluir componentes recreativos en las actividades de lectura, se puede incrementar la motivación de los estudiantes y promover una actitud favorable hacia la lectura.

1.1 Antecedentes

En el País, la Provincia, el Cantón, donde los desafíos educativos se transforman al ritmo de la tecnología, la necesidad de fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica se ha vuelto una prioridad ineludible. La enseñanza tradicional ya no basta para captar el interés de los niños ni para desarrollar en ellos habilidades lectoras profundas y duraderas. Ante esta realidad, las instituciones educativas se ven impulsadas a explorar nuevas metodologías que integren lo digital, lo interactivo y lo lúdico. En este escenario, la gamificación de entornos virtuales emerge como una alternativa pedagógica capaz de motivar, involucrar y potenciar la comprensión lectora, especialmente en estudiantes de cuarto año de E.G.B, quienes requieren experiencias de aprendizaje atractivas, dinámicas y alineadas con su contexto actual.

Varios estudios recientes han examinado la relación entre la gamificación y el aumento de la comprensión lectora en estudiantes. Un estudio realizado por García Aguilar (2025) “El efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primaria. Los resultados mostraron una mejora significativa en las habilidades lectoras de los alumnos que participaron en actividades gamificadas”. (pág.90). No cabe duda de que la gamificación esta dejado de ser una simple estrategia lúdica para convertirse en un motor real del aprendizaje; así lo demuestra su impacto positivo en el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Así mismo, Herrera Sandoval (2023) “Estrategias de gamificación en la comprensión lectora de imágenes en niños de 5 años, encontrando mejoras significativas en la comprensión literal e inferencial” (pág.72). Queda demostrado que incluso en edades tempranas, la

gamificación puede despertar habilidades lectoras clave; al integrar imágenes y juego, los niños no solo observan, sino que interpretan y comprenden con mayor profundidad.

Estas investigaciones respaldan la eficacia de la gamificación como método pedagógico para impulsar la comprensión lectora en diferentes entornos educativos.

1.2 Bases legales

El marco legal que sostiene la implementación en actividad de estrategias de gamificación en contextos educativos se basa en varias normativas nacionales e internacionales.

A escala global, la Agenda 2030 de la Educación fija en su Objetivo el propósito de asegurar una educación inclusiva, justa y de alta calidad, fomentando oportunidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida para todos. La implementación de estrategias innovadoras como la gamificación ayuda a lograr este propósito al elevar la calidad del aprendizaje e impulsar la inclusión en la educación.

En el contexto ecuatoriano, el artículo 2 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) dicta que la educación debe ser inclusiva, equitativa y de calidad, fomentando el crecimiento integral de los estudiantes. Además, el Currículo Nacional señala la importancia de incluir métodos activos e innovadores que promuevan el aprendizaje significativo, lo que comprende la aplicación de tecnologías y estrategias como la gamificación para fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes.

El proyecto se halla dentro de las políticas educativas a nivel nacional e internacional que fomentan la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el entorno educativo. En Ecuador, el Ministerio de Educación ha establecido lineamientos para incorporar las TIC en el plan de estudios, promoviendo métodos activos que contemplen la gamificación con el fin de incrementar la calidad de la educación y la equidad en el aprendizaje.

El marco legal que respalda la implementación de estrategias innovadoras en la educación, como la gamificación, incluye:

- **Constitución de la República del Ecuador:** Establece en el Artículo 26 que la educación es un derecho de las personas y un deber ineludible e inexcusable del Estado.
- **Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI):** Promueve el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso educativo, fomentando metodologías activas e innovadoras.
- **Plan Nacional de Desarrollo “Toda una Vida”:** Impulsa la calidad educativa mediante la incorporación de herramientas tecnológicas y metodologías que mejoren los procesos de enseñanza-aprendizaje.

1.3 Unidad de Integración Curricular

La Unidad de Integración Curricular es una estrategia pedagógica que persigue vincular los contenidos de diversas áreas del conocimiento, fomentando un aprendizaje relevante y contextual. La aplicación de entornos virtuales interactivos con juegos puede ser un recurso efectivo en la Unidad de Integración Curricular, promoviendo la incorporación de contenidos y el fortalecimiento de habilidades de lectura.

1.3.1 Educación Básica Elemental

En Ecuador, la Educación Básica Elemental abarca los niveles de segundo a cuarto, dirigida a niños y niñas de entre 6 y 8 años. En esta etapa, es crucial fomentar capacidades de lectura y entendimiento, pues estas establecen los cimientos para el aprendizaje en etapas superiores. La implementación de estrategias innovadoras, como la gamificación en entornos virtuales, puede resultar especialmente beneficiosa para este grupo de estudiantes.

1.4 La Tecnología en la Educación

1.4.1 Plataformas Virtuales Educativas

La implementación de plataformas educativas virtuales ha revolucionado el modo en que se enseña y se adquiere conocimiento. Estas herramientas posibilitan el desarrollo de entornos educativos interactivos y personalizados, simplificando el acceso a materiales didácticos y fomentando la autodeterminación del estudiante. Incorporar componentes de gamificación en estas plataformas puede incrementar la motivación y la participación de los estudiantes.

1.4.2 Gamificación y Aprendizaje Digital

La gamificación implica la aplicación de elementos y técnicas de creación de juegos en entornos no recreativos, como la enseñanza, con el objetivo de incrementar la participación y el aprendizaje. Varias investigaciones han evidenciado que la gamificación puede ser una estrategia eficaz para mejorar la comprensión lectora en estudiantes.

Por ejemplo, un estudio realizado en una institución educativa pública en Ica, Perú, encontró que la aplicación de estrategias de gamificación mejoró significativamente la comprensión lectora del inglés en estudiantes de secundaria. Los resultados indicaron mejoras notables en los niveles inferencial y crítico de comprensión lectora.

1.4.3 Elementos de la gamificación

Los elementos comunes de la gamificación abarcan puntos, niveles, recompensas, desafíos y retroalimentación instantánea. Estos elementos tienen como objetivo promover la implicación activa de los estudiantes e incentivar un aprendizaje relevante. De acuerdo con Pérez López y Navarro-Mateos, la correcta implementación de estos elementos puede promover habilidades digitales, autonomía, cooperación y bienestar psicológica.

1.4.4 Entornos virtuales interactivos

Los entornos virtuales interactivos ofrecen plataformas digitales que facilitan la implementación de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos entornos promueven la personalización de la enseñanza, la retroalimentación instantánea y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes. Además, facilitan la incorporación de recursos multimedia e interacciones que potencian la experiencia de aprendizaje.

1.4.5 Beneficios de la gamificación en entornos virtuales

La combinación de la gamificación con entornos virtuales interactivos proporciona numerosas ventajas en el ámbito educativo. Se pueden resaltar aspectos como el incremento de la motivación y el compromiso de los estudiantes, la mejora en la memorización de información, el fortalecimiento de competencias cognitivas y sociales, y la promoción de un aprendizaje autónomo y significativo.

1.4.6 Desafíos de la Gamificación

Pese a sus ventajas, la gamificación también plantea retos, tales como una correcta organización y diseño para prevenir la sobrecarga cognitiva y asegurar que los componentes lúdicos estén en sintonía con los objetivos educativos. Orozco Castro (2025) enfatiza la importancia de una implementación cuidadosa para maximizar los beneficios de la gamificación en la educación superior.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

1.5 Enfoque metodológico de la investigación

La presente investigación tiene un enfoque cuanti-cualitativo ya que combina herramientas y técnicas tanto cuantitativas como cualitativas para comprender de manera integral el efecto de la gamificación en entornos virtuales interactivos sobre la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de E.G.B.

Desde el enfoque cuantitativo, se recopilarán y analizarán datos numéricos obtenidos a través de evaluaciones de comprensión lectora, permitiendo medir de forma objetiva el impacto de la estrategia aplicada. Por su parte, el enfoque cualitativo permitirá explorar las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes durante el proceso gamificado, mediante técnicas como la observación y encuestas.

Nuestro proyecto se justifica porque permite obtener una visión más completa del fenómeno de estudio, combinando la rigurosidad de los datos medibles con la riqueza interpretativa de los resultados.

1.6 Población y muestra

Población:

Se denomina así a un grupo de personas que tienen alguna particularidad en común. Según Leiva F. 1984 de la Población dice “Se denomina Población o universo a todo grupo de personas u objetos que poseen alguna característica común” pág21.

La Población inmersa en esta Investigación está conformada por Estudiantes del cuarto año de Educación General Básica, de la institución HAF de Quito.

Formula:

$$n = \frac{N * Z \frac{2}{\alpha} * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z \frac{2}{\alpha} * p * q}$$

n= tamaño de muestra buscado

N= tamaño de la población o universo

Z= parámetro estadístico que depende el nivel de confianza

p= probabilidad que ocurra el evento

q= probabilidad que no ocurra el evento

e= error de estimación máximo aceptado

Muestra:

Conjunto de cosas, personas o datos elegidos al azar, que se consideran representativos del grupo al que pertenecen y que se toman para estudiar o determinar las características del grupo. Es una serie de operaciones destinadas a tomar una parte de la población que va a ser estudiada, a fin de facilitar la Investigación, puesto que en muchos casos es imposible estudiar la totalidad de la Población.

En la siguiente investigación se realizará al 100% de la Población ya que no es necesario recurrir a procedimientos muestrales por qué la población total es de 20 estudiantes de cuarto año de Educación Básica de la institución Hugo Alemán Fierro.

1.7 Instrumentos

Son las herramientas que se utilizan para producir información o datos determinados. Para la recopilación de datos, se utilizarán las siguientes herramientas:

Encuesta diagnóstica: Aplicada antes a la intervención, con el objetivo de determinar la actitud, interés y grado de entendimiento lector inicial. Se compone de preguntas cerradas ajustadas a la edad de los estudiantes.

Prueba de entendimiento lector: Analizará elementos como el reconocimiento de personajes, orden de sucesos, deducciones sencillas y vocabulario.

El cuestionario: Es sumamente confidencial es decir no lleva ninguna tipificación es anónimo de la persona o individuo que contesta dicho instrumento.

1.8 Análisis e interpretación de resultados del diagnóstico

El análisis se llevará a cabo a través del tratamiento estadístico de los datos recolectados, que se estructurarán en gráficos y tablas para facilitar su interpretación visual. Se determinarán porcentajes y frecuencias con el fin de identificar tendencias. Además, se analizará cada pregunta de la encuesta y la prueba diagnóstica para determinar el grado de

entendimiento lector antes y después de la intervención con gamificación, lo que permitirá establecer el efecto de la misma.

Resultados obtenidos con la implementación de la encuesta inicial.

La encuesta diagnóstica inicial fue aplicada a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica con la finalidad de verificar el nivel de comprensión lectora antes de la intervención propuesta. Esta recolección de datos permitió identificar fortalezas, debilidades y patrones comunes en el proceso lector de los/as estudiantes.

Objetivo de la encuesta: Recoger información sobre los hábitos, habilidades y dificultades que tienes al momento de leer, para diseñar actividades interactivas que te ayuden a mejorar tu comprensión lectora.

A continuación, se presentan los principales resultados obtenidos en dicha fase

Tabla 1. Tabulación inicial

PREGUNTAS	SI	NO	A. V
1.- ¿A usted le gustaría aprender a leer a través de juegos, en una computadora o tablet?	20	0	0
2.- ¿Usted utiliza juegos o aplicaciones educativas en tu tiempo libre?	15	5	0
3.- Si hubiera un juego interactivo para practicar lectura, ¿te gustaría usarlo?	20	0	0
4.- ¿A usted le motivaría leer más mediante un juego?	18	2	0
5.- ¿A usted le gustaría que tus profesores usaran tecnología para enseñar?	20	0	0
6.- ¿A usted le gusta como enseña su Profesor/a?	17	3	0
7.- ¿Cuándo usted lee entiende fácilmente lo que dice el texto?	10	2	8
8.- ¿Usted tiene muchas dificultades al leer?	9	11	0
9.- ¿En casa sus Padres le ayudan a realizar lecturas?	8	10	2
10.- ¿Considera usted que tiene malas calificaciones por la lectura?	2	18	0

Fuente: Resultado de encuestas

Elaborado: Margory Pusdá

En la tabla se aprecia el puntaje obtenido de la tabulación de las respuestas en las preguntas del instrumento inicial.

Tabla 2. Porcentajes encuesta inicial

PREGUNTAS	SI	NO	A.V
1.- ¿A usted le gustaría aprender a leer a través de juegos, en una computadora o tablet?	100%	0%	0%
2.- ¿Usted utiliza juegos o aplicaciones educativas en tu tiempo libre?	75%	25%	0%
3.- Si hubiera un juego interactivo para practicar lectura, ¿te gustaría usarlo?	100%	0%	0%
4.- ¿A usted le motivaría leer más mediante un juego?	90%	10%	0%
5.- ¿A usted le gustaría que tus profesores usaran tecnología para enseñar?	100%	0%	0%
6.- ¿A usted le gusta como enseña su Profesor/a?	85%	15%	0%
7.- ¿Cuándo usted lee entiende fácilmente lo que dice el texto?	50%	10%	40%
8.-¿Usted tiene muchas dificultades al leer?	45%	55%	0%
9.- ¿En casa sus Padres le ayudan a realizar lecturas?	40%	50%	10%
10.- ¿Considera usted que tiene malas calificaciones por la lectura?	10%	90%	0%

Fuente: Resultado de encuestas

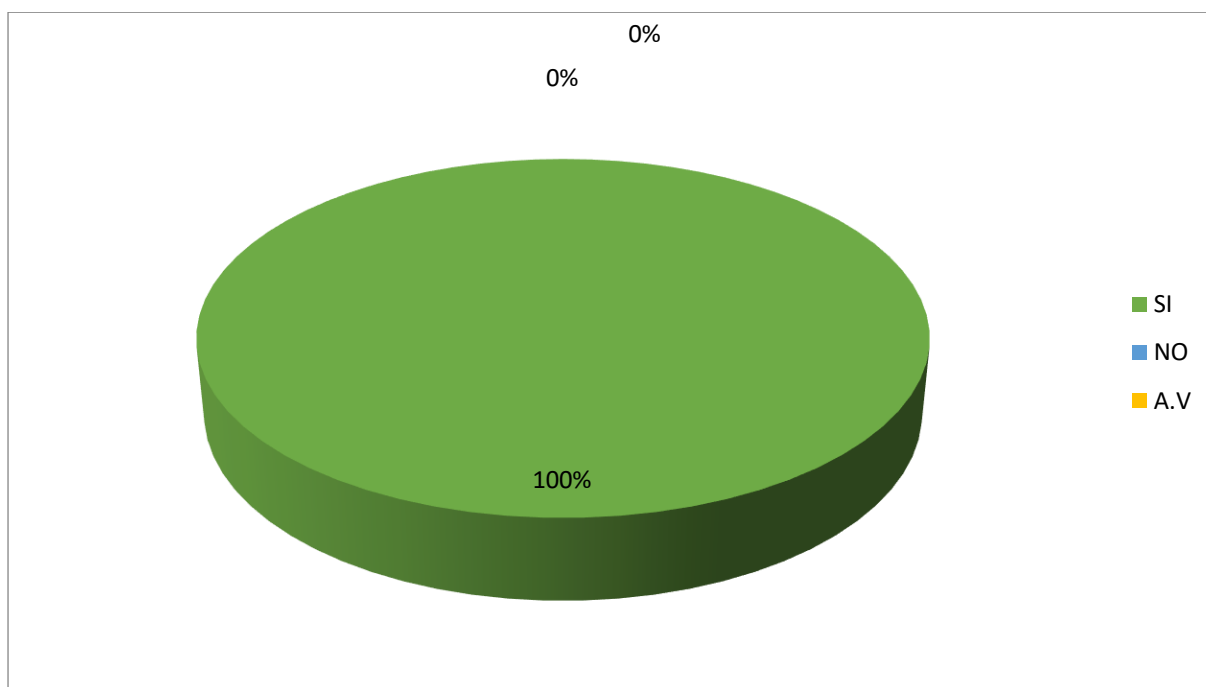
Elaborado: Margory Pusdá

En la tabla se aprecia los porcentajes alcanzados en cada una de las alternativas de respuestas de las preguntas del instrumento inicial.

Alternativa N° 1

1.- ¿A usted le gustaría aprender a leer a través de juegos, en una computadora o tablet?

Gráfico 1



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 100% de los/as estudiantes encuestados opinan que les gustaría aprender a leer a través de juegos en una computadora o tablet.

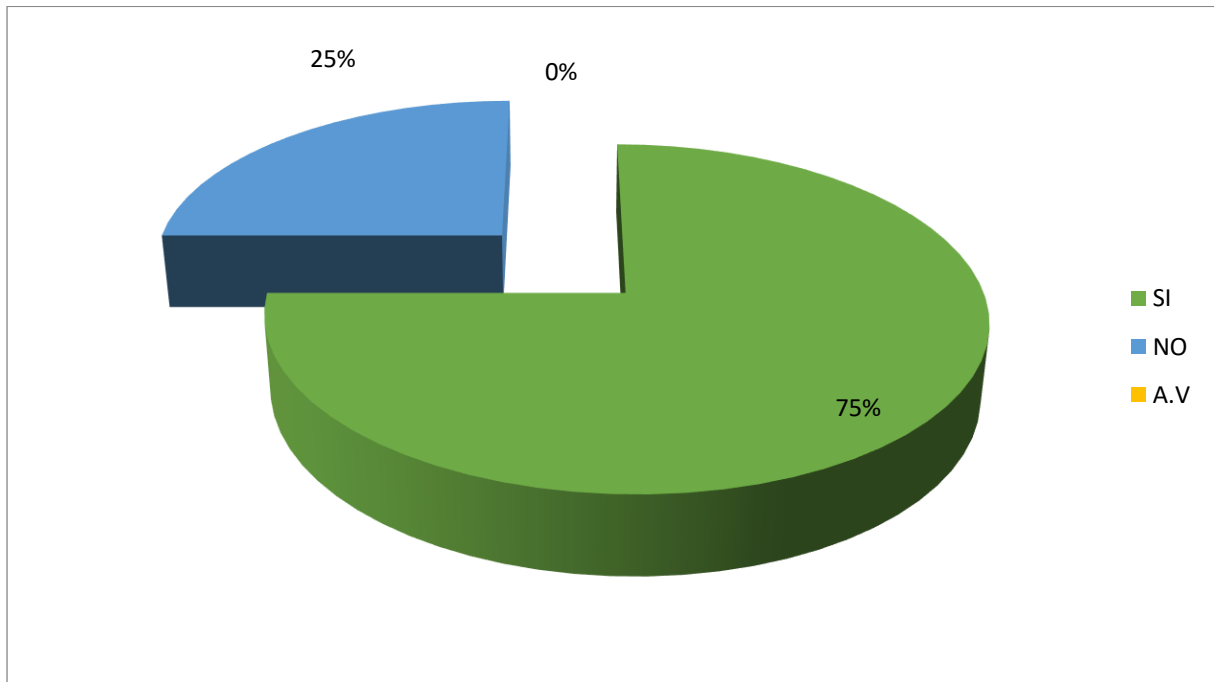
INTERPRETACIÓN:

El porcentaje total de los/as estudiantes encuestados manifestó su gusto por aprender mediante juegos digitales, lo que evidencia su afinidad con las tecnologías y métodos interactivos. Consideran que aprender de esta manera es más divertido, les ayuda a concentrarse mejor y les motiva a leer con mayor interés. Además, reconocen que el uso de la computadora o la tablet hace que la lectura sea una experiencia más atractiva y dinámica.

Alternativa N° 2

2.- ¿Usted utiliza juegos o aplicaciones educativas en tu tiempo libre?

Gráfico 2



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory PUSDÁ

ANÁLISIS:

El 75% de los/as estudiantes encuestados opinan que sí utilizan juegos o aplicaciones educativas en su tiempo libre, mientras que el 25% indicó que no lo hace.

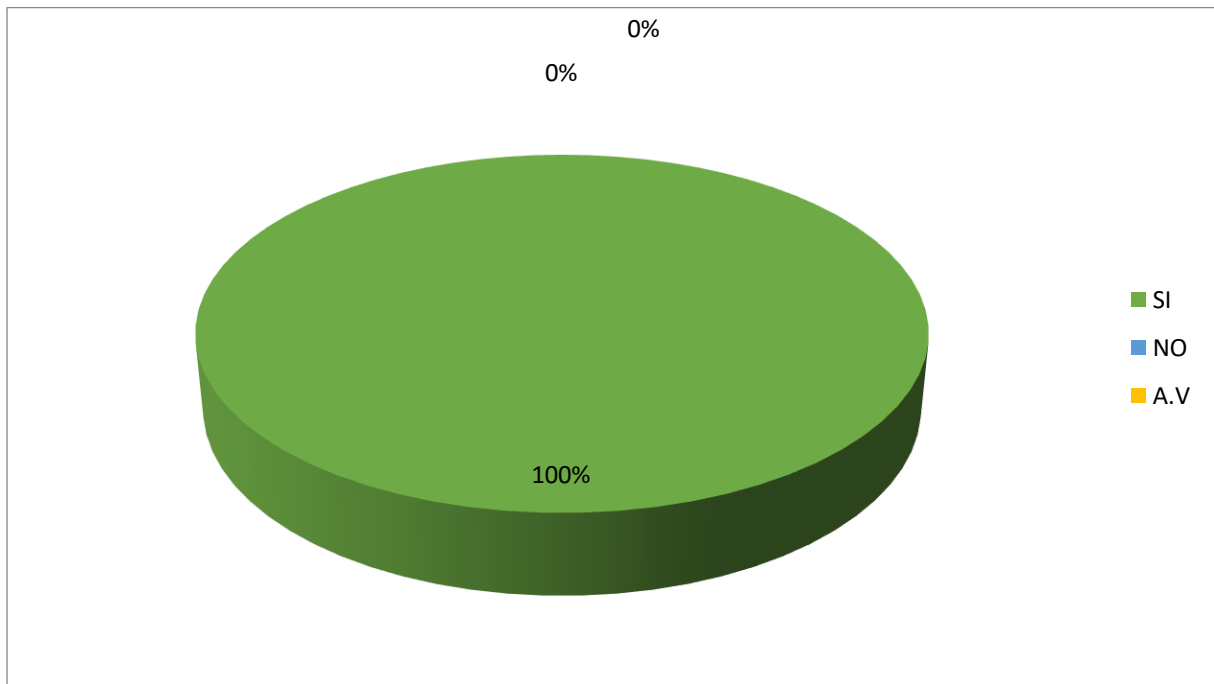
INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los/as estudiantes encuestados demuestra interés por seguir aprendiendo incluso fuera del aula, a través de juegos o aplicaciones educativas. Esto indica que están familiarizados con el uso de la tecnología y encuentran en ella una forma entretenida y útil para reforzar sus conocimientos. Sin embargo, un grupo minoritario aún no accede o no tiene el hábito de usar estos recursos, lo que evidencia la importancia de integrarlos gradualmente en el contexto escolar para que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de aprendizaje lúdico y significativo

Alternativa N° 3

3.- Si hubiera un juego interactivo para practicar lectura, ¿te gustaría usarlo?

Gráfico 3



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusedá

ANÁLISIS:

El 100% de los/as estudiantes encuestados opinan que les gustaría usar un juego interactivo para practicar la lectura.

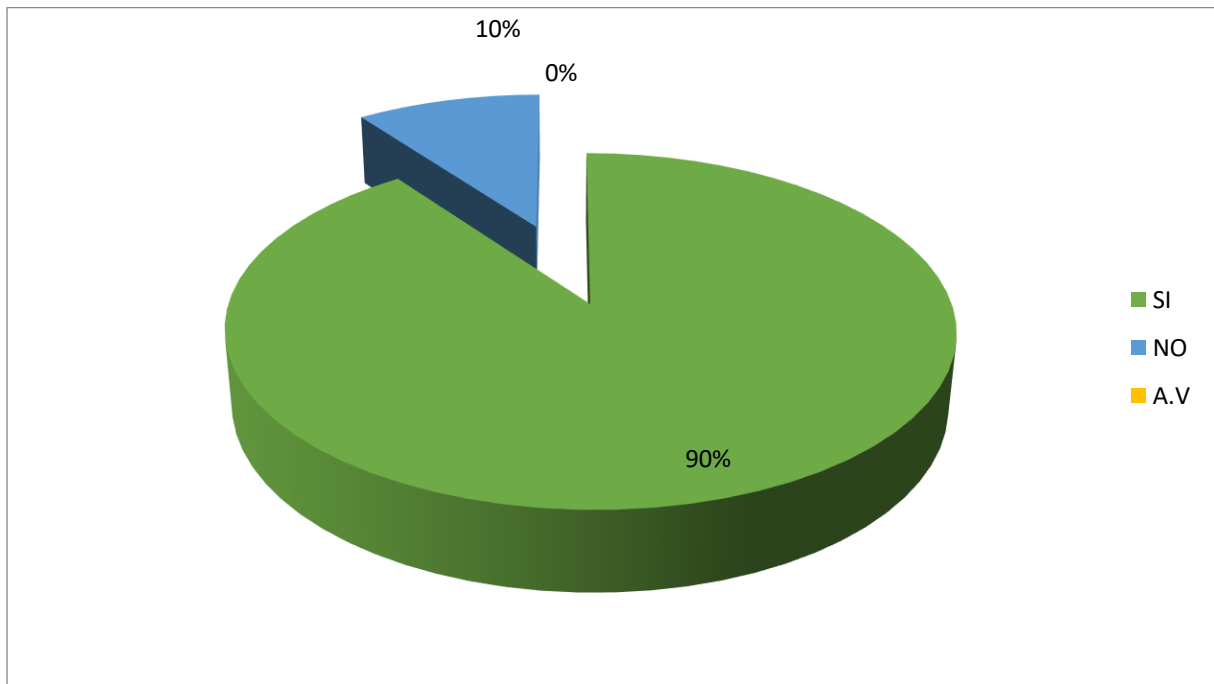
INTERPRETACIÓN:

El total de los/as estudiantes demuestra una actitud positiva y abierta hacia el uso de juegos interactivos como herramienta para mejorar la lectura. Esto refleja un alto nivel de motivación y disposición para aprender de forma divertida y dinámica. Además, que el uso de entornos virtuales gamificados puede ser una estrategia efectiva para captar su atención, fomentar el hábito lector y fortalecer su comprensión lectora de manera entretenida y significativa.

Alternativa N° 4

4.- ¿A usted le motivaría leer más mediante un juego?

Gráfico 4



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 90% de los/as estudiantes encuestados respondieron que sí se sentirían más motivados a leer mediante un juego, mientras que el 10% indicó que no.

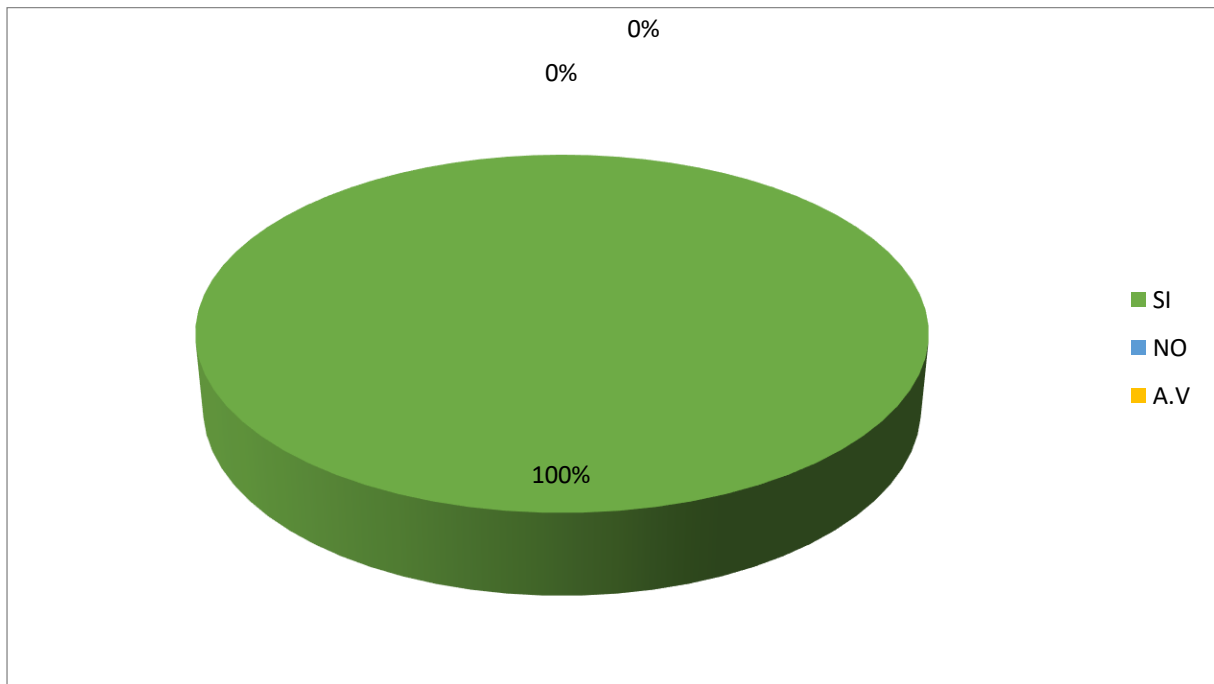
INTERPRETACIÓN:

El porcentaje total de los/as estudiantes encuestados manifestó su gusto por aprender mediante juegos digitales, lo que evidencia su afinidad con las tecnologías y métodos interactivos. Consideran que aprender de esta manera es más divertido, les ayuda a concentrarse mejor y les motiva a leer con mayor interés. Además, reconocen que el uso de la computadora o la tablet hace que la lectura sea una experiencia más atractiva y dinámica.

Alternativa N° 5

5.- ¿A usted le gustaría que tus profesores usaran tecnología para enseñar?

Gráfico 5



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 100% de los/as estudiantes encuestados afirmaron que les gustaría que sus profesores utilicen tecnología como parte de sus clases.

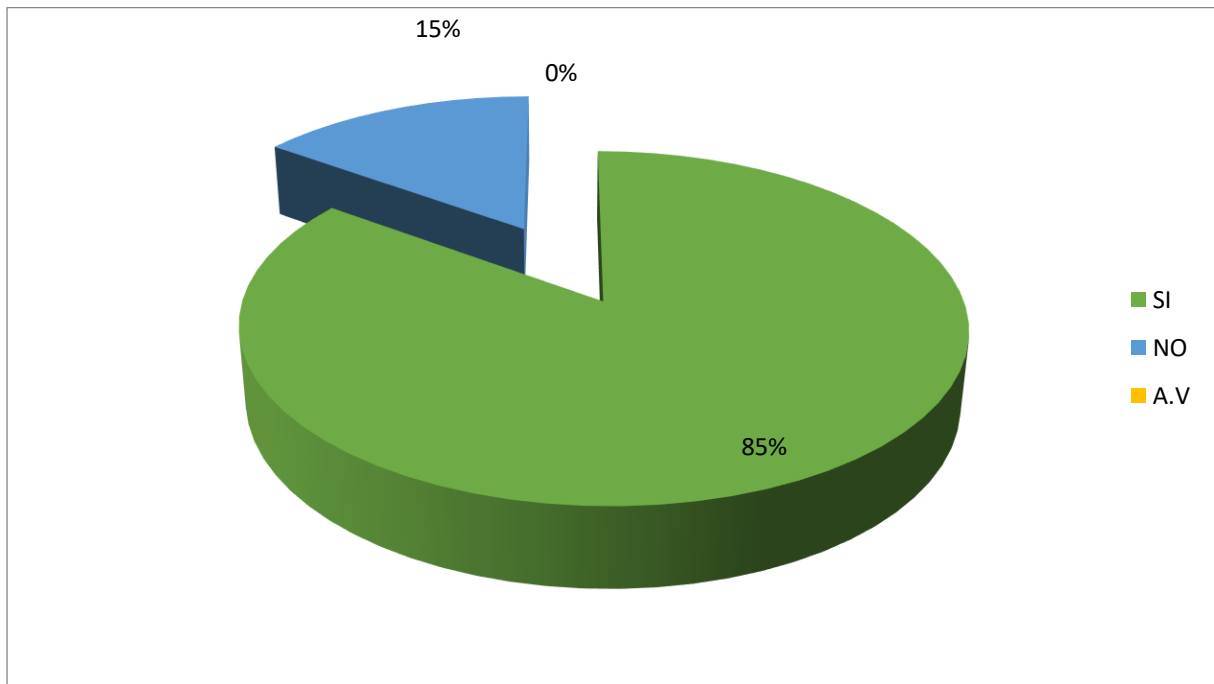
INTERPRETACIÓN:

Todos los/as estudiantes coinciden en que la incorporación de tecnología en el proceso de enseñanza representa una forma atractiva y efectiva de aprender. Para ellos, el uso de computadoras, tabletas, plataformas educativas hace que las clases sean más interesantes, claras y participativas. Esta total aceptación resalta la urgencia de innovar las prácticas pedagógicas tradicionales, integrando herramientas tecnológicas que respondan a las necesidades del estudiante actual, que crece inmerso en un mundo digital.

Alternativa N° 6

6.- ¿A usted le gusta como enseña su Profesor/a?

Gráfico 6



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 85% de los/as estudiantes encuestados respondieron que sí les gusta la forma en que enseña su profesor/a, mientras que el 15% indicó que no.

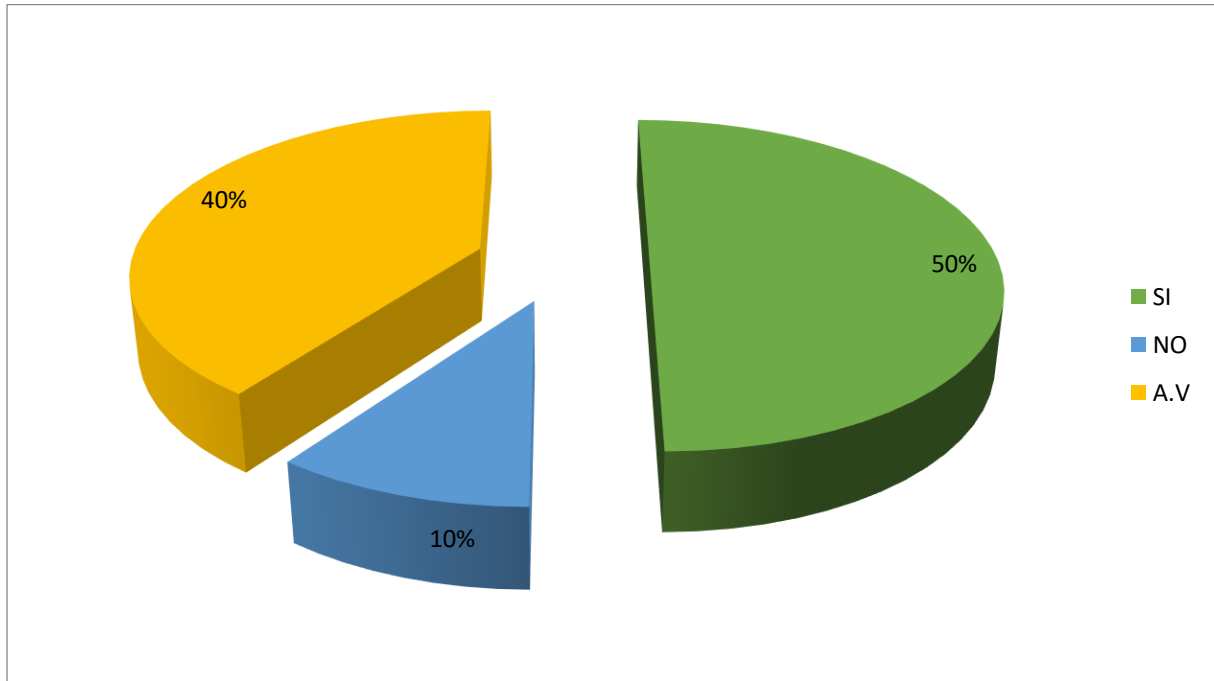
INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los/as estudiantes muestra conformidad con las metodologías utilizadas por su docente, lo que indica que se sienten a gusto y valoran el estilo de enseñanza actual. Sin embargo, un porcentaje minoritario expresa insatisfacción, lo que representa una oportunidad de mejora. Esta diversidad de opiniones sugiere la necesidad de seguir innovando en el aula, incorporando estrategias más participativas, como el uso de tecnología y juegos educativos, que respondan a los diferentes intereses y formas de aprender de los estudiantes.

Alternativa N° 7

7.- ¿Cuándo usted lee entiende fácilmente lo que dice el texto?

Gráfico 7



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory PUSDÁ

ANÁLISIS:

El 50% de los/as estudiantes respondieron que sí comprenden fácilmente lo que leen, el 40% indicó que solo lo logran a veces y un 10% manifestó que no entiende con facilidad los textos.

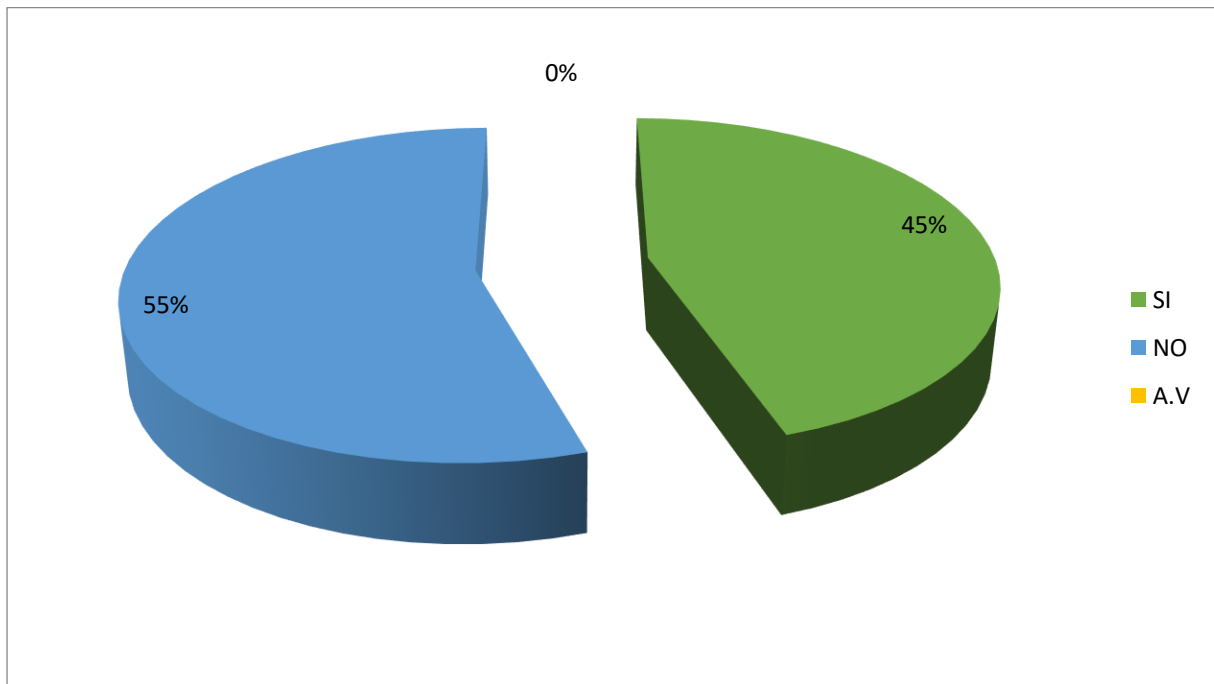
INTERPRETACIÓN:

Los resultados revelan que solo la mitad de los/as estudiantes logra una comprensión lectora fluida, mientras que una parte significativa presenta dificultades parciales, y un grupo menor enfrenta obstáculos evidentes para entender lo que lee. Esta situación refleja una necesidad urgente de fortalecer las habilidades lectoras desde estrategias más motivadoras y efectivas. La implementación de entornos virtuales gamificados representa una alternativa oportuna para abordar este problema, ya que permite reforzar la comprensión mediante actividades lúdicas, visuales y participativas que se adaptan al ritmo de cada estudiante.

Alternativa N° 8

8.-¿Usted tiene muchas dificultades al leer?

Gráfico 8



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory PUSDÁ

ANÁLISIS:

El 45% de los/as estudiantes encuestados indicaron que sí tienen muchas dificultades al leer, mientras que el 55% respondió que no.

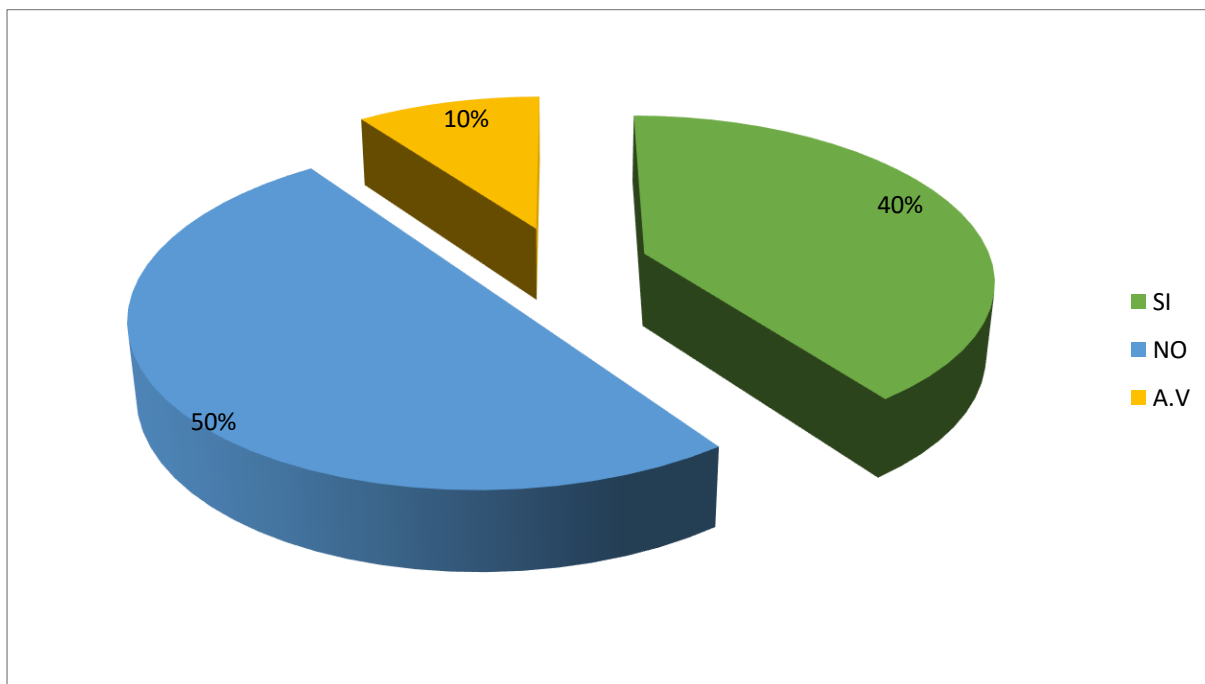
INTERPRETACIÓN:

Aunque una mayoría relativa de estudiantes no percibe dificultades significativas al leer, un porcentaje considerable reconoce enfrentar obstáculos en este proceso. Esto muestra que aún existen desafíos en la comprensión lectora que deben ser atendidos. Por ello, la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación en entornos virtuales resulta fundamental para apoyar a quienes presentan estas dificultades y fortalecer las habilidades lectoras de todo el grupo.

Alternativa N° 9

9.- ¿En casa sus Padres le ayudan a realizar lecturas?

Gráfico 9



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory PUSDÁ

ANÁLISIS:

El 40% de los/as estudiantes encuestados afirmaron que sí reciben ayuda de sus padres para realizar lecturas en casa, el 10% indicó que a veces reciben ayuda, y el 50% respondió que no cuentan con ese apoyo.

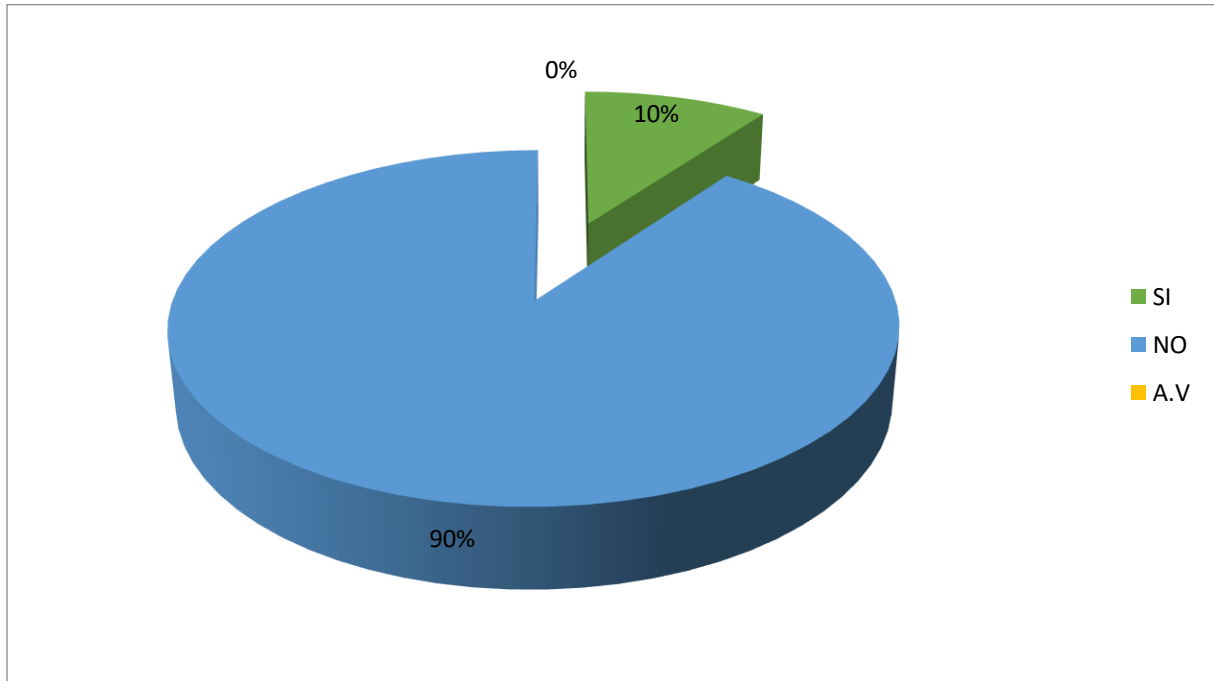
INTERPRETACIÓN:

Los resultados muestran que una parte significativa de los estudiantes no recibe apoyo familiar en las actividades de lectura, lo que puede influir negativamente en su proceso de aprendizaje y motivación lectora. Esta situación resalta la importancia de fortalecer no solo las estrategias dentro del aula, sino también promover la participación y acompañamiento de las familias para crear un ambiente de apoyo integral que potencie el desarrollo de la comprensión lectora.

Alternativa N° 10

10.- ¿Considera usted que tiene malas calificaciones por la lectura?

Gráfico 10



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory PUSDÁ

ANÁLISIS:

El 10% de los/as estudiantes encuestados consideran que tienen malas calificaciones debido a dificultades en la lectura, mientras que el 90% no lo percibe así.

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los estudiantes no relaciona sus calificaciones con problemas en la lectura, lo que puede indicar que se sienten seguros de sus habilidades lectoras o que otros factores influyen más en su desempeño académico. Sin embargo, el pequeño porcentaje que sí reconoce esta dificultad destaca la necesidad de continuar trabajando en estrategias que fortalezcan la comprensión lectora, asegurando que todos los estudiantes puedan alcanzar un rendimiento satisfactorio.

CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

1.9 Fundamentos de la propuesta

JUSTIFICACIÓN

Desde una mirada pedagógica actual, que reconoce los desafíos del aprendizaje en la era digital, esta propuesta surge como respuesta a una problemática concreta que afecta al rendimiento escolar de los estudiantes: las dificultades en la comprensión lectora. Frente a esta realidad, se plantea una transformación metodológica que permita fortalecer esta habilidad fundamental mediante estrategias activas, dinámicas y acordes al contexto tecnológico de la educación contemporánea.

A partir de un proceso de análisis, reflexión crítica y fundamentación teórico-empírica, se construye el objeto de intervención de este trabajo: la gamificación de un entorno virtual interactivo como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Institución “Hugo Alemán Fierro”. Esta propuesta busca transformar la experiencia de lectura en una actividad motivadora y significativa, integrando elementos del juego que despierten el interés y favorezcan la participación activa del estudiante.

El presente trabajo constituye un aporte metodológico relevante al campo educativo, con un enfoque didáctico que promueve el uso responsable y creativo de las tecnologías para facilitar el aprendizaje. Además, se reconoce la importancia de involucrar a los diferentes actores del proceso educativo docentes, estudiantes y familias, como parte fundamental del cambio, fomentando el trabajo colaborativo y la mejora continua.

Esta propuesta aspira ofrecer una alternativa práctica y efectiva para superar las barreras lectoras actuales, contribuyendo al desarrollo de habilidades clave como identificar ideas principales, hacer pequeñas inferencias y comprender textos sencillos con claridad, es decir entiendan lo que leen y puedan expresarlo con sus propias palabras.

OBJETIVOS

- Diseñar un entorno virtual gamificado para estimular la comprensión lectora en estudiantes.
- Implementar actividades interactivas y lúdicas que desarrollen los niveles literal, inferencial y crítico de la lectura.
- Evaluar los resultados de la propuesta en el desempeño lector de los estudiantes.

IMPORTANCIA

Esta propuesta es importante ya que fusiona la utilización de recursos tecnológicos con una estrategia pedagógica divertida que estimula el interés de los estudiantes por la lectura. El entorno virtual creado proporciona recompensas, desafíos, misiones y retroalimentación, lo que potencia la atención y entendimiento del contenido. Sus principales características incluyen la adaptabilidad, el acceso desde distintos dispositivos, una retroalimentación continua, un diseño agradable y actividades ajustadas al nivel de lectura de los estudiantes.

1.10 Presentación de la propuesta

La presente propuesta tiene como finalidad mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la institución “Hugo Alemán Fierro”, mediante la implementación de un entorno virtual interactivo gamificado. Este proyecto surge de la necesidad de atender las dificultades lectoras detectadas en el aula, y al mismo tiempo, responder a los desafíos educativos actuales que requieren metodologías activas, motivadoras y apoyadas en el uso de la tecnología.

A lo largo del desarrollo del proyecto se ha venido trabajando en el diseño de actividades digitales que integren elementos propios del juego, como niveles, distinciones, retos y retroalimentación inmediata, se utilizarán herramientas como Wordwall, Educaplay; entre otras, adaptadas al nivel de los estudiantes. Además, se ha fundamentado la propuesta en investigaciones teóricas y antecedentes prácticos que respaldan la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento lector.

La propuesta no solo busca incentivar el gusto por la lectura, sino también promover la participación activa de los estudiantes, el aprendizaje autónomo, el pensamiento reflexivo y el uso significativo de herramientas digitales. Su aplicación se desarrolló durante el año lectivo 2024–2025 y fue evaluada a través de instrumentos que permitan medir avances reales en la comprensión lectora. En conjunto, este trabajo plantea una alternativa educativa innovadora y contextualizada, acorde a las necesidades y capacidades de los niños y niñas de cuarto año de básica. Para una mayor veracidad hemos puesto en marcha varias actividades.

Actividad 1: Aventura en la Biblioteca Mágica

- **Tema:** Identificación de ideas principales.
- **Objetivo:** Mejorar la comprensión literal del texto.
- **Desarrollo:** Leeremos un breve cuento que les contaremos a los estudiantes después de a ver terminado de leerles los estudiantes responderán en Wordwall las siguientes preguntas.
<https://wordwall.net/play/93887/947/359>
- **Conclusiones:** Los estudiantes lograron identificar ideas centrales con mayor facilidad y disfrutaron la dinámica del juego.

Actividad 2: Ordena el cuento

- **Tema:** Secuencia de eventos.
- **Objetivo:** Reconocer el orden lógico de una narración para mejorar la comprensión lectora.
- **Desarrollo:** Los estudiantes trabajan con un cuento corto y sencillo titulado “El Viaje de Tomás”, que cuenta la historia de un niño que se pierde en el bosque y logra regresar a casa gracias a una serie de eventos que se suceden de forma lógica. Este será el breve cuento que les diremos a los estudiantes.
<https://wordwall.net/play/93949/666/958>

- **Conclusiones:** Se fortaleció la organización mental de los eventos de una historia.

Actividad 3: Busca la palabra escondida

- **Tema:** Vocabulario contextual.
- **Objetivo:** Inferir el significado de palabras desconocidas a partir del contexto en el que aparecen dentro de un texto narrativo.
- **Desarrollo:** Juego de sopa de letras en Learning apps con pistas contextuales.
- <https://learningapps.org/watch?v=pci25bo8525>

• **Conclusión:** Los estudiantes lograron ampliar su vocabulario activo al asociar palabras nuevas con situaciones del texto. Se fortaleció la comprensión inferencial, ya que no se ofreció una definición inmediata, sino que los niños desarrollaron habilidades para deducir significados a través del contexto. El formato de juego incentivó la participación y el entusiasmo por aprender palabras nuevas.

Actividad 4: ¡Adivina el personaje!

- **Tema:** Características de personajes.
- **Objetivo:** Identificar rasgos físicos, emociones y acciones de los personajes del texto, desarrollando la comprensión interpretativa.
- **Desarrollo:** En esta actividad vamos a realizar una clasificación de las características de los personajes del cuento en Learning apps con pistas.
- <https://learningapps.org/watch?v=pqiiqz1m525>
- **Conclusión:** Gracias al uso de características y descripciones, los estudiantes lograron comprender mejor las acciones y emociones de los personajes del cuento. También desarrollaron habilidades para inferir información y expresarse oralmente.

Actividad 5: Conecta las ideas

- **Tema:** Cohesión textual.
- **Objetivo:** Relacionar oraciones y párrafos que tienen sentido entre sí, para mejorar la

comprensión y la producción de textos coherentes.

- **Desarrollo:** Los estudiantes trabajan con fragmentos de textos breves donde deben emparejar oraciones que estén conectados por una idea central, palabra clave o secuencia lógica.

- <https://learningapps.org/watch?v=p3ad9r75525>

- **Conclusión:** Con este tipo de actividades, los estudiantes aprenden a identificar relaciones lógicas entre oraciones, fortalecen la cohesión textual y mejoran su habilidad para escribir y comprender textos más organizados. La actividad fomenta atención, razonamiento y trabajo cooperativo.

Actividad 6: Misiones del sabio lector

- **Tema:** Comprensión crítica.

- **Objetivo:** Formular opiniones y juicios personales razonados sobre un texto leído, expresando acuerdos, desacuerdos o ideas propias.

- **Desarrollo:** Vamos a leer un cuento el cual después de terminarlo vamos a hacerles preguntas para que los estudiantes puedan dar su opinión y a la vez reflexionar.

- <https://learningapps.org/watch?v=p4ugvmbs325>

- **Conclusión:** Los estudiantes desarrollaron su capacidad crítica y expresiva, ya que no solo recordaron lo leído, sino que opinaron, imaginaron y evaluaron situaciones del texto.

Actividad 7: El detective textual

- **Tema:** Búsqueda de información explícita

- **Objetivo:** Identificar datos específicos del texto leído, fortaleciendo la lectura analítica y la comprensión literal.

- **Desarrollo:** Los estudiantes se convierten en “detectives del texto”. Deben leer con atención y resolver una serie de preguntas. Cada nivel tiene una pregunta de selección

múltiple basada en información explícita del texto. Si eligen la respuesta correcta, avanzan.

- <https://wordwall.net/play/93984/580/639>

- **Conclusión:** Los estudiantes mejorarán su atención a los detalles y fortalecerán su capacidad para localizar información concreta dentro del texto. Fomentó la lectura atenta y la motivación por resolver cada pista, generando un aprendizaje más activo y dinámico.

Actividad 8: Verdadero o falso lector

- **Tema:** Verificación de información

- **Objetivo:** Evaluar la comprensión literal (lo que el texto dice) e inferencial (lo que se puede deducir o interpretar del texto leído).

- **Desarrollo:** Los estudiantes leen el cuento con atención y luego participan en un juego digital con afirmaciones que deben clasificar como verdaderas o falsas.

- <https://wordwall.net/play/93984/969/288>

- **Conclusión:** Los estudiantes distinguirán entre información verdadera, falsa o inventada.

Esta actividad fomentará la lectura atenta, el pensamiento crítico y la capacidad de evaluar el contenido con base en lo leído.

Actividad 9: Relaciona causa y efecto

- **Tema:** Relaciones lógicas (causa y efecto)

- **Objetivo:** Identificar las acciones (causas) y sus consecuencias (efectos) dentro de un texto narrativo sencillo.

- **Desarrollo:** Vamos a realizar un juego interactivo para relacionar acciones con sus efectos después de haber leído el cuento a los estudiantes.

- https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24392305-relaciona_causa_y_efecto.html

- **Conclusión:** Los estudiantes aprendieron a establecer relaciones lógicas entre acciones y consecuencias, lo cual fortalece su pensamiento lógico, la comprensión lectora y la

capacidad de estructurar textos con coherencia.

Actividad 10: ¡Cambia el final!

- **Tema:** Creatividad y comprensión lectora
- **Objetivo:** Estimular la interpretación personal del texto y la creación de nuevas versiones a partir de la comprensión global del contenido.
- **Desarrollo:** Tras leer un cuento breve, los estudiantes deben modificar el final de la historia, usando su imaginación y respetando la coherencia de lo leído. La actividad favorece la comprensión profunda del texto y el desarrollo de la expresión escrita.
 - <https://padlet.com/margorypusda/deben-modificar-el-final-de-la-historia-usando-su-imaginaci--ikxbc388x49nga92>
- **Conclusión:** Esta actividad permitió a los estudiantes demostrar comprensión total del texto, al tiempo que fortalecieron su capacidad para expresarse por escrito de manera creativa y coherente. También se desarrolló la confianza para compartir ideas propias y la motivación por la lectura.

1.11 Ejecución de la propuesta

Aplicación práctica de la propuesta

1.-Solicitud y autorización institucional: Se presentó una solicitud formal a la directora de la institución “Hugo Alemán Fierro” para implementar el proyecto durante el último mes del año lectivo 2024–2025. La solicitud fue aprobada, permitiendo desarrollar las actividades planificadas con el grado correspondiente.

2.- Coordinación con la docente del grado: Se mantuvo una comunicación constante con la profesora del cuarto año de E.G.B., quien colaboró activamente en la organización, seguimiento y apoyo de las actividades propuestas.

3.-Socialización con los padres de familia: Los padres de familia fueron informados sobre los objetivos y el alcance del proyecto. Se buscó su participación activa y su compromiso, considerando que gran parte de las actividades se desarrollarían desde casa.

4.-Creación de grupo de comunicación: Se conformó un grupo de WhatsApp de padres de familia, a través del cual se enviaron los enlaces (links) de acceso a las actividades gamificadas. Este canal facilitó la comunicación directa y continua con las familias.

5.-Adecuación del aula con recursos tecnológicos, participación y seguimiento: En el aula se habilitó un entorno didáctico utilizando un proyector, computador, bocinas de audio, permitiendo la presentación grupal de las actividades. Esto favoreció el trabajo colaborativo y la participación activa bajo la guía de la docente, es decir los estudiantes interactuaron tanto en clase como desde casa y se realizó un seguimiento constante a través de observaciones y mensajes de retroalimentación.

6.-Diseño e implementación de las actividades gamificadas: Las sesiones fueron diseñadas como juegos interactivos accesibles y complementarias desde casa, con elementos visuales, auditivos y desafíos que promovían la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico.

7.-Resultados y valoración: La implementación de la propuesta demostró ser efectiva al fomentar la motivación, la comprensión lectora y el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, integrando la participación de docentes, estudiantes y padres de familia.

Resultados obtenidos con la implementación de la propuesta.

La encuesta final fue aplicada tras la ejecución de la propuesta gamificada con el propósito de verificar los avances en la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. Esta evaluación permitió contrastar los resultados obtenidos en la fase diagnóstica inicial con los posteriores a la intervención.

Objetivo de la encuesta: Contrastar los cambios o mejoras en la comprensión lectora después de haber realizado actividades con juegos educativos, como parte del proyecto.

A continuación, se presentan los principales resultados que reflejan el efecto de la propuesta educativa implementada.

Tabla 3. Tabulación encuesta-propuesta

PREGUNTAS	SI	NO	A. V
1.- ¿A usted le gustó aprender a leer con juegos en la computadora o tablet?	20	0	0
2.- ¿Usted sintió que entendió mejor los textos mientras jugaba?	19	1	0
3.- ¿Leer con juegos fue más divertido que leer solo en el cuaderno?	20	0	0
4.- ¿Usted se sintió más motivado(a) para leer usando el juego?	20	0	0
5.- ¿A usted le gustó ganar puntos o premios por leer bien?	20	0	0
6.- ¿Cree usted que ahora lee mejor que antes?	19	1	0
7.- ¿Le gustaría seguir usando estos juegos para aprender a leer?	18	0	2
8.- ¿Usted compartió lo que aprendió con sus compañeros o familia?	15	1	4
9.- ¿A usted le ayudaron las imágenes, sonidos y actividades del juego a la comprensión lectora?	20	0	0
10.- ¿Usted se sintió feliz aprendiendo con esta nueva forma de leer?	20	0	0

Fuente: Resultado de encuestas

Elaborado: Margory PUSDÁ

En la tabla se aprecia el puntaje obtenido de la tabulación de las respuestas en las preguntas del instrumento de la propuesta.

Tabla 4. Porcentajes encuesta-propuesta

PREGUNTAS	SI	NO	A.V
1.- ¿A usted le gustó aprender a leer con juegos en la computadora o tablet?	100%	0%	0%
2.- ¿Usted sintió que entendió mejor los textos mientras jugaba?	95%	5%	0%
3.- ¿Leer con juegos fue más divertido que leer solo en el cuaderno?	100%	0%	0%
4.- ¿Usted se sintió más motivado(a) para leer usando el juego?	100%	0%	0%
5.- ¿A usted le gustó ganar puntos o premios por leer bien?	100%	0%	0%
6.- ¿Cree usted que ahora lee mejor que antes?	95%	5%	0%
7.- ¿Le gustaría seguir usando estos juegos para aprender a leer?	90%	10%	0%
8.- ¿Usted compartió lo que aprendió con sus compañeros o familia?	75%	5%	20%
9.- ¿A usted le ayudaron las imágenes, sonidos y actividades del juego a entender mejor?	100%	0%	0%
10.- ¿Usted se sintió feliz aprendiendo con esta nueva forma de leer?	100%	0%	0%

Fuente: Resultado de encuestas

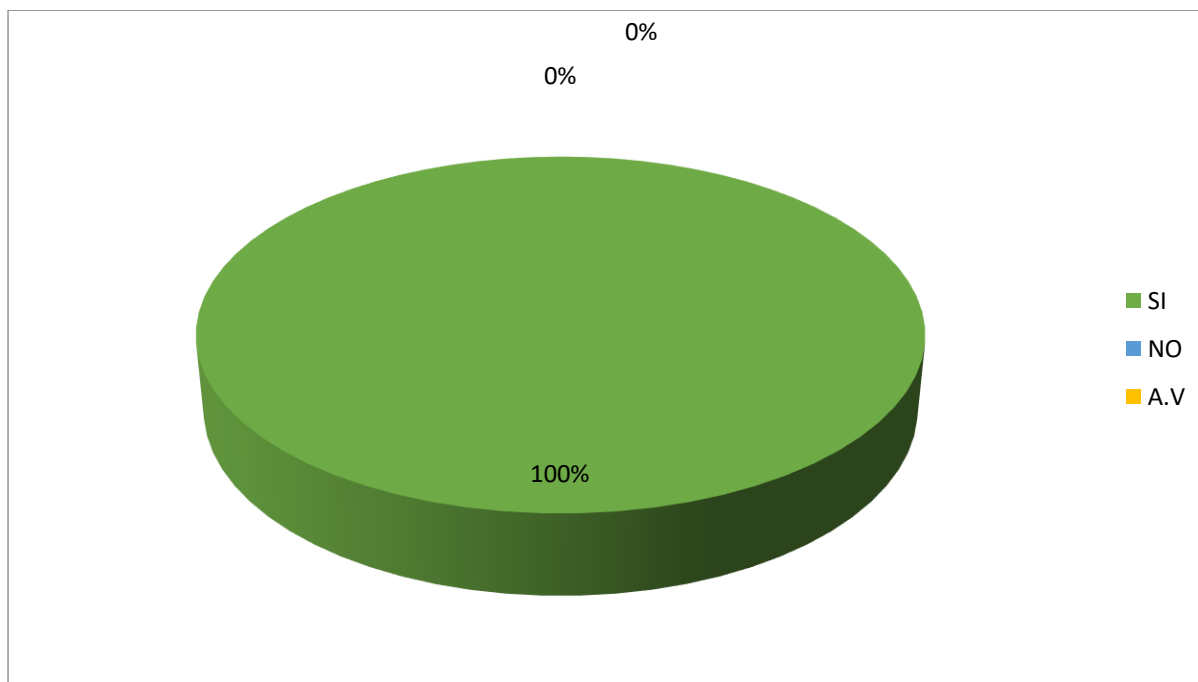
Elaborado: Margory PUSDÁ

En la tabla se aprecia los porcentajes alcanzados en cada una de las alternativas de respuestas de las preguntas del instrumento de la propuesta.

Alternativa N° 1

1.- ¿A usted le gustó aprender a leer con juegos en la computadora o tablet?

Gráfico 11



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 100% de los/as estudiantes encuestados respondieron que les gustó aprender a leer con juegos en la computadora o tablet.

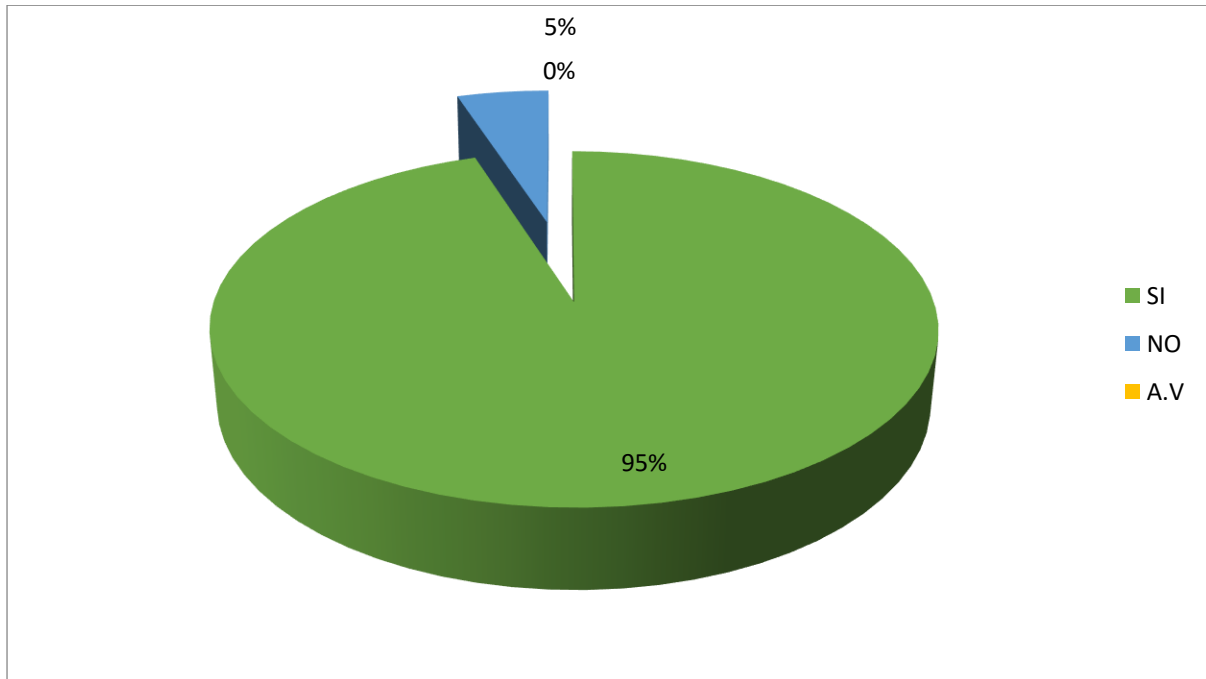
INTERPRETACIÓN:

Todos los/as estudiantes demostraron entusiasmo por el uso de juegos digitales como herramienta de aprendizaje. Esta aceptación total evidencia que la propuesta gamificada resultó atractiva, motivadora y adecuada para su edad. El uso de tecnología en el aula, combinado con elementos lúdicos, permitió transformar la lectura en una experiencia divertida, generando mayor interés, participación y disposición hacia el aprendizaje.

Alternativa N° 2

2.- ¿Usted sintió que entendió mejor los textos mientras jugaba?

Gráfico 12



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 95% de los/as estudiantes encuestados respondieron que sí entendieron mejor los textos mientras jugaban, y el 5% indicó que no.

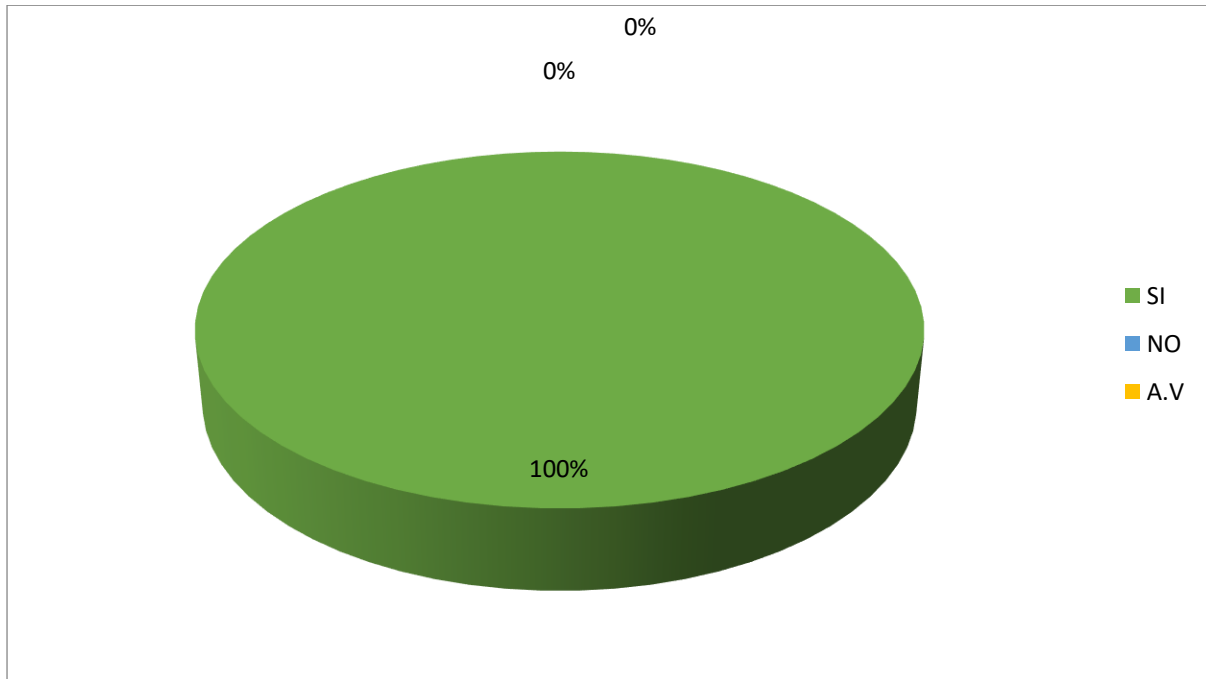
INTERPRETACIÓN:

La gran mayoría de los/as estudiantes manifestó que la comprensión de los textos mejoró gracias a la dinámica de juego, lo que demuestra que el uso de entornos virtuales interactivos facilita el aprendizaje significativo. Esta experiencia lúdica no solo motiva, sino que también ayuda a enfocar la atención y fortalecer habilidades lectoras. El pequeño grupo que no percibió mejoras sugiere que, aunque el método es ampliamente efectivo, es necesario seguir adaptando las estrategias para atender todos los estilos de aprendizaje.

Alternativa N° 3

3.- ¿Leer con juegos fue más divertido que leer solo en el cuaderno?

Gráfico 13



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 100% de los/as estudiantes encuestados opinan que les gustaría usar un juego interactivo para practicar la lectura.

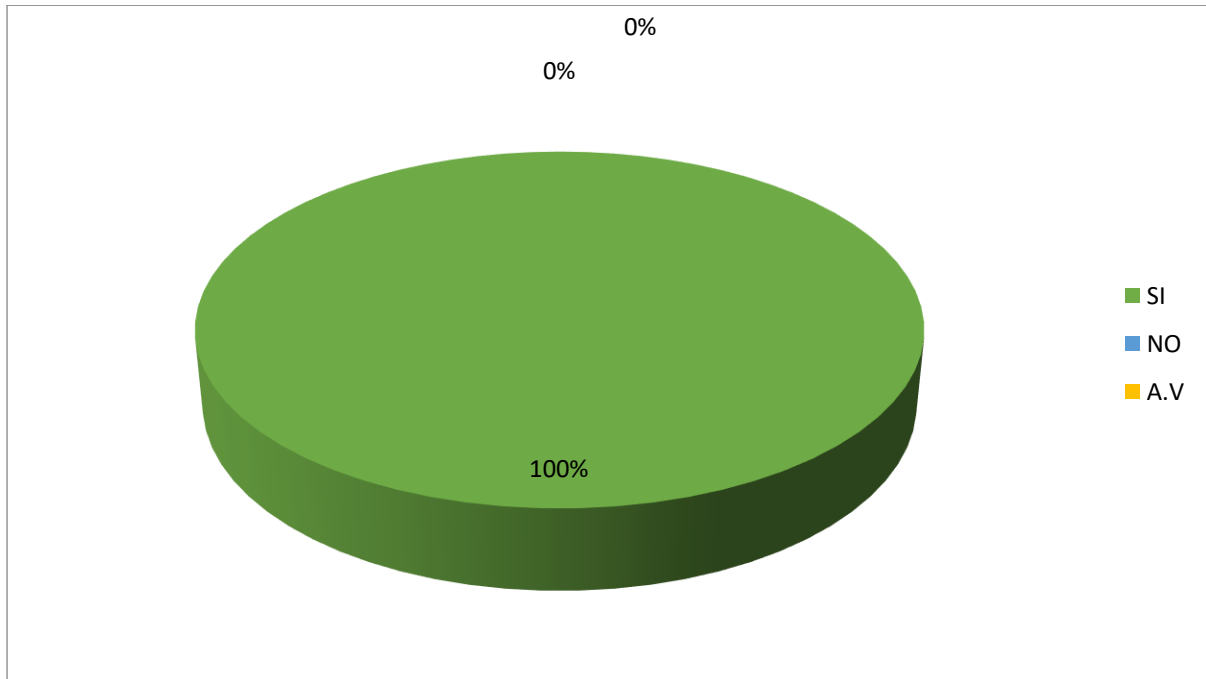
INTERPRETACIÓN:

El total de los/as estudiantes demuestra una actitud positiva y abierta hacia el uso de juegos interactivos como herramienta para mejorar la lectura. Esto refleja un alto nivel de motivación y disposición para aprender de forma divertida y dinámica. Además, que el uso de entornos virtuales gamificados puede ser una estrategia efectiva para captar su atención, fomentar el hábito lector y fortalecer su comprensión lectora de manera entretenida y significativa.

Alternativa N° 4

4.- ¿Usted se sintió más motivado(a) para leer usando el juego?

Gráfico 14



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 100% de los/as estudiantes encuestados respondieron que se sintieron más motivados para leer al utilizar el juego.

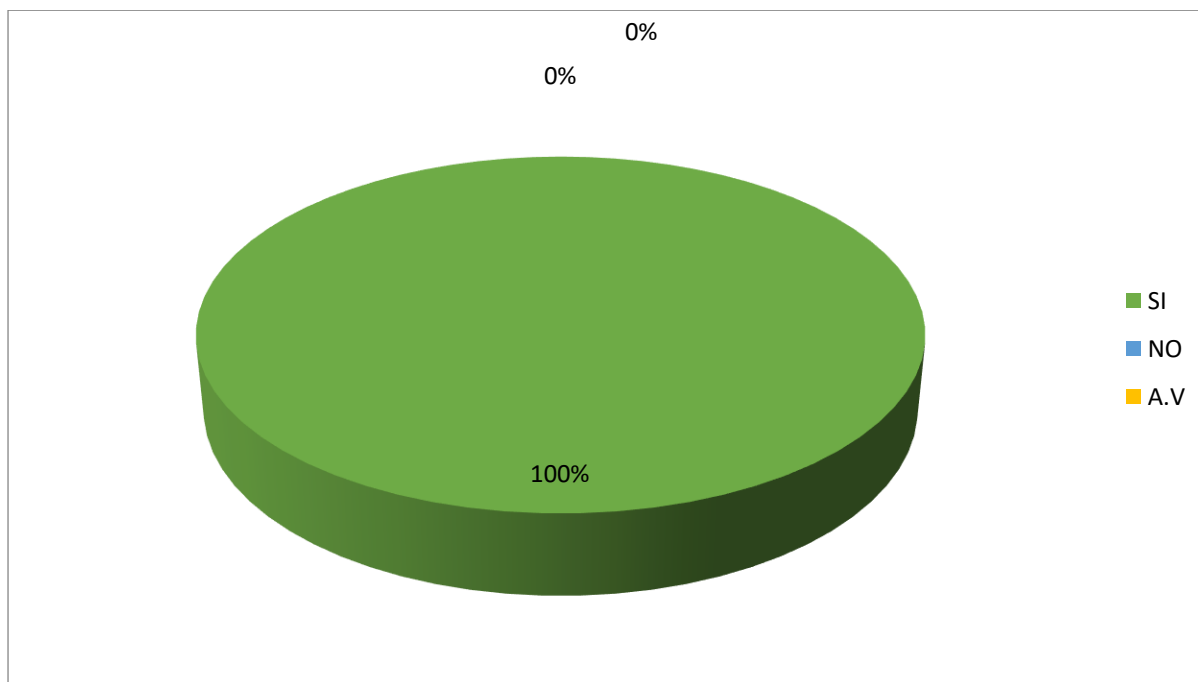
INTERPRETACIÓN:

La totalidad de los/as estudiantes expresó que el uso del juego aumentó su motivación para leer, lo que confirma que la gamificación despierta el interés y el entusiasmo por el aprendizaje. Esta respuesta positiva refleja que los elementos lúdicos, como los desafíos, recompensas e interacción digital, hacen de la lectura una experiencia más atractiva y significativa, favoreciendo así una mejor disposición hacia el desarrollo de habilidades lectoras.

Alternativa N° 5

5.- ¿A usted le gustó ganar puntos o premios por leer bien?

Gráfico 15



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 100% de los/as estudiantes encuestados respondieron que les gustó ganar puntos o premios por leer bien.

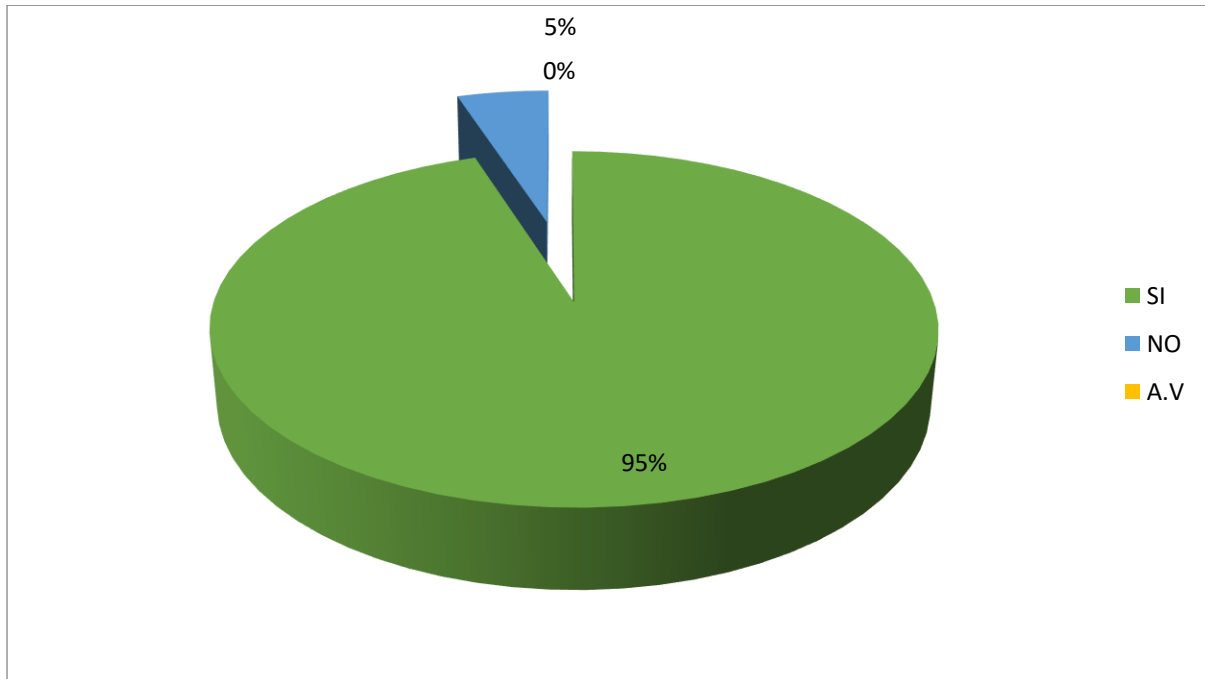
INTERPRETACIÓN:

Todos los/as estudiantes valoraron positivamente la obtención de puntos o premios como parte del proceso de lectura, lo que demuestra que el refuerzo positivo es un estímulo altamente efectivo en el contexto educativo. Esta respuesta confirma que los incentivos utilizados dentro del entorno gamificado fortalecen la motivación, aumentan el compromiso y promueven una actitud activa frente al aprendizaje lector.

Alternativa N° 6

6.- ¿Cree usted que ahora lee mejor que antes?

Gráfico 16



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory PUSDÁ

ANÁLISIS:

El 95% de los/as estudiantes encuestados respondieron que sí consideran que ahora leen mejor que antes, mientras que el 5% indicó que no

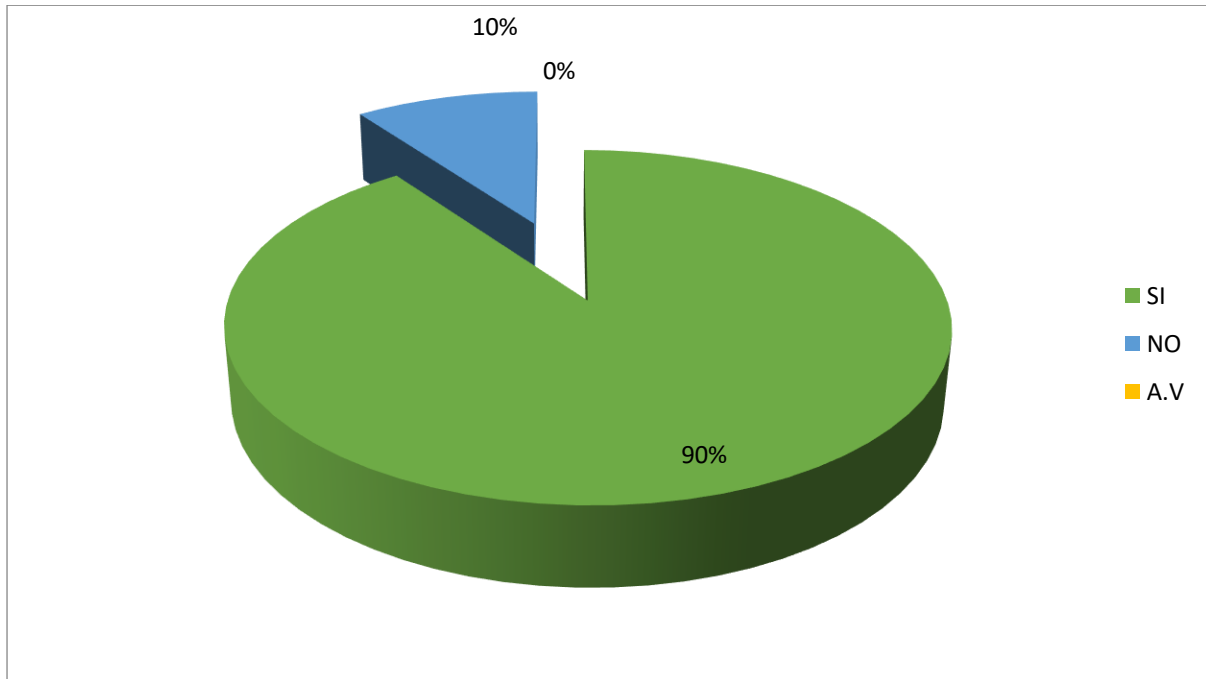
INTERPRETACIÓN:

La mayoría de estudiantes percibe una mejora en su capacidad lectora tras participar en la propuesta gamificada, lo que evidencia el impacto positivo de esta metodología sobre el desarrollo de la comprensión lectora. El pequeño porcentaje que no percibe avances sugiere que, aunque la propuesta es efectiva en general, es importante seguir personalizando y fortaleciendo las estrategias para que todos los estudiantes se beneficien plenamente del proceso.

Alternativa N° 7

7.- ¿Le gustaría seguir usando estos juegos para aprender a leer?

Gráfico 17



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 90% de los/as estudiantes encuestados respondieron que sí les gustaría seguir usando estos juegos para aprender a leer, mientras que el 10% indicó que no.

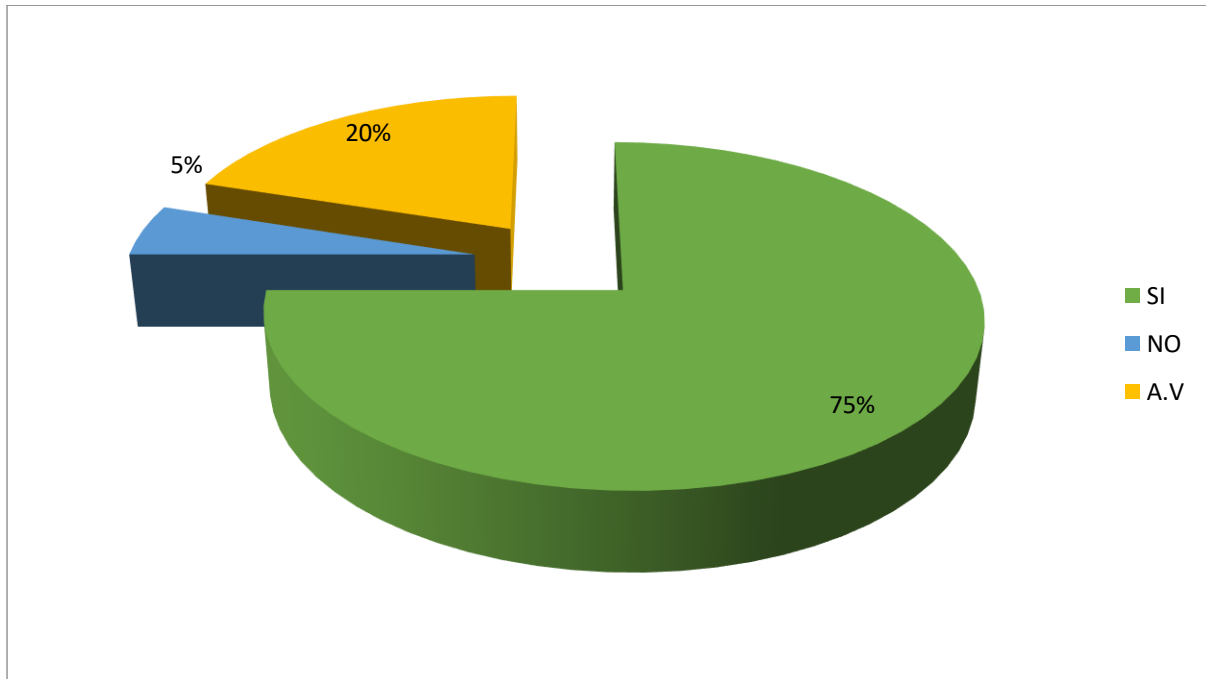
INTERPRETACIÓN:

La gran mayoría de estudiantes expresó su interés en continuar utilizando juegos como herramienta de aprendizaje lector, lo que refuerza la efectividad y aceptación de la propuesta. Este resultado demuestra que los entornos gamificados no solo mejoran la comprensión lectora, sino que también generan un deseo sostenido por aprender. El pequeño grupo que no desea continuar puede deberse a preferencias personales o dificultades técnicas en el hogar.

Alternativa N° 8

8.- ¿Usted compartió lo que aprendió con sus compañeros o familia?

Gráfico 18



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory Pusdá

ANÁLISIS:

El 75% de los/as estudiantes encuestados respondieron que sí compartieron lo que aprendieron con sus compañeros o familia, el 5% indicó que no, y el 20% respondió que a veces lo hicieron.

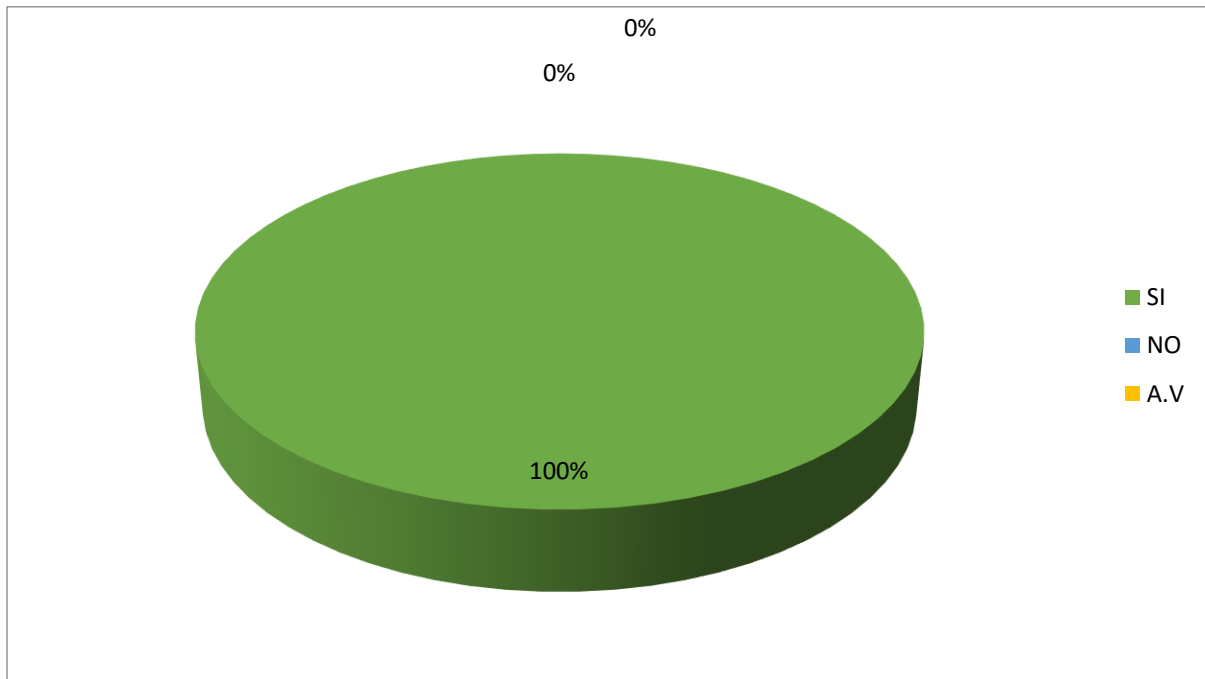
INTERPRETACIÓN:

Casi tres cuartas partes de los estudiantes demostraron una actitud activa al compartir sus aprendizajes con sus compañeros o familiares, lo cual favorece la consolidación de la propuesta. Este comportamiento refleja que la propuesta no solo impactó individualmente, sino que generó un efecto positivo en el entorno social del estudiante. Por otro lado, un porcentaje menor que no compartió o lo hizo ocasionalmente indica que se deben incentivar más espacios para la comunicación y el intercambio de experiencias dentro y fuera del aula.

Alternativa N° 9

9.- ¿A usted le ayudaron las imágenes, sonidos y actividades del juego a la comprensión lectora?

Gráfico 19



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory PUSDÁ

ANÁLISIS:

El 100% de los/as estudiantes encuestados respondieron que sí, las imágenes, sonidos y actividades del juego les ayudaron en la comprensión lectora.

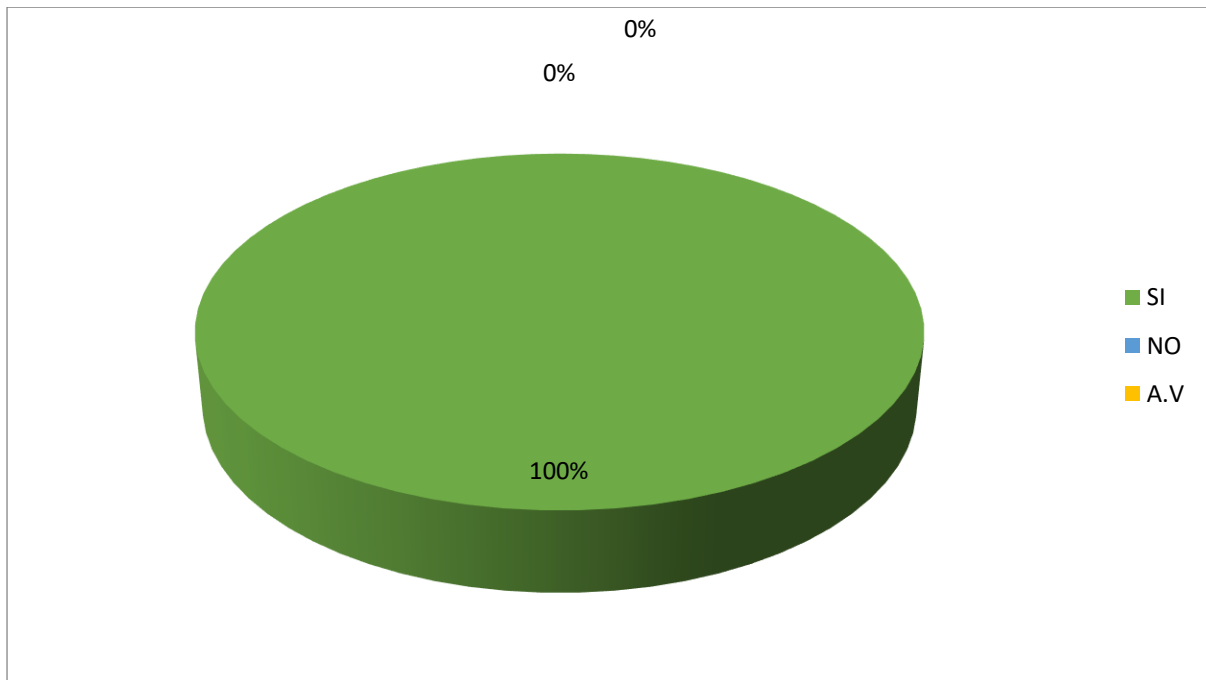
INTERPRETACIÓN:

Casi en su totalidad, los estudiantes valoraron positivamente los elementos visuales, auditivos y las actividades interactivas del juego, reconociendo su importancia para mejorar la comprensión lectora. Este resultado confirma que integrar recursos multisensoriales en entornos gamificados facilita la asimilación de los textos y promueve un aprendizaje más significativo y atractivo.

Alternativa N° 10

10.- ¿Usted se sintió feliz aprendiendo con esta nueva forma de leer?

Gráfico 20



Fuente: Estudiantes de 4to año “Hugo Alemán Fierro”

Elaborado: Margory PUSDÁ

ANÁLISIS:

El 100% de los/as estudiantes encuestados respondieron que se sintieron felices aprendiendo con esta nueva forma de leer.

INTERPRETACIÓN:

La totalidad de los estudiantes expresó sentirse feliz al aprender mediante esta metodología innovadora, lo que refleja el impacto positivo que genera la gamificación en el proceso lector. Esta respuesta indica que, además de mejorar la comprensión lectora tiene un impacto emocional en los estudiantes.

CONCLUSIONES

- El diagnóstico inicial permitió detectar debilidades específicas en la comprensión lectora. (encuesta inicial).
- La aplicación de estrategias gamificadas permitió mejorar significativamente la comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico.
- Las actividades lúdicas despertaron motivación y entusiasmo en los estudiantes, superando el desinterés generado por metodologías tradicionales.
- El uso de recursos visuales, auditivos y dinámicos facilitó la comprensión de textos, fortaleciendo la seguridad y actitud positiva de los estudiantes hacia la lectura.

RECOMENDACIONES

- Aplicar estrategias gamificadas con todos los subniveles, para una mejor comprensión lectora de los estudiantes.
- Capacitar a docentes en el uso de herramientas digitales y gamificadas para fortalecer sus prácticas pedagógicas.
- Extender esta propuesta a otros grados escolares, considerando sus características y necesidades específicas.
- Evitar metodologías repetitivas o tradicionales que no despiertan interés ni mejoran los resultados en comprensión lectora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, García. «TRIBUNAL REVISTA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION Y CIENCIAS JURIDICAS.» 2025. *Efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa pública.*
<https://revistatribunal.org/index.php/tribunal/article/view/311/652>.
- Castro, Orozco. «Instituto de Investigación y Capacitación Profesional del Pacífico [IDICAP P].» 2025. *Gamificación en la Educación Superior: Impacto en la Comprensión Lectora y la Flexibilidad Cognitiva.*
<https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/386/402>.
- Cesar, Ramos Casavilca. «Universidad Cesar Vallejo.» 2022. *La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica,.*
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102552/Ramos_CC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Hernández, Cindy Rodríguez & Libardo. «Universidad del Norte LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA.» 2022. *La Gamificación Offline Como Estrategia de Aula Para Fortalecer los Procesos de Comprensión Lectora en el Grado Cuarto de Primaria.*
https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/11594/Propuesta%20de%20Innovaci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica-%20La%20gamificaci%C3%B3n%20offline%20en%20el%20Aula.pdf?isAllowed=y&sequence=1&utm_source=
<<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/11594/Propuesta%20de%20Innovaci%C3%B3n%20pedag%C3%B3gica->

%20La%20gamificaci%C3%B3n%20offline%20en%20el%20Aula.pdf?isAllowed=y

&sequence=1&utm_source=

Herrera Sandoval, L. G. « Universidad César Vallejo.» 2023. *Estrategias de gamificación en la comprensión lectora de imágenes en estudiantes de 5 años de una institución pública.*

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121003/Herrera_SLG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Luna, Alejandro González. *¿Juego o herramienta? El potencial y los riesgos de la gamificación* Pérez López y Navarro. 2025. https://elpais.com/extra/formacion/2025-05-11/juego-o-herramienta-el-potencial-y-los-riesgos-de-la-gamificacion.html?utm_source=.

Meneses, Nacho. «Ni presencial ni ‘online’: el futuro de la educación está en lo híbrido.» *El desarrollo de herramientas como la IA generativa y las posibilidades del entorno digital señalan las ventajas de combinar lo mejor del mundo físico y el virtual* 2025. https://elpais.com/economia/formacion/2025-03-13/ni-presencial-ni-online-el-futuro-de-la-educacion-esta-en-lo-hibrido.html?utm_source=.

Ruales, Farinango. «UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.» 2023. *LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.* <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14926/2/PG%201606%20TRABAJO%20GRADO.pdf>.

ANEXOS

Solicitud institución

Quito, 26 de junio 2025

Srta. Magister

Esperanza Quinatoa

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN "HUGO ALEMÁN FIERRO"

Presente.

De mis consideraciones:

Yo, **Margory Gabriela PUSDÁ Chulde**, portadora de la cédula de identidad N.º 1727589275, estudiante del **Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui**, de la carrera **Tecnología en Docencia e Innovación Educativa**, me dirijo a usted de manera atenta y respetuosa para solicitar la autorización correspondiente para realizar las siguientes actividades académicas en esta prestigiosa institución:

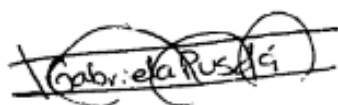
1. **Aplicación de una encuesta diagnóstica inicial sobre gamificación y comprensión lectora** a los/as estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.
2. **Desarrollo de un trabajo práctico breve**, vinculado al tema de titulación.
3. **Aplicación de una encuesta final** que permita contrastar y verificar los resultados obtenidos tras la intervención.

Estas acciones forman parte del proceso investigativo para optar por el título de **Tecnóloga en Docencia e Innovación Educativa**, cuyo tema es: **Gamificación de un entorno virtual interactivo para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de E.G.B en la institución Hugo Alemán Fierro, año lectivo 2024-2025.**

Comprometiéndome a guardar absoluta confidencialidad y reserva ya que los datos obtenidos serán para sustentar y dar mayor veracidad a la investigación.

Por la favorable atención que dé a la presente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente



Gabriela PUSDÁ

C.I. 1727589275

Carrera de docencia e innovación educativa

Encuesta diagnóstico

TECNOLOGÍA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

ENCUESTA INICIAL O DE DIAGNÓSTICO

Estimado/a estudiante:

Esta encuesta es confidencial y tiene como finalidad conocer cómo comprendes lo que lees. Tus respuestas ayudarán a una investigación que busca crear juegos educativos divertidos (gamificación) para que tú y tus compañeros/as aprendan mejor.

Objetivo de la encuesta: Recoger información sobre los hábitos, habilidades y dificultades que tienes al momento de leer, para diseñar actividades interactivas que te ayuden a mejorar tu comprensión lectora.

Instrucciones:

- Lea con atención cada pregunta.
- Marca con una X la respuesta que más le parezca: SÍ, NO, A VECES.
- Si deseas, puedes escribir brevemente por qué elegiste esa respuesta.
- Responde con honestidad, no hay respuestas buenas ni malas, tu participación es muy importante para mejorar la forma en que se enseña la comprensión lectora.



PREGUNTA	SI	NO	A.V	¿POR QUÉ?
1.- ¿A usted le gustaría aprender a leer a través de juegos, en una computadora o tablet?				
2.- ¿Usted utiliza juegos o aplicaciones educativas en tu tiempo libre?				
3.- Si hubiera un juego interactivo para practicar lectura, ¿te gustaría usarlo?				
4.- ¿A usted le motivaría leer más mediante un juego?				
5.- ¿A usted le gustaría que tus profesores usaran tecnología para enseñar?				
6.- ¿A usted le gusta como enseña su Profesor/a?				
7.- ¿Cuándo usted lee entiende fácilmente lo que dice el texto?				
8.- ¿Usted tiene muchas dificultades al leer?				
9.- ¿En casa sus Padres le ayudan a realizar lecturas?				
10.- ¿Considera usted que tiene malas calificaciones por la lectura?				

Encuesta final- propuesta



TECNOLOGÍA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

ENCUESTA FINAL O DE LA PROPUESTA.

Estimado/a estudiante:

Esta encuesta es confidencial y tiene como finalidad conocer cómo te ha ayudado el uso de juegos educativos para comprender mejor lo que lees. Tus respuestas permitirán evaluar si las actividades interactivas (gamificadas) fueron útiles para mejorar el aprendizaje en tu clase.

Objetivo de la encuesta: Contrastar los cambios o mejoras en la comprensión lectora después de haber realizado actividades con juegos educativos, como parte del proyecto.

Instrucciones:

- Lea con atención cada pregunta.
- Marca con una X la respuesta que más le parezca: SÍ, NO, A VECES.
- Si deseas, puedes escribir brevemente por qué elegiste esa respuesta.
- Responde con honestidad, no hay respuestas buenas ni malas, tu participación es muy importante para seguir mejorando la forma en que se enseña la lectura.

PREGUNTA	SI	NO	A.V	¿POR QUÉ?
1.- ¿A usted le gustó aprender a leer con juegos en la computadora o tablet?				
2.- ¿Usted sintió que entendió mejor los textos mientras jugaba?				
3.- ¿Leer con juegos fue más divertido que leer solo en el cuaderno?				
4.- ¿Usted se sintió más motivado(a) para leer usando el juego?				
5.- ¿A usted le gustó ganar puntos o premios por leer bien?				
6.- ¿Cree usted que ahora lee mejor que antes?				
7.- ¿Le gustaría seguir usando estos juegos para aprender a leer?				
8.- ¿Usted compartió lo que aprendió con sus compañeros o familia?				
9.- ¿A usted le ayudaron las imágenes, sonidos y actividades del juego a la comprensión lectora?				
10.- ¿Usted se sintió feliz aprendiendo con esta nueva forma de leer?				

Ilustración 1. Mente creativa , imaginando escenas de una lectura.



Ilustración 2



Ilustración 3



Ilustración 4



TECNOLOGÍA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

ENCUESTA INICIAL O DE DIAGNÓSTICO

Estimado/a estudiante:

Esta encuesta es confidencial y tiene como finalidad conocer cómo comprendes lo que lees. Tus respuestas ayudarán a una investigación que busca crear juegos educativos divertidos (gamificación) para que tú y tus compañeros/as aprendan mejor.

Objetivo de la encuesta: Recoger información sobre los hábitos, habilidades y dificultades que tienes al momento de leer, para diseñar actividades interactivas que te ayuden a mejorar tu comprensión lectora.

Instrucciones:

- Lea con atención cada pregunta.
- Marca con una X la respuesta que más le parezca: SÍ, NO, A VECES.
- Si deseas, puedes escribir brevemente por qué elegiste esa respuesta.
- Responde con honestidad, no hay respuestas buenas ni malas, tu participación es muy importante para mejorar la forma en que se enseña la comprensión lectora.



PREGUNTA	SI	NO	A.V	¿POR QUÉ?
1.- ¿A usted le gustaría aprender a leer a través de juegos, en una computadora o tablet?				
2.- ¿Usted utiliza juegos o aplicaciones educativas en tu tiempo libre?				
3.- Si hubiera un juego interactivo para practicar lectura, ¿te gustaría usarlo?				
4.- ¿A usted le motivaría leer más mediante un juego?				
5.- ¿A usted le gustaría que tus profesores usaran tecnología para enseñar?				
6.- ¿A usted le gusta como enseña su Profesor/a?				
7.- ¿Cuándo usted lee entiende fácilmente lo que dice el texto?				
8.- ¿Usted tiene muchas dificultades al leer?				
9.- ¿En casa sus Padres le ayudan a realizar lecturas?				
10.- ¿Considera usted que tiene malas calificaciones por la lectura?				

Encuesta final- propuesta



TECNOLOGÍA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

ENCUESTA FINAL O DE LA PROPUESTA.

Estimado/a estudiante:

Esta encuesta es confidencial y tiene como finalidad conocer cómo te ha ayudado el uso de juegos educativos para comprender mejor lo que lees. Tus respuestas permitirán evaluar si las actividades interactivas (gamificadas) fueron útiles para mejorar el aprendizaje en tu clase.

Objetivo de la encuesta: Contrastar los cambios o mejoras en la comprensión lectora después de haber realizado actividades con juegos educativos, como parte del proyecto.

Instrucciones:

- Lea con atención cada pregunta.
- Marca con una X la respuesta que más le parezca: SÍ, NO, A VECES.
- Si deseas, puedes escribir brevemente por qué elegiste esa respuesta.
- Responde con honestidad, no hay respuestas buenas ni malas, tu participación es muy importante para seguir mejorando la forma en que se enseña la lectura.

PREGUNTA	SI	NO	A.V	¿POR QUÉ?
1.- ¿A usted le gustó aprender a leer con juegos en la computadora o tablet?				
2.- ¿Usted sintió que entendió mejor los textos mientras jugaba?				
3.- ¿Leer con juegos fue más divertido que leer solo en el cuaderno?				
4.- ¿Usted se sintió más motivado(a) para leer usando el juego?				
5.- ¿A usted le gustó ganar puntos o premios por leer bien?				
6.- ¿Cree usted que ahora lee mejor que antes?				
7.- ¿Le gustaría seguir usando estos juegos para aprender a leer?				
8.- ¿Usted compartió lo que aprendió con sus compañeros o familia?				
9.- ¿A usted le ayudaron las imágenes, sonidos y actividades del juego a la comprensión lectora?				
10.- ¿Usted se sintió feliz aprendiendo con esta nueva forma de leer?				

ACTIVIDAD 1

← ↻ <https://wordwall.net/play/93887/947/359> A ☆ ☆ ...

 Wordwall

Identificación de la idea principal del cuento

Raphaela Chulde

No soy yo.

Iniciar

← ↻ <https://wordwall.net/play/93887/947/359> A ☆ ☆ ...

0:12 ✓ 2

¿Qué hacen los libros cuando Sofía abre el libro antiguo?

Desaparecen todos.

Comienzan a brillar y hablar.

3 de 5

← ↻ <https://wordwall.net/play/93887/947/359> A ☆ ☆ ...

JUEGO COMPLETADO

Puntuación	Hora
4/5	1:04

Mostrar respuestas

Volver a empezar

ACTIVIDAD 2

← ↻ <https://wordwall.net/play/93949/666/958> 🔊 ☆ ⚙️ 👤 ...

Wordwall

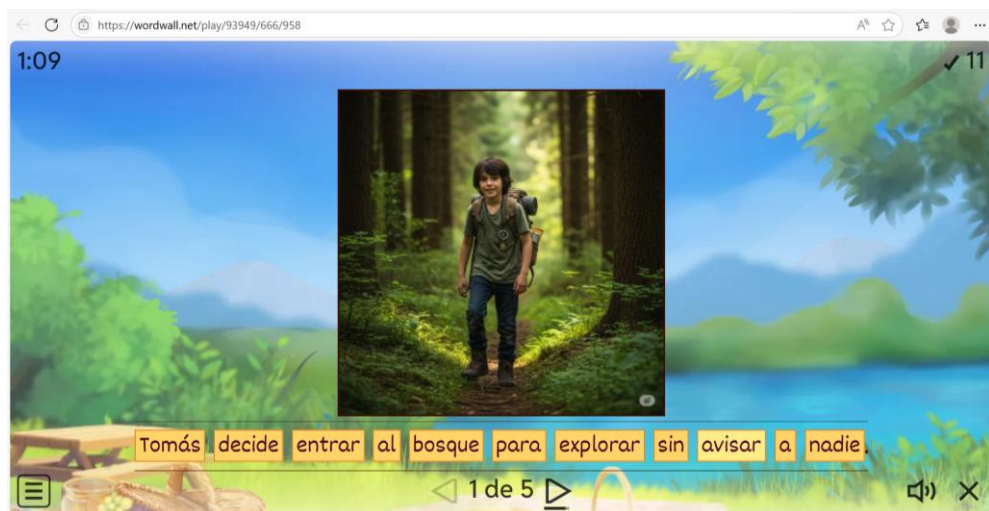
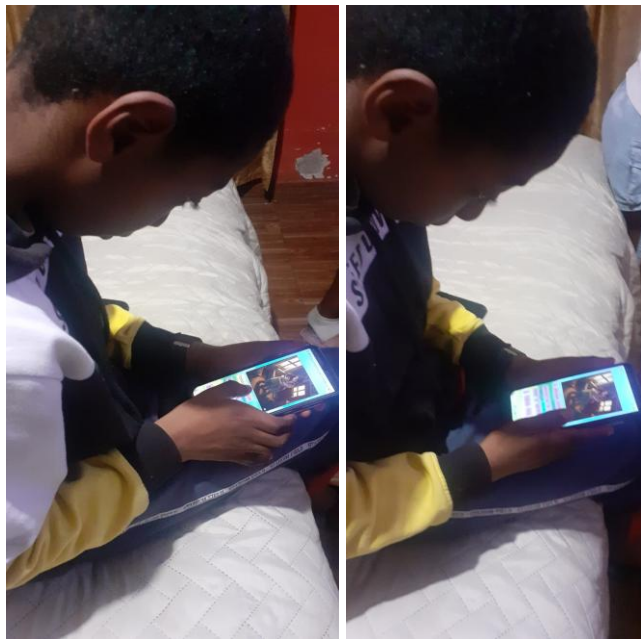
Ordena el cuento

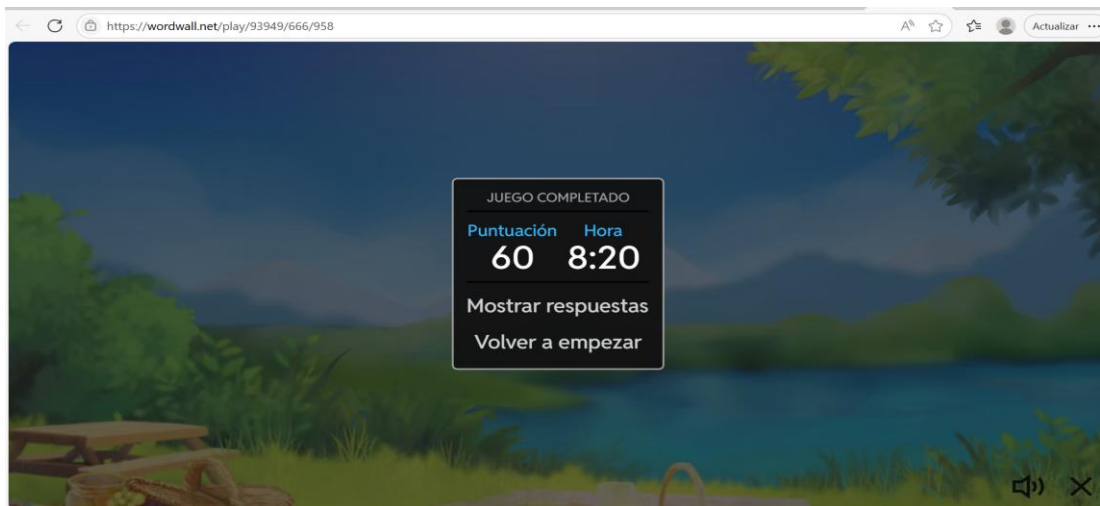
Escribe tu nombre.:

NEYMAR CALDERON

☐ ¿Recordarme?

Iniciar





ACTIVIDAD 3

https://learningapps.org/watch?v=pci25bo8525

I	Q	U	A	P	B	Ñ	E	Y	Ñ	O	É	N	T	É	U	F	B	R	Y	Í	W	N
Y	Z	Ú	Á	Á	J	T	É	D	T	V	E	I	S	J	D	N	E	N	Ó	M	P	U
D	O	R	T	L	N	L	U	X	N	X	E	U	A	Í	G	Ó	X	X	M	G	C	
R	C	S	W	E	I																X	
H	Í	N	I	J	U																C	
G	Í	L	Z	H	E																E	
L	A	X	Ó	É	L																Q	
V	C	N	T	Y	Ó																	
Í	Ñ	U	W	T	P	A	I	C	A												W	
H	Y	Ñ	Á	Q	W	M	Q	B	A	G	Ñ	Q	G	C	Ú	Q	E	R	Ó	L	N	Ñ
T	C	N	Q	É	D	J	D	M	S	T	O	C	U	K	A	Z	N	Q	D	H	B	F
D	E	S	K	P	W	Y	X	K	T	S	E	L	N	I	N	V	Á	G	É	M	Z	N

Tarea

En esta actividad buscaremos la palabra que describe la pista.

OK

1. _____
Mensaje que estaba atado al globo.
2. _____
Objeto rojo que voló con Lucas por el cielo.
3. _____
Lucas regresó a este lugar después del viaje.
4. _____
Es el nombre del niño que encontró el globo.
5. _____
Lugar con muchos árboles que el globo sobrevoló.
6. _____
Palabra que describe a Lucas por atreverse a volar.

https://learningapps.org/watch?v=pci25bo8525

I	Q	U	A	P	B	Ñ	E	Y	Ñ	O	É	N	T	É	U	F	B	R	Y	Í	W	N
Y	Z	Ú	Á	Á	J	T	É	D	T	V	E	I	S	J	D	N	E	N	Ó	M	P	U
D	O	R	T	L	N	L	U	X	N	X	E	U	A	Í	G	Ó	X	X	M	G	C	
R	C	S	W	E	I																X	
H	Í	N	I	J	U	S	H	Ú	Ó												C	
G	Í	L	Z	H	E	Y	L	A	S												E	
L	A	X	Ó	É	L	A	Y	Ú	U												Q	
V	C	N	T	Y	Ó	H	F	Í	Ó													
Í	Ñ	U	W	T	P	A	I	C	A												W	
H	Y	Ñ	Á	Q	W	M	Q	B	A	G	Ñ	Q	G	C	Ú	Q	E	R	Ó	L	N	Ñ
T	C	N	Q	É	D	J	D	M	S	T	O	C	U	K	A	Z	N	Q	D	H	B	F
D	E	S	K	P	W	Y	X	K	T	S	E	L	N	I	N	V	Á	G	É	M	Z	N

¡Enhorabuena! Lograste dar con la(s) respuesta(s) correcta(s).

OK

1. **NOTA**
Mensaje que estaba atado al globo.
2. **GLOBO**
Objeto rojo que voló con Lucas por el cielo.
3. **CASA**
Lucas regresó a este lugar después del viaje.
4. **LUCAS**
Es el nombre del niño que encontró el globo.
5. **BOSQUE**
Lugar con muchos árboles que el globo sobrevoló.
6. **VALIENTE**
Palabra que describe a Lucas por atreverse a volar.

ACTIVIDAD 4

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24392305-relaciona_causa_y_efecto.html

educaplay Tipos de juegos Planes Buscar juegos Crear Inicia sesión



Relaciona causa y efecto
Relacionar Columnas

Pulsa aquí para identificarte
Comenzar

株式会社スターゲージ
キーワード (ASO) からクリエイティブ (CRO)
まで一貫して対応します

Relacionar Columnas
Relaciona causa y efecto

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/24392305-relaciona_causa_y_efecto.html

educaplay Tipos de juegos Planes Buscar juegos Crear Inicia sesión

¡HAS GANADO!
¡ENHORABUENA!


TOTAL PUNTOS **54.168**

株式会社スターゲージ
キーワード (ASO) からクリエイティブ (CRO)
まで一貫して対応します

Relacionar Columnas
Relaciona causa y efecto