



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de Magíster en
Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Diseño de un aula virtual en la plataforma Moodle para el desarrollo de la comprensión
lectora desde el enfoque de la gamificación dirigida a estudiantes de 8vo año EGB.**

Autor: Tatiana Salomé Zabala Salguero.

Director - Tutor: Mtr. María Angélica Arroyo Lewin.

Quito, diciembre 2024.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Tatiana Salomé Zabala Salguero, con C.I. 060378151 9 autor del trabajo de graduación titulado **“Diseño de un aula virtual en la plataforma Moodle para el desarrollo de la comprensión lectora desde el enfoque de la gamificación dirigida a estudiantes de 8vo año EGB.”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 10 de diciembre de 2024.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Tatiana Salomé Zabala Salguero'.

Tatiana Salomé Zabala Salguero
C.I. 060378151 9

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director – Tutor del Trabajo de Posgrado Titulado: *Diseño de un aula virtual en la plataforma Moodle para el desarrollo de la comprensión lectora desde el enfoque de la gamificación dirigida a estudiantes de 8vo año EGB*, presentado por la estudiante de maestría Tatiana Salomé Zabala Salguero, titular con C.I. 060378151 9 para optar al Grado de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los 10 días del mes de diciembre de 2024.

A handwritten signature in blue ink, reading 'María Angélica Arroyo Lewin', with a horizontal line underneath.

Mtr. María Angélica Arroyo Lewin
C:I 1710011378
marroyo621@puce.edu.ec

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Telf.: (+593)00000000 ext. 0000
Ciudad–País www.puce.edu.ec



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, TATIANA SALOMÉ ZABALA SALGUERO, titular de la Cédula de Identidad N° 060378151 9, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los 10 días del mes de diciembre de 2024.



TATIANA SALOMÉ ZABALA SALGUERO

C.I. 060378151 9

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1. Formulación del problema	5
1.2. Objetivos de La Investigación	7
1.2.1. Objetivo General	7
1.2.2. Objetivos Específicos.....	7
1.3. Justificación Científica.....	7
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	11
2.1. Antecedentes de la Investigación	11
2.2. Bases Teóricas	15
2.2.1. Lecto-escritura	16
2.2.2. ¿Qué es Leer?.....	17
2.2.3. ¿Qué es lectura?	17
2.2.4. La comprensión lectora.....	17
2.2.5. La Gamificación.....	18
2.2.6. La gamificación en la educación.....	19
2.2.7. Estrategias didácticas	20
2.2.8. Herramientas Digitales para Gamificar	22
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	26
3.1. Tipo de Investigación.....	26
3.2. Diseño de la Investigación	26
3.3. Unidades de Estudio	27
3.4. Técnicas de Recolección de Información	27
3.5. Técnicas de Análisis de Información.....	28
3.6. Operacionalización de Variables	28
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS	31
4.1. Resultados de la Encuesta a los Docentes.....	31
4.2. Resultados de la Encuesta de los Estudiantes	52
CAPÍTULO V: PROPUESTA	77
5.1. Denominación y Definición de la Propuesta	77

5.2. Justificación de la Propuesta.....	77
5.3. Descripción de los Beneficiarios	78
5.4. Descripción de los Responsables	78
5.5. Objetivos de la Propuesta.....	79
5.6. Metodología de la Propuesta.....	79
5.7. Funcionamiento de la propuesta	79
A continuación, se presenta el enlace del aula virtual en Moodle diseñada:	79
https://aulabase.puce.edu.ec/2021-01/course/view.php?id=3499&section=0	79
usuario: tszabala contraseña: Fabhez2809.	79
5.8. Factibilidad de la Propuesta	81
5.9. Evaluación de la Propuesta	91
CONCLUSIÓN.....	92
RECOMENDACIONES.....	93
REFERENCIAS.....	95
ANEXOS	100

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	29
Tabla 2 Género del Docente.....	32
Tabla 3 Uso de Moodle u Otras Plataformas de Aprendizaje Virtual	34
Tabla 4 Uso de Moodle.....	36
Tabla 5 Actividades Realizadas en Moodle	38
Tabla 6 Uso de Elementos de Gamificación en Clases.....	40
Tabla 7 Elementos de Gamificación Incorporados	42
Tabla 8 Efectividad de la Gamificación en la Comprensión Lectora	44
Tabla 9 Actividades Gamificadas Efectivas para Desarrollar la Comprensión Lectora	47
Tabla 10 Soporte y Recursos Necesarios para Implementar un Aula Virtual Gamificada.....	49
Tabla 11 Acceso a Dispositivo Móvil.....	53
Tabla 12 Frecuencia de Uso de Internet para Estudiar	55
Tabla 13 Uso del Moodle para las clases	57
Tabla 14 Experiencia con Moodle	59
Tabla 15 Actividades Realizadas en Moodle.....	61
Tabla 16 Interés por la Lectura	63
Tabla 17 Textos preferidos para leer.....	65
Tabla 18 Interés en la Gamificación de las Actividades de Lectura en Moodle.....	68
Tabla 19 Elementos de Gamificación más Atractivos	70
Tabla 20 Juegos Preferidos para Actividades de Lectura	72
Tabla 21 Planificación Microcurricular. Unidad 1	84
Tabla 22 Planificación Microcurricular. Unidad 2	86
Tabla 23 Planificación Microcurricular. Unidad 3	88

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Género del Docente	33
Figura 2 Uso de Moodle u Otras Plataformas de Aprendizaje Virtual	35
Figura 3 Uso de Moodle	37
Figura 4 Actividades Realizadas en Moodle	39
Figura 5 Uso de Elementos de Gamificación en Clases	41
Figura 6 Elementos de Gamificación Incorporados	43
Figura 7 Efectividad de la Gamificación en la Comprensión Lectora.....	45
Figura 8 Actividades Gamificadas más Efectivas para Desarrollar la Comprensión Lectora.....	48
Figura 9 Soporte y Recursos Necesarios para Implementar un Aula Virtual Gamificada	50
Figura 10 Acceso a Dispositivo Móvil	54
Figura 11 Frecuencia de Uso de Internet para Estudiar.....	56
Figura 12 Uso Previo de Moodle en Clases.....	58
Figura 13 Experiencia con Moodle.....	60
Figura 14 Actividades Realizadas en Moodle	62
Figura 15 Interés por la Lectura.....	64
Figura 16 Preferencia de Tipos de Textos	66
Figura 17 Interés en la Gamificación de las Actividades de Lectura en Moodle	69
Figura 18 Elementos de Gamificación más Atractivos	71
Figura 19 Juegos Preferidos para Actividades de Lectura.....	73
Figura 20 Modelo de actividad	80
Figura 21 Modelo de actividad para la comprensión lectora.....	82
Figura 22 Modelo de evaluación de la comprensión lectora	82

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Guía de observación.....	100
Anexo 2 Entrevistas para los docentes	102
Anexo 3 Encuestas para los estudiantes	104

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN

DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Diseño de un aula virtual en la plataforma Moodle para el desarrollo de la comprensión

lectora desde el enfoque de la gamificación dirigida a estudiantes de 8vo año EGB.

Autor:

Tatiana Salomé Zabala Salguero

Director -Tutor:

Mtr. María Angélica Arroyo Lewin

Fecha:

Septiembre, 2024

RESUMEN

La presente investigación tiene objetivo general diseñar un aula virtual gamificada en la plataforma Moodle para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica (EGB) del Colegio de Bachillerato Chambo. La metodología empleada adoptó un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, combinado con un diseño no experimental y transversal. Se aplicaron encuestas a 105 estudiantes y 25 docentes, donde se evaluó la percepción y experiencia con la gamificación en entornos virtuales. Los resultados muestran que tanto los docentes como los estudiantes tienen una percepción positiva hacia la gamificación y la consideran una estrategia efectiva para incrementar la motivación y mejorar la comprensión lectora. Los estudiantes manifestaron interés en la integración de elementos como niveles, puntos y tablas de clasificación en las actividades de lectura. Por su parte, los docentes señalan que la gamificación facilita el compromiso activo de los estudiantes, siempre que se cuente con el soporte técnico y la capacitación adecuada. La conclusión principal es que la implementación de un aula virtual gamificada en Moodle es una estrategia efectiva y viable para potenciar la comprensión lectora, ya que combina elementos de motivación con actividades pedagógicas dinámicas y adaptadas a los intereses de los estudiantes. Esta propuesta permite mejorar las habilidades lectoras, así como también, crea un entorno de aprendizaje más atractivo y participativo, para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes. Los hallazgos de esta investigación sugieren que la gamificación, cuando se aplica correctamente, es una herramienta poderosa para transformar la educación en un proceso más interactivo y significativo, lo que resulta esencial en un contexto educativo que busca mejorar los resultados de aprendizaje.

Palabras claves: Gamificación, Comprensión Lectora, Moodle, Aula Virtual, Educación Básica

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Design of a virtual classroom on the Moodle platform for the development of reading comprehension from a gamification approach aimed at 8th year EGB students.

Author:

Tatiana Salomé Zabala Salguero

Director -Tutor:

Mtr. María Angélica Arroyo Lewin

Fecha:

Septiembre, 2024

ABSTRACT

The general objective of this research is to design a gamified virtual classroom on the Moodle platform to improve the reading comprehension of 8th-year students of Basic General Education (EGB) at the Chambo High School. The methodology used adopted a descriptive quantitative approach, combined with a non-experimental and cross-sectional design. Surveys were administered to 105 students and 25 teachers, which evaluated their perceptions and experiences with gamification in virtual environments. The results show that both teachers and students have a positive perception of gamification and consider it an effective strategy for increasing motivation and improving reading comprehension. Students expressed interest in integrating elements such as levels, points, and leaderboards into reading activities. Teachers, for their part, indicated that gamification facilitates active student engagement, provided appropriate technical support and training are available. The main conclusion is that implementing a gamified virtual classroom in Moodle is an effective and viable strategy for enhancing reading comprehension, as it combines motivational elements with dynamic pedagogical activities tailored to students' interests. This approach improves reading skills and creates a more engaging and participatory learning environment, fostering students' holistic development. The findings of this research suggest that gamification, when applied correctly, is a powerful tool for transforming education into a more interactive and meaningful process, which is essential in an educational context seeking to improve learning outcomes.

Keywords: Gamification, Reading Comprehension, Moodle, Virtual Classroom, Basic Education

INTRODUCCIÓN

En el actual ámbito educativo, la comprensión lectora en los estudiantes, enfrenta desafíos significativos debido a la falta de motivación y el uso insuficiente de metodologías activas. Estas dificultades se agravan cuando se considera que los métodos tradicionales no logran captar el interés de los estudiantes, lo que repercute negativamente en su rendimiento académico y en su capacidad para interactuar de manera efectiva con los textos. Ante esta problemática, surge la necesidad de explorar sobre las estrategias innovadoras, y así aprovechar los avances tecnológicos, que puedan transformar el aprendizaje en una experiencia motivadora e interactiva.

La gamificación, es definida como la implementación de elementos de los juegos en contextos no lúdicos, la cual se presenta como una solución viable para mejorar la comprensión lectora. Diversos estudios han demostrado que la inclusión de las técnicas gamificadas en la educación incrementa la motivación y participación de los estudiantes, además de fomentar un aprendizaje profundo y significativo. La implementación de las plataformas virtuales como Moodle, con un enfoque gamificado, les facilita la participación a los estudiantes en las actividades de lectura a través de retos, niveles y recompensas que transforman el proceso educativo en una experiencia atractiva y dinámica.

Este estudio tiene como finalidad diseñar un aula virtual en la plataforma Moodle para fortalecer la comprensión lectora desde un enfoque gamificado para los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica (EGB). A través de esta propuesta, se busca mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes, motivar su participación activa y continua en el proceso de aprendizaje. Asimismo, se evaluará la percepción y aceptación tanto en los profesores como en los alumnos respecto a la incorporación de esta estrategia, con el fin de ajustar y optimizar la intervención

educativa.

Los resultados de esta investigación servirán como referencia para futuros estudios , los cuales pueden ser implementados en otros contextos educativos, con el propósito de integrar de manera efectiva la tecnología y las metodologías activas en la enseñanza de la comprensión lectora.

La investigación está organizada en capítulos, los cuales son:

Capítulo I Planteamiento del problema: aquí se describe el contexto de la investigación, además de identificar las dificultades relacionadas con la comprensión lectora y la motivación de los estudiantes. Así mismo, se plantea la justificación, la formulación del problema y los objetivos de la investigación.

Capítulo II Marco teórico: en este capítulo se tratan los fundamentos teóricos que sustentan el estudio, como la gamificación, la comprensión lectora y el uso de los entornos virtuales en la educación. También se incluyen antecedentes relevantes que respaldan la viabilidad de la propuesta.

Capítulo III Metodología: en este apartado se describe el enfoque metodológico empleado, el diseño de la investigación, la población y muestra seleccionada, así como los instrumentos empleados para la recolección y análisis de los datos.

Capítulo IV Análisis de resultados: el siguiente capítulo se presentan y analizan los resultados obtenidos a partir de los instrumentos aplicados a los docentes y estudiantes, para luego evaluar la percepción y aceptación de la propuesta gamificada en Moodle.

Capítulo V Propuesta: en esta fase se presenta la propuesta del aula virtual gamificada, y se detalla la planificación de las actividades, la temporalización, los beneficiarios, la metodología de implementación y la viabilidad del proyecto. También se incluye una evaluación de la propuesta, las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

En el contexto educativo actual, la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) enfrenta desafíos significativos. Estos se reflejan en bajos niveles de participación, escaso interés por la lectura y un rendimiento académico deficiente. Según Defaz (2020), estos problemas pueden estar relacionados con la falta de motivación y el uso insuficiente de metodologías activas que capten la atención de los estudiantes y promuevan su interés en la lectura. Además, la ausencia de herramientas educativas innovadoras y estimulantes agrava esta situación, dificultando el desarrollo de una comprensión lectora sólida y efectiva.

La comprensión lectora es una habilidad esencial que permite a los estudiantes adquirir conocimientos, interpretar textos y extraer información relevante. Sin embargo, se ha observado que muchas dificultades presentan en esta área, lo que afecta negativamente su desempeño académico y su desarrollo integral (Valdez, 2021). Entre las principales causas identificadas se encuentran la falta de estrategias educativas adecuadas, la escasa formación de hábitos de lectura y un entorno educativo poco propicio para el desarrollo de esta competencia (Sánchez & Izquierdo, 2021).

Para abordar esta problemática, la gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica innovadora que puede mejorar la comprensión lectora. Definida como la aplicación de elementos de juego en entornos educativos, la gamificación busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Este enfoque, que incorpora puntos, niveles, desafíos y recompensas, ha demostrado ser eficaz en el fomento de la participación y el interés activo de los estudiantes (Aguilera et al., 2020). En este sentido, la gamificación podría ser una

solución viable para fortalecer la comprensión lectora, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera lúdica con los textos y superar así las barreras que dificultan una lectura efectiva.

En este contexto, se plantea la necesidad de implementar entornos virtuales con elementos de gamificación para potenciar la comprensión lectora en estudiantes de octavo año de EGB. Estos entornos permiten una interacción más dinámica con los textos literarios mediante actividades y retos diseñados para estimular el desarrollo de habilidades lectoras. Investigaciones previas han demostrado que la combinación de tecnologías digitales con metodologías lúdicas mejora significativamente la motivación y el rendimiento académico en lectura (Bayona & Pinzón, 2021).

Asimismo, esta investigación analizará la percepción de los estudiantes sobre el uso de herramientas gamificadas a través de encuestas y entrevistas. Esto permitirá evaluar su efectividad y recopilar información valiosa para futuras mejoras e implementaciones.

Finalmente, se espera que los resultados obtenidos contribuyan al diseño de estrategias pedagógicas innovadoras que fortalezcan la comprensión lectora en los estudiantes de octavo año de EGB. Además, la implementación de entornos virtuales gamificados podría replicarse en otros contextos educativos, con el objetivo de mejorar las habilidades lectoras y optimizar el rendimiento académico de los estudiantes (Valdez, 2021).

¿Cuáles son los entornos virtuales en la gamificación para reforzar la comprensión lectora en los estudiantes de Octavo EGB??

¿Cómo afecta la gamificación en un entorno virtual al interés y participación de los estudiantes de Octavo de EGB en actividades relacionadas con la comprensión lectora?

¿Cuál es el impacto en docentes y estudiantes en la integración de un entorno virtual gamificado en el rendimiento académico de los estudiantes en el área de comprensión lectora para un proceso de enseñanza – aprendizaje significativo?

1.2.Objetivos de La Investigación

1.2.1. Objetivo General

Elaborar un aula en Moodle para implementar un entorno virtual por medio de la estrategia de la gamificación para reforzar la comprensión lectora en los estudiantes de Octavo de Educación General Básica.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Emplear una estructura interactiva en la plataforma Moodle que, mediante elementos gamificados como desafíos de ortografía, crucigramas temáticos y narrativas interactivas, fomente la participación activa de los estudiantes de 8vo año EGB en actividades de lectoescritura y promueva un ambiente lúdico y motivador para el aprendizaje.
- Diseñar recursos didácticos adaptados al nivel de comprensión y habilidades de lectoescritura de los estudiantes de 8vo año EGB, integrando herramientas multimedia y ejercicios dinámicos en la plataforma Moodle, para estimular el desarrollo de competencias comunicativas mediante la gamificación.
- Proponer un modelo de seguimiento del progreso de los estudiantes en las habilidades de lectoescritura por medio de su desempeño en las actividades gamificadas en el aula virtual de Moodle.

1.3.Justificación Científica

Actualmente, la educación se enfrenta a diversos desafíos y obstáculos debido a distintos acontecimientos ocurridos en nuestro país, lo que ha tenido un impacto negativo en los estudiantes de Octavo de Educación General Básica (EGB), manifestándose en dificultades en la comprensión

lectora durante en el proceso de aprendizaje.

La comprensión lectora es esencial en el progreso académico y personal de los estudiantes. Sin embargo, la enseñanza tradicional a menudo no aprovecha al máximo las oportunidades que ofrecen las tecnologías educativas, como los entornos virtuales. La gamificación, que permite integrar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se ha demostrado como una herramienta efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los alumnos.

La elección del tema “Entornos Virtuales en la Gamificación para Reforzar la Comprensión Lectora en Estudiantes de Octavo de Educación General Básica (EGB)” se justifica por varias razones que buscan abordar los desafíos actuales en la educación y aprovechar las oportunidades que ofrecen las tecnologías digitales.

Muchos estudiantes enfrentan dificultades al momento de comprender lo leído y es crucial abordar estos problemas para asegurar un mejor rendimiento académico. En la actual era digital, los entornos virtuales ofrecen nuevas formas de involucrar a los alumnos, haciendo que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo. La gamificación, en particular, ha demostrado ser una estrategia efectiva para motivar a los estudiantes y mejorar su participación en las actividades educativas.

Según Paz y Mercado (2021), la relevancia de la comprensión lectora y los valores interculturales están estrechamente vinculados, requiriendo estrategias y recursos que faciliten una acción lectora diversa, promover la adaptabilidad curricular y la educación intercultural. Este enfoque subraya la importancia de vincular las ciencias del lenguaje con la educación intercultural para mejorar la comprensión lectora.

Con el potencial que posee la gamificación para captar la motivación y el interés de los estudiantes al transformar el aprendizaje en una experiencia más lúdica y atractiva, así como la de

introducir elementos de juego como desafíos, recompensas y competencias, se puede estimular la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que contribuye a un mejor compromiso con la tarea de comprensión lectora. Además, los entornos virtuales permiten la adaptación y personalización del contenido de aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes, proporcionando una experiencia más personalizada que puede beneficiar a los estudiantes de Octavo de EGB con diferentes capacidades y ritmos de aprendizaje. Además, los entornos virtuales facilitan la recopilación de datos y el seguimiento del progreso de los alumnos de manera efectiva. Por otro lado, la gamificación permite la implementación de sistemas de evaluación continuos y formativos, lo que ayuda a los educadores a identificar áreas de mejora y a los estudiantes a comprender sus propios avances.

La implementación de estos entornos virtuales con la gamificación permitiría reforzar la comprensión lectora en estudiantes de Octavo año de EGB se sustenta en diversas investigaciones y teorías educativas que respaldan la eficacia de esta metodología. El enfoque constructivista postula que el aprendizaje es un proceso activo y significativo, en el cual los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno, junto con la gamificación en entornos virtuales proporciona situaciones de aprendizaje inmersivas y desafiantes, además fomenta la participación del estudiante en la construcción de su comprensión lectora.

Estudios en neuroeducación indican que la gamificación activa áreas cerebrales relacionadas con la motivación, la memoria y la toma de decisiones. Al aplicar estos principios en entornos virtuales, se puede potenciar la retención y aplicación de las habilidades de comprensión lectora, y así poder aprovechar los mecanismos cognitivos que favorecen el aprendizaje. Investigaciones previas han demostrado que la integración de la gamificación en entornos educativos mejora los resultados académicos y el interés de los estudiantes por el aprendizaje, con

beneficios que incluyen un aumento en la participación, la retención de información y el desarrollo de habilidades cognitivas, aspectos cruciales para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

En resumen, la propuesta de integrar los entornos virtuales en la gamificación para reforzar la comprensión lectora en estudiantes de Octavo de EGB, se apoya en los fundamentos teóricos sólidos y evidencias empíricas. Esta estrategia pedagógica busca no solo mejorar los resultados académicos, sino también, en fomentar el gusto por la lectura y el aprendizaje autónomo en los estudiantes.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El presente capítulo muestra la fundamentación teórica que sustenta la investigación, además de, abordar los conceptos claves y las teorías relevantes que permitirán comprender la relación entre la gamificación, los entornos virtuales y la comprensión lectora. Así mismo, se examinan los enfoques pedagógicos y psicológicos que subyacen al uso de las estrategias innovadoras en la enseñanza, así como las evidencias empíricas que apoyan su aplicación en el contexto educativo actual. Esta base teórica proporcionará el marco conceptual necesario para el desarrollo y análisis de la propuesta educativa planteada en esta investigación.

2.1. Antecedentes de la Investigación

En este apartado se revisan estudios previos y antecedentes relevantes que han abordado la relación entre la gamificación, los entornos virtuales y la comprensión lectora. Se analizarán investigaciones que han demostrado la efectividad de las herramientas digitales y lúdicas en la mejora del rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Estos antecedentes proporcionarán una base sólida para comprender cómo se ha aplicado y evaluado la gamificación en diferentes contextos educativos, y cómo estos hallazgos influyen en la presente investigación.

Gualoto (2022), en su investigación titulada “Entorno Virtual de Aprendizaje para fortalecer la lectura en Tercer Año”, realizada para la obtención del título de Magíster, tuvo como principal objetivo desarrollar un Entorno Virtual de Aprendizaje interactivo a través de la plataforma de gestión Moodle, con la finalidad de favorecer la lectura en estudiantes de tercer grado. Dicho entorno contribuiría al fortalecimiento de la lectura en los niños, para promover el desarrollo habilidades lectoras como la fluidez, entonación y comprensión lectora. Además, permitiría el empoderamiento de las actividades, con el fin de alcanzar el dominio de las

competencias propuestas.

El proyecto adoptó un enfoque investigativo mixto, en el que se recopilaron, analizaron y relacionaron datos cuantitativos y cualitativos. Los resultados de la investigación permitieron comprobar que la gamificación desempeña un papel fundamental en el proceso de lectoescritura, ya que facilita la adquisición de aprendizajes significativos mediante el uso de juegos interactivos.

Murillo (2019), en su trabajo de grado para optar por el título de Especialista en Educación en Tecnología con el tema “Entorno Virtual de Aprendizaje Centrado en la Gamificación para el Desarrollo de la Competencia Literaria”, tuvo como objetivo principal diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) centrado en la gamificación, con la finalidad de desarrollar la competencia literaria en los estudiantes de sexto grado del Instituto San Pablo Apóstol. La propuesta busca integrar al ámbito educativo el contexto del estudiante y los procesos de enseñanza, a través de la implementación de un EVA basado en la gamificación. De este modo, se pretende distanciarse de la educación tradicional y promover el desarrollo de la competencia literaria en los estudiantes.

Esta relación resulta trascendental, ya que se ha evidenciado un alto interés por parte de los estudiantes en los fenómenos tecnológicos aplicados a la literatura. Un ejemplo de ello es el uso aplicaciones como *Wattpad*, que han permitido a miles de jóvenes acceder a comunidades con intereses literarios afines, ser leídos e incluso publicar novelas a edades muy tempranas. Los hallazgos de la investigación permiten concluir que la gamificación es un recurso fundamental en los procesos educativos, ya que facilita la dinamización del aprendizaje de manera significativa y favorecer la obtención de resultados positivos que contribuyan al cumplimiento de los objetivos propuestos.

Bayona & Pinzón (2021), en su trabajo de grado titulado “Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en estudiantes de quinto desde una Estrategia Didáctica por Gamificación”,

tuvieron como principal objetivo fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de quinto grado del Colegio Maiporé mediante una estrategia didáctica basada en la gamificación. La investigación parte de la identificación de un problema de bajo rendimiento en comprensión lectora en los estudiantes de dicho grado, cuya causa principal es el uso de un modelo tradicional de enseñanza. Este modelo, caracterizado por una malla curricular desvinculada de las necesidades educativas actuales, limita el desarrollo de competencias fundamentales en los escolares en esta era. Como consecuencia, se observa una escasa participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio aprendizaje, lo que impacta negativamente en su desempeño académico.

Este proyecto se destaca por su contribución al fomento de la motivación y la comprensión lectora a través de la incorporación de actividades diseñadas para promover el trabajo colaborativo. Asimismo, adopta un enfoque de aprendizaje significativo, en consonancia con investigaciones actuales que buscan fortalecer las competencias lectoescritoras, especialmente en estudiantes del primer grado, mediante estrategias pedagógicas apoyadas en herramientas como Educaplay.

Zamora (2023), en su trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación, mención Gestión del Aprendizaje Mediado Por Tic, titulado “Estrategias educativas basadas en el uso de tecnologías interactivas para mejorar la comprensión lectora en niños de educación básica”, centró su estudio en las dificultades que presentan los estudiantes del tercer año de Educación General Básica (EGB) en la comprensión de los textos. Estas falencias se evidencian en problemas de pronunciación de la mayoría de las palabras, cansancio durante el desarrollo de clases tradicionales y dificultades en la escritura correcta.

Esta investigación posee una relevancia tanto académica como social. Desde el punto de vista académico, permite que otros investigadores profundicen en la necesidad que los docentes apliquen estrategias de enseñanza innovadoras vinculadas con el uso de la tecnología, haciendo así

más interactivo el aprendizaje y fomentando la lectura y la comprensión lectora en los estudiantes. Desde una perspectiva social, la investigación busca proponer alternativa a los métodos tradicionales, permitiendo que los estudiantes y la sociedad en general desarrollen diferentes habilidades y destrezas. Asimismo, promueve el uso de la tecnología de manera más accesible y amigable como medio y fuente de la información, facilitando la transferencia de conocimientos a diversos contextos.

Sánchez (2020), en su trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, titulado “Comunidad de Aprendizaje Virtual para Refuerzo Académico Enfocada al Fortalecimiento de la Comprensión Lectora en Octavo EGB de la UE Ricardo Muñoz Chávez 2019-2020”, tuvo como objetivo principal diseñar una comunidad de aprendizaje virtual destinada al refuerzo académico y al fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica. Los resultados de la investigación evidenciaron que considerando los momentos de la clase, así como los niveles de comprensión lectora durante la lectura, contribuyen significativamente a mejorar la comprensión de textos en los estudiantes.

En este sentido, se concluye que comprender un texto es un proceso mediante el cual se obtiene, evalúa y utiliza la información textual para construir significado. Esto implica establecer una relación entre los símbolos y su significado, los cuales están estrechamente vinculados a un concepto, una idea o una acción. En otras palabras, los niños aprenden relacionando lo que leen con su conocimiento previo y, a medida que avanzan en el proceso de lectura, modifican o reelaboran dicha información. A partir de esta investigación, se resalta la importancia de aplicar estrategias de comprensión lectora cuando se busca fortalecer o desarrollar esta habilidad. No obstante, para lograrlo de manera efectiva, es imprescindible dominar los diferentes niveles de

lectura (literal, inferencial y crítico), ya que esto permite estructurar adecuadamente la enseñanza de la comprensión lectora.

Chacha (2023) presentó un plan enfocado en el diseño de un aula virtual en Moodle , fundamentado en la técnica de gamificación, con el propósito de reforzar el aprendizaje de la asignatura de Matemática en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Juan José Flores”. Esta institución educativa tiene como misión brindar una educación de calidad y calidez a su población estudiantil. En este contexto, se resalta la necesidad de capacitar a los docentes en el uso de la tecnología dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática. Esto implica dejar atrás los métodos tradicionales e integrar en las planificaciones estrategias metodológicas y recursos digitales que motiven a los estudiantes a participar activamente en la construcción de su propio aprendizaje.

Villamar Alvear (2021), en su trabajo de titulación como requisito previo para la obtención del título de Magíster en Educación, mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, presentó una propuesta cuyo producto observable y evaluable fue el diseño de un aula virtual en la plataforma Moodle , destinada a la gestión del proceso formativo de Biología en el área de Ciencias Naturales, utilizando la metodología PACIE. Asimismo, la investigadora contribuye al impulso del uso de metodologías innovadoras y de las TIC en la gestión del aprendizaje de Biología a través de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), con el objetivo de minimizar las falencias propias de la enseñanza tradicional en la modalidad presencial. Se ha evidenciado que, en la enseñanza tradicional de Biología, el uso de estrategias, técnicas y métodos didácticos repetitivos, como talleres, subrayado de textos y dictados, genera desinterés en los estudiantes, lo que limita su motivación y participación activa en el aprendizaje de la materia.

2.2.Bases Teóricas

2.2.1. Lecto-escritura

La adquisición del lenguaje oral, que posteriormente progresa hacia la capacidad de reconocer letras, sonidos y palabras escritas, marca el inicio del proceso de lectoescritura. A medida que los niños avanzan en su desarrollo, aprenden a decodificar palabras, comprender su significado y expresar sus propias ideas por escrito. Este proceso les permite desarrollar habilidades de comunicación más complejas, además de fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la capacidad de interactuar de manera efectiva con su entorno.

El proceso de lectoescritura es fundamental para la adquisición de conocimientos en todas las áreas del currículo académico, ya que la lectura y la escritura son habilidades esenciales para el aprendizaje de todas las materias. Además, estas competencias resultan indispensables para una comunicación efectiva en la vida cotidiana y en el ámbito laboral.

Los métodos y enfoques empleados para enseñar lectoescritura varían según la edad, el contexto cultural y las necesidades individuales de cada estudiante. Entre los enfoques más comunes se encuentra el método fonético, que se centra en enseñar a los niños a reconocer los sonidos de las letras y combinarlos para formar palabras. Por otro lado, el enfoque de lectura global se orienta a que los niños reconozcan palabras completas en lugar de descomponerlas en sonidos individuales.

El lenguaje es el medio a través del cual se transmite el pensamiento y permite al ser humano satisfacer la necesidad de comunicarse con los demás. La comunicación es, probablemente, la actividad que más influye en el comportamiento humano. Debido a su importancia, la enseñanza del lenguaje es un aspecto fundamental en toda actividad educativa. En este sentido, toda enseñanza escolar se imparte mediante el uso de las artes del lenguaje, ya que estas son esenciales para la transmisión del conocimiento y la expresión del pensamiento (Valdez,

2021).

2.2.2. *¿Qué es Leer?*

Leer no es solo decodificar y extraer información de un texto, ya que también es un acto donde interactúan texto-lector, que consiste en un trabajo activo, en el que el lector, construye el significado del texto a partir de su intención de lectura y de todo lo que sabe del mundo; es decir, de todos los conocimientos que lleva hacia el texto antes de empezar a leer, y de los que pone en el texto mientras lee. Toda persona que se enfrenta a un texto, lo realiza con alguna intencionalidad y es ésta lo que dirige los procedimientos y las acciones. Además, puede apreciar los elementos visuales y no visuales del texto. Los primeros, hacen referencia a la información aportada por el texto escrito, y los segundos, a los conocimientos que el lector tiene acerca del idioma, el sistema de escritura y el tema. Sanches 14

2.2.3. *¿Qué es lectura?*

Existen multitud de definiciones a cerca de la lectura. La Real Academia de la Lengua Española (RAE) define la lectura como la acción de leer, la cual consiste en pasar la vista por un escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados. Sin embargo, existen diferentes definiciones que afirman que la lectura es conjunto de habilidades y capacidades, tratándose de un proceso de transacción entre el lector y el texto.

2.2.4. *La comprensión lectora*

La comprensión lectora es un proceso complejo que involucra numerosas variables, dimensiones, componentes, factores, niveles, funciones y procesos. Según Sánchez y Izquierdo (2021), la comprensión lectora no es un proceso unitario, sino una serie de habilidades que interactúan para permitir la construcción del significado a partir de un texto. Esta complejidad obliga a considerar múltiples aspectos, lo que ha llevado a diferentes enfoques y orientaciones a

centrarse en algunos de estos elementos mientras descuidan otros, lo que complica la tarea de sintetizar y exponer estos conceptos de manera clara y coherente (Bayona & Pinzón, 2021).

Por otro lado, Valdez (2021) destaca que la comprensión lectora requiere de la integración de conocimientos previos, la inferencia, la síntesis y la evaluación crítica, todos los cuales son esenciales para el desarrollo de una lectura profunda y significativa. En este sentido, resulta fundamental intentar sintetizar esta complejidad de manera útil, para poder abordar y diseñar estrategias que mejoren la comprensión lectora. Estas estrategias deben servir como base para el desarrollo de metodologías de enseñanza y aprendizaje que permitan a los estudiantes no solo entender, sino también analizar y reflexionar sobre lo que leen.

2.2.5. *La Gamificación*

La gamificación es el uso de elementos y técnicas propias de los juegos con el fin de aumentar la participación, la motivación y el compromiso de las personas (Aguilera, et al., (2020). Estos elementos pueden incluir puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación y recompensas virtuales, los cuales son utilizados para incentivar comportamientos específicos o el logro de metas concretas (Pacheco, 2019). Esta técnica ha demostrado ser efectiva no solo en entornos educativos, sino también en el ámbito profesional y empresarial, donde se busca mejorar la productividad y el compromiso de los participantes (Trejo, 2019).

En el contexto educativo, la gamificación se define como una estrategia de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito académico con el objetivo de obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Yunga, 2022). Según Asitimbay et al (2024), la gamificación puede ayudar a los estudiantes a absorber conocimientos de manera más efectiva, mejorar habilidades específicas, y aumentar la motivación y el compromiso con las tareas educativas. Además, Yunga (2022) destaca que la gamificación no solo mejora el rendimiento

académico, sino que también promueve un entorno de aprendizaje más atractivo y dinámico, lo que puede ser especialmente útil para estudiantes que presentan dificultades en su motivación intrínseca.

2.2.6. *La gamificación en la educación*

Los defensores de la gamificación, como Aguilera et al. (2020), afirman que la gamificación conduce a ganancias de aprendizaje. Ellos afirman que la gamificación refuerza las habilidades importantes en la educación, como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Además, sostienen que la necesidad de interacción en un enfoque gamificado de la educación alienta a los estudiantes a desempeñar un papel activo en el aprendizaje proceso, lo que aumenta la participación de los estudiantes en foros, proyectos y otras actividades de aprendizaje en línea. Detractores de la gamificación, mientras tanto, argumentan que descarrila el aprendizaje con distracciones sin rumbo, agrega un estrés innecesario a la competencia y no toma en cuenta necesidades pedagógicas de ciertos alumnos (Pacheco, 2019).

¿Por qué gamificar en la educación?

- Activa la motivación por el aprendizaje
- Retroalimentación constante
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo
Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y bades).
- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente.
- Aprendices más autónomos.
- Generan competitividad a la vez que colaboración.

- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online.

Ciclo de gamificación. Para que la gamificación sea exitosa, el usuario debe realizar un recorrido siguiendo un ciclo que le permite alcanzar sus objetivos, para Corchuelo (2018) este ciclo está compuesto de 3 pasos:

1. Motivación. - Para iniciar la gamificación es necesario decidir cómo motivar a los estudiantes o usuarios, esto permite presentar estímulos que persuadan la motivación y decidan participar en la actividad por voluntad propia, si lo hacen por obligación lo más seguro es no formar un aprendizaje real (Boillos, 2024).

2. Acción. - Cuando se encuentre realizando las tareas o ejercicios el usuario decide qué movimientos y acciones ejecutar para culminar con éxito las actividades y llegar a la recompensa (Boillos, 2024).

3. Feedback. - Posterior al accionar del estudiante, recibe un feedback, este tiene que ser sutil, de él depende que el ciclo se produzca nuevamente, el feedback debe motivar a participar nuevamente y no rendirse, de esta manera el usuario tiene su espacio de reflexión y busca nuevas acciones para mejorar sus resultados (Calle & Castro, 2022).

2.2.7. Estrategias didácticas

Las estrategias didácticas son métodos o técnicas utilizadas por los maestros para facilitar el aprendizaje de los estudiantes (Carrero, 2022). Entre las estrategias más comunes:

- **Aprendizaje activo:** Los estudiantes participan activamente en su propio proceso de aprendizaje a través de actividades prácticas, discusiones en clase, debates y ejercicios de resolución de problemas (Celi, et al., (2021).
- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** Los estudiantes trabajan en proyectos

significativos que implica investigación, colaboración y presentación de resultados.

- **Aprendizaje basado en problemas (ABP):** Los estudiantes se enfrentan a situaciones problemáticas del mundo real y trabajan para encontrar soluciones utilizando conocimientos previos y nuevas investigaciones.
- **Aprendizaje colaborativo:** Los estudiantes trabajan en grupos para resolver problemas o completar tareas, fomentando el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Aprendizaje cooperativo:** Similar al colaborativo, pero con un enfoque más estructurado en roles y responsabilidades dentro del grupo.
- **Aprendizaje experiencial:** Los estudiantes aprenden a través de la experiencia directa, participando en actividades prácticas, excursiones, pasantías u otras formas de aprendizaje práctico.
- **Aprendizaje individualizado:** Se adapta el contenido y el ritmo de aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante, utilizando recursos personalizados y evaluaciones diferenciadas.
- **Flipped Classroom (Clase Invertida):** Los estudiantes revisan el contenido en casa a través de materiales multimedia, y luego utilizan el tiempo en clase para actividades interactivas, discusiones y aplicación del conocimiento (Cornellà, et al., (2020).
- **Metodología de casos:** Los estudiantes analizan situaciones o casos específicos para aplicar conceptos teóricos a la resolución de problemas prácticos.
- **Uso de tecnología educativa:** Integrar herramientas tecnológicas como aplicaciones, plataformas en línea, simulaciones y juegos educativos para mejorar el proceso de aprendizaje y hacerlo más interactivo y atractivo.

Estas estrategias pueden combinarse y adaptarse según el contexto educativo, los objetivos

de aprendizaje y las necesidades de cada uno de los estudiantes.

2.2.8. Herramientas Digitales para Gamificar

La gamificación es una estrategia efectiva para motivar el aprendizaje y la participación en diversos contextos. Aquí tienes algunas herramientas digitales que puedes utilizar para gamificar:

Socrative (<https://www.socrative.com/>). Es una herramienta multimedia gratuita que permite la participación de docentes y estudiantes en diversos dispositivos como computador, tabletas, celulares. La participación se puede realizar en tiempo real, visualizando inmediatamente los resultados. En Socrative se puede realizar sondeos rápidos, pruebas elaboradas, preguntas abiertas y cerradas. El objetivo de esta aplicación es incentivar al usuario a la participación respondiendo preguntas propuestas por el profesor, al finalizar la actividad de forma automática *Socrative* envía al docente mediante un correo electrónico la estadística de la actividad (Medina, et al., (2022).

Educa play (<https://es.educaplay.com/>). Es una plataforma gratuita donde se crea actividades educativas multimedia. Con esta herramienta se puede crear mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos, sopa de letras, test, inclusive dictados y otras actividades enfocadas al logro de objetivos y el fortalecimiento de aprendizaje del estudiante. Al brindar varias posibilidades de actividades los docentes pueden instalar su propio espacio educativo online, donde los estudiantes son invitados a participar, encontrando una presentación atractiva que motiva y despierta el interés del aprendiz. Educaplay permite la incorporación de imágenes y archivos de audio que son atractivos a la hora de trabajar con niños no lectores y personas con Necesidades Educativas (Paz & Mercado, 2021).

Kahoot (<https://kahoot.it/>). Tiene una dinámica basada en el juego, donde profesores y estudiantes pueden trabajar. Mediante esta herramienta gratuita se puede repasar y aprender varios

temas en forma divertida y al ser más ágiles en pulsar las respuestas obtiene mayor puntuación y reciben recompensa, llevándolos hacia lo más alto del ranking, por esto es conocida como una herramienta gamificada. Es sencillo la creación de un Kahoot, luego los usuarios se unen al juego colocando un código PIN, el celular se convierte en un control para contestar las preguntas y la pantalla se observan las preguntas y los ganadores (Magadán & Rivas, 2022)

Classcraft (<https://www.hmhco.com/programs/classcraft>). Classcraft es una herramienta gamificadora que utiliza componentes de los juegos para crear experiencias atractivas y motivadoras, centrándose en el aprendiz, quien tiene control sobre su proceso de aprendizaje. El docente desempeña un papel crucial al conocer a su grupo y gestionar el comportamiento entre estudiantes, asignándoles roles específicos según la actividad. La plataforma permite implementar actividades colaborativas que fomentan la interacción y la construcción del conocimiento a través de los aportes de todos los integrantes. Un aspecto especialmente atractivo de Classcraft es su ambientación medieval, donde los estudiantes pueden elegir héroes, lo que la hace muy llamativa, especialmente para niños. Aunque la versión gratuita ofrece funcionalidad tanto para docentes como estudiantes, tiene algunas limitaciones, como en la creación de misiones (Trejo, 2019).

ClassDojo (<https://www.classdojo.com>). Es una plataforma de gestión que permite la participación de docentes, padres de familia y estudiantes. Lo atractivo de ClassDojo es la aplicación de técnicas y elementos de la gamificación, trabaja con base a puntuaciones que adquiere el estudiante según avanza al ejecutar las actividades, la interfaz que posee es amigable y de fácil uso, es recomendada para desarrollar clases con niños pequeños. La plataforma permite personalizar varias opciones para adaptar acorde las necesidades de cada grupo. El seguimiento y guía lo hacen los docentes, cada acción que ejecuta el estudiante es monitoreada y gana puntos si realiza un buen trabajo, pero si hace alguna acción que perjudica a los compañeros o a él recibe un

mensaje con una puntuación negativa, es decir el docente está pendiente en todo momento. Los estudiantes mientras desarrollan las actividades y retos que son planificadas por el docente pasan de nivel. También pueden subir actividades que desarrollan en forma síncrona y asíncrona (Yunga, 2022).

Cerebriti (<https://www.cerebriti.com/>). Es un portal gratuito donde se puede crear juegos interactivos en corto tiempo y compartir con los millones de usuarios, del mismo modo pueden utilizar actividades que han sido creadas por otros usuarios. Cerebriti no solo se centra en una sola asignatura en ella puede crear diversos contenidos que apoyan a todos los docentes. Si se habla de gamificación esta herramienta es atractiva para ese fin, los estudiantes a través del juego se motivan a utilizarlo, inclusive compiten entre ellos para la obtención de puntos (Magadán & Rivas, 2022).

Nearpod (<https://nearpod.com/>). Esta herramienta gratuita permite la creación de presentaciones interactivas incluyendo cuestionarios, encuestas y otros. La participación de los estudiantes es guiada, al ingresar a la aplicación el docente debe compartir a los alumnos el PIN que permite su admisión. Los docentes pueden desarrollar sus actividades desde cero, o importar presentaciones arrastrando y soltando, un aspecto interesante es que comparte las respuestas que emiten los estudiantes según avanza la clase. Esta herramienta se caracteriza por: 1. Flexibilidad, se ajusta a las necesidades instituciones y realidades de cada usuario, además es compatible con cualquier dispositivo con internet. 2. Versatilidad, gran cantidad de elementos que son de utilidad para la interacción con los estudiantes. 3. Comodidad, las respuestas son enviadas de forma automática por correo electrónico. 4. Contenido, la variedad de presentaciones están listas para ser usadas por otros docentes que las requieran. 5. Precio, se trabaja sin dificultad en la versión gratuita, la cual no tiene gran cantidad de restricciones (Rea, 2024).

Como podemos ver hemos descritos varias herramientas que son apropiadas o aptas para

para trabajar con los estudiantes, permitiéndonos el desarrollo de actividades enfocadas en las distintas materias que imparten los docentes, generando curiosidad, motivación, interés en aquellos que las utilizan para la realización de sus actividades.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

En este capítulo se detallan los métodos y procedimientos utilizados en la investigación para alcanzar los objetivos propuestos. A continuación, se describen los aspectos clave de la metodología, incluyendo el tipo de investigación, el diseño, las unidades de estudio, las técnicas de recolección y análisis de información, y la operacionalización de las variables.

3.1. Tipo de Investigación

La presente investigación se enmarca en un enfoque mixto, que combina métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión integral del fenómeno estudiado. Este enfoque es particularmente valioso porque permite capturar la complejidad de los fenómenos educativos al integrar la precisión y objetividad de los datos cuantitativos con la profundidad y riqueza de las perspectivas cualitativas (Hernández & Mendoza, 2020). Los métodos cuantitativos se utilizan para medir de manera precisa variables específicas, como el nivel de comprensión lectora y la participación en actividades gamificadas, proporcionando datos que pueden ser analizados estadísticamente para identificar patrones y relaciones.

Por otro lado, los métodos cualitativos permiten explorar en profundidad las percepciones, actitudes y experiencias de los participantes, brindando un contexto más completo y detallado de los resultados cuantitativos (Arias, 2021). La combinación de estos métodos en un enfoque mixto no solo enriquece la interpretación de los datos, sino que también aumenta la validez y fiabilidad de las conclusiones de la investigación (Guevara, et al., (2020).

3.2. Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación combina un diseño de investigación acción y un diseño transversal. En la primera fase, se implementará el aula virtual gamificada en Moodle dentro de un

ciclo de investigación acción, donde los docentes aplicarán la intervención, reflexionarán sobre sus resultados y ajustarán las estrategias pedagógicas en función de los hallazgos obtenidos (Arias, 2021). En la segunda fase, se aplicará un diseño transversal para recolectar datos en un punto específico en el tiempo, comparando los niveles de comprensión lectora entre los estudiantes que utilizaron el aula virtual gamificada y aquellos que siguieron un enfoque tradicional (Hernández & Mendoza, 2020). Esta combinación permite no solo evaluar el impacto de la gamificación en la comprensión lectora, sino también mejorar continuamente la intervención a lo largo del proceso de investigación.

3.3.Unidades de Estudio

Las unidades de estudio están conformadas por 105 estudiantes de Octavo año de Educación General Básica (EGB) y 30 docentes del Colegio de Bachillerato Chambo. Se seleccionaron dos grupos: uno como grupo control y otro como grupo experimental, con el propósito de realizar comparaciones directas de los resultados obtenidos.

El Colegio de Bachillerato Chambo está ubicado en la provincia de Chimborazo, en el cantón y parroquia de Chambo. Es un centro educativo perteneciente a la Zona 3 del Ecuador, clasificado como urbano, con modalidad presencial en jornada matutina, y ofrece educación regular en los niveles de EGB y Bachillerato.

La institución educativa es fiscal, perteneciente al régimen escolar Sierra, y se accede a ella por vía terrestre. Cuenta con aproximadamente 30 docentes y 630 estudiantes.

3.4.Técnicas de Recolección de Información

Para la recolección de datos se emplearon encuestas, entrevistas y pruebas de comprensión lectora, las cuales fueron aplicadas antes y después de la intervención. Las encuestas y entrevistas se enfocaron en la percepción de los estudiantes sobre el uso del entorno virtual gamificado,

mientras que las pruebas permitieron medir el progreso en la comprensión lectora.

3.5. Técnicas de Análisis de Información

Los datos cuantitativos se analizaron mediante técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales, utilizando software especializado. Para los datos cualitativos, se empleó el análisis de contenido, lo que permitió identificar patrones y temas recurrentes en las respuestas de los participantes.

3.6. Operacionalización de Variables

Las variables principales de la investigación, como la comprensión lectora, la motivación y la participación, fueron operacionalizadas a través de indicadores específicos, como puntajes en pruebas estandarizadas, niveles de participación en actividades gamificadas y resultados de encuestas de satisfacción.

- **Variable Independiente:** Entorno virtual gamificado en Moodle.
Esta variable se refiere a la implementación del aula virtual gamificada, que es la intervención principal de la investigación.
- **Variable Dependiente:** Comprensión lectora de los estudiantes.
Esta variable mide el impacto del entorno virtual gamificado en la capacidad de los estudiantes para comprender textos.

Tabla 1*Operacionalización de variables*

Objetivos específicos	Variables	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem/Preguntas
Diseñar un aula virtual gamificada en Moodle para reforzar la comprensión lectora en estudiantes de 8vo año de EGB.	Entorno virtual gamificado en Moodle (Variable Independiente)	Uso de elementos y técnicas propias de los juegos dentro de un entorno virtual educativo para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el desarrollo de la comprensión lectora.	Estructura interactiva, herramientas multimedia, y evaluación continua	- Número de actividades gamificadas realizadas - Niveles de interacción y participación en Moodle - Resultados en encuestas sobre motivación	Encuestas, observación	Preguntas sobre satisfacción y motivación en relación con el entorno gamificado
Evaluar el impacto de la gamificación en la comprensión lectora.	Comprensión lectora (Variable Dependiente)	Capacidad de los estudiantes para leer y comprender textos de manera crítica, inferencial y literal.	Niveles literal, inferencial y crítico de comprensión	- Puntaje en pruebas de comprensión lectora - Progresión en los niveles de comprensión - Cambios en resultados entre pretest y post-test	Pruebas de comprensión lectora	Preguntas sobre comprensión en diferentes niveles (literal, inferencial, crítico)
Medir la participación de	Participación en actividades	Grado de compromiso y	Frecuencia y calidad de	- Frecuencia de ingreso y	Registros de plataforma,	Preguntas sobre participación y

los estudiantes en las actividades gamificadas.	gamificadas (Variable Interviniente)	actividad de los estudiantes en las actividades propuestas	participación	participación - Puntajes en actividades gamificadas - Resultados en encuestas sobre satisfacción	- encuestas	compromiso con la gamificación
---	--------------------------------------	--	---------------	--	-------------	--------------------------------

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS

En este capítulo se presenta el análisis de los resultados obtenidos a partir de las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes del Colegio de Bachillerato Chambo, con el objetivo de evaluar la percepción y aceptación de la implementación de un aula virtual gamificada en Moodle, enfocada en mejorar la comprensión lectora. El análisis se ha realizado con un enfoque cuantitativo, permitiendo identificar las preferencias, expectativas y niveles de satisfacción de los participantes con respecto a las herramientas tecnológicas utilizadas, las actividades gamificadas, y su impacto en el aprendizaje. Los resultados obtenidos proporcionan información valiosa para ajustar la intervención educativa, destacando tanto los beneficios observados como los desafíos y áreas de mejora, de cara a futuras implementaciones en otros contextos educativos.

4.1. Resultados de la Encuesta a los Docentes

En esta sección se presentan los resultados de la encuesta aplicada a los docentes del Colegio de Bachillerato Chambo, cuyo propósito fue recabar sus opiniones y experiencias respecto a la implementación de un aula virtual gamificada en Moodle, orientada al desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes. A través de esta encuesta se exploran aspectos como la percepción sobre el uso de la tecnología en el aula, la efectividad de las estrategias gamificadas, el nivel de compromiso y motivación observados en los estudiantes, así como los desafíos y limitaciones identificadas durante el proceso de enseñanza. Los resultados permiten obtener una visión integral sobre la aplicabilidad y aceptación de esta metodología innovadora desde la perspectiva docente, aportando datos fundamentales.

1. Género

En esta sección se analiza la distribución de género de los docentes encuestados, con el objetivo de entender la composición de la muestra y observar posibles tendencias o diferencias en las percepciones según el género. La Figura 1 muestra la proporción de docentes masculinos y femeninos que participaron en la encuesta, lo que ofrece un contexto relevante para interpretar los resultados en las siguientes secciones.

Tabla 2

Género del Docente

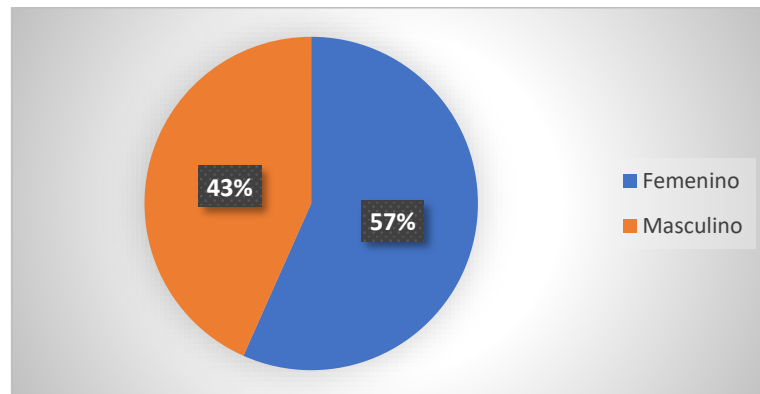
Género		
Femenino	Masculino	Total
17	13	30

Análisis

La Tabla 2 muestra la distribución de género de los docentes participantes en el estudio. De un total de 30 docentes, 17 son mujeres, lo que representa el 56.67% de la muestra, mientras que 13 son hombres, equivalentes al 43.33%. Esta ligera predominancia femenina coincide con las tendencias observadas en el ámbito educativo, donde diversos estudios han documentado una mayor representación de mujeres en la docencia (Jara-Villaruel, 2023). De igual manera, investigaciones señalan que el género de los docentes puede influir en la adopción de estrategias pedagógicas y en la dinámica del aula, esto debido a que una mayor presencia femenina favorece enfoques participativos y colaborativos (Fernández-Sánchez & Silva-Quiroz, 2022).

Figura 1

Género del Docente



Análisis

La Figura 1 presenta la distribución de género de los docentes encuestados. Se observa que existe una mayor representación de docentes femeninas en comparación con los docentes masculinos. Esta predominancia femenina se alinea con estudios previos que destacan la feminización de la profesión docente, particularmente en los grados de educación básica y media, donde se ha documentado una mayor participación de mujeres en la enseñanza (Jara-Villarroel, 2023).

Varios estudios sugieren que la composición de género en el cuerpo docente puede influir en la adopción de metodologías pedagógicas innovadoras, como la gamificación, estos estudios han señalado que las docentes mujeres tienden a favorecer enfoques participativos y centrados en el estudiante (Fernández-Sánchez & Silva-Quiroz, 2022). En este ámbito, la percepción y experiencia de los docentes con el uso de la tecnología educativa podría estar influenciada por estos factores.

No obstante, la muestra analizada en este estudio es representativa y permite obtener una visión general sobre la aceptación e implementación de la propuesta educativa en la institución,

para lo cual se considera tanto las experiencias individuales como el contexto institucional en el que se desarrolla.

2. ¿Ha utilizado Moodle u otra plataforma de aprendizaje virtual en sus clases?

En esta sección se analiza el uso previo de plataformas de aprendizaje virtual, como Moodle, por parte de los docentes. La Tabla 2 presenta la proporción de docentes que han integrado estas herramientas en su práctica educativa, de acuerdo a la pregunta dos de la encuesta realizada a los docentes, información clave para evaluar su nivel de familiaridad y experiencia con entornos digitales de enseñanza. Este dato es especialmente relevante, ya que una mayor experiencia previa con plataformas virtuales podría favorecer tanto la adopción como la efectividad de la propuesta planteada.

Tabla 3

Uso de Moodle u Otras Plataformas de Aprendizaje Virtual

Uso de Moodle u Otras Plataformas de Aprendizaje Virtual		
Si	No	Total
25	5	30

Análisis

La Tabla 3 presenta el uso de Moodle u otras plataformas de aprendizaje virtual por parte de los docentes. De los 30 participantes, 25 (83.33%) han utilizado previamente estas herramientas, lo que refleja un alto nivel de familiaridad con entornos digitales de enseñanza. Solo 5 docentes (16.67%) no han tenido experiencia en el uso de estas plataformas.

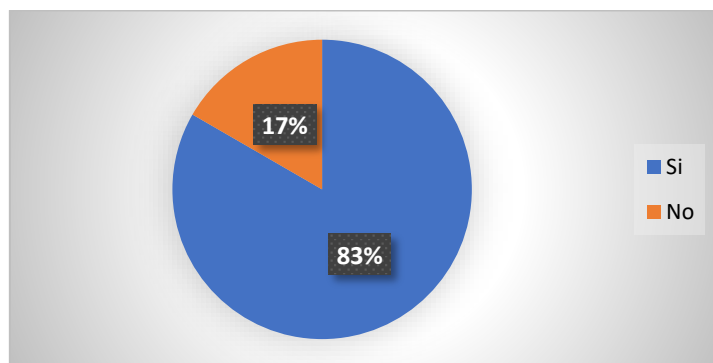
Estos resultados son consistentes con investigaciones previas que resaltan la creciente integración de las tecnologías digitales en la educación y la importancia de la formación docente en las competencias digitales (Cunuhay, 2023). La familiaridad con las plataformas como Moodle es un factor relevante para la implementación eficaz de las estrategias pedagógicas innovadoras, ya que los docentes con experiencia previa en entornos virtuales de aprendizaje tienden a mostrar

una mayor disposición para adoptar metodologías como la gamificación (Delgado, et al., 2022).

Asimismo, recientes investigaciones han demostrado que el empleo de la tecnología educativa mejora la motivación y el compromiso de los alumnos, lo que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más dinámico e interactivo (Vaca & Sánchez, 2024). Por lo tanto, la experiencia previa que posean los docentes en el uso de las plataformas virtuales podría ser un elemento diferenciador en la adopción de nuevas estrategias educativas basadas en el uso de las TIC.

Figura 2

Uso de Moodle u Otras Plataformas de Aprendizaje Virtual



Análisis

La Figura 2 muestra que el 83% de los docentes encuestados ha utilizado Moodle u otras plataformas de aprendizaje virtual en sus clases, mientras que el 17% no lo ha hecho. Este alto porcentaje de docentes con experiencia previa en el uso de plataformas virtuales refleja un nivel considerable de familiaridad con herramientas digitales de enseñanza. Varios estudios han señalado que la capacitación y el uso frecuente de las tecnologías educativas por parte de los maestros facilitan la incorporación efectiva de las metodologías innovadoras en el aula (Cunuhay, 2023). La familiaridad con las plataformas como Moodle es un factor clave para la implementación eficaz de las estrategias innovadoras, ya que los docentes con experiencias previas en entornos

virtuales de aprendizaje tienden a mostrar una mayor disposición para adoptar las metodologías como la gamificación (Delgado, et al., 2022).

3. Si ha utilizado Moodle, califique su experiencia general con la plataforma

En esta sección se explora la percepción de los docentes sobre su experiencia al utilizar la plataforma Moodle en el aula. La Tabla 4 presenta las calificaciones otorgadas por los docentes, lo que permite identificar el nivel de satisfacción con la herramienta. Esta información es crucial para entender cómo valoran Moodle en términos de facilidad de uso, efectividad pedagógica y utilidad para el aprendizaje. Un análisis de estas calificaciones puede ofrecer *insights* valiosos sobre las fortalezas y áreas de mejora que los docentes perciben en la plataforma.

Tabla 4

Uso de Moodle

Uso de Moodle				
Excelente	Buena	Regular	Mala	total
8	12	2	3	25

Análisis

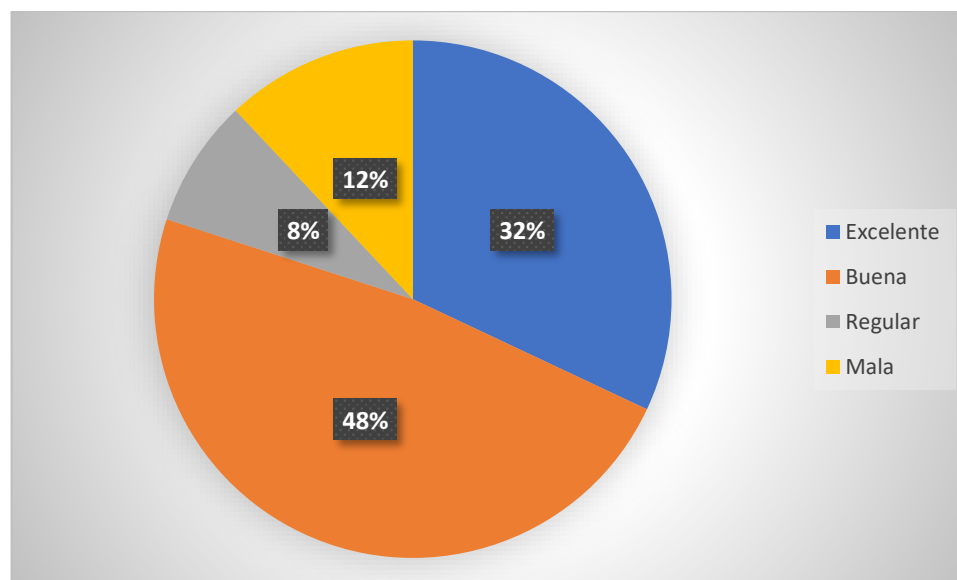
La Tabla 4 muestra las calificaciones que los docentes han otorgado a su experiencia general con la plataforma Moodle. De un total de 25 docentes encuestados, 8 calificaron su experiencia como “Excelente”, 12 como “Buena”, 2 como “Regular”, y 3 como “Mala”. El 80% de los docentes (20 de 25) tiene una percepción positiva de Moodle, calificándola como “Excelente” o “Buena”. Esto sugiere que la mayoría considera que la plataforma cumple con las expectativas en términos de funcionalidad y apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Previos estudios demostraron que los docentes que perciben las plataformas virtuales como intuitivas y funcionales muestra una mayor predisposición a integrarlas en su práctica pedagógica (Cunuhay, 2023).

Sin embargo, un 20% de los maestros tiene una opinión menos favorable sobre la

plataforma, esto indica que aún existe aspectos que podrían mejorarse para garantizar una experiencia efectiva y satisfactoria. algunos estudios han señalado que las barreras en el uso de Moodle suelen estar relacionadas con la falta de formación adecuada y la resistencia al cambio en la incorporación de las TIC en la enseñanza (Carrero, 2022). Este análisis resalta la importancia de ofrecer soporte técnico y capacitación continua, para asegurar que todos los docentes maximicen el aprovechamiento de Moodle y el uso efectivo en el contexto educativo.

Figura 3

Uso de Moodle



4. ¿Qué tipo de actividades ha realizado en Moodle? (Marque todas las que correspondan)

En esta sección se exploran los diferentes tipos de actividades que los docentes han implementado en la plataforma Moodle. La Tabla 5 muestra las respuestas, donde se destacan las actividades más comunes como cuestionarios, foros de discusión y tareas, junto con otras menos frecuentes como juegos educativos. Este análisis es fundamental para entender cómo los docentes están utilizando las herramientas disponibles en Moodle y cuáles de ellas tienen un mayor impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La diversidad de actividades realizadas también refleja el

nivel de creatividad y adaptación de los docentes al integrar la tecnología en sus clases.

Tabla 5

Actividades Realizadas en Moodle

Actividades realizadas en Moodle					
Lecturas	Tareas	Foros de Discusión	Cuestionarios y pruebas	Juegos Educativos	Otros:
25	19	24	18	7	0

Análisis

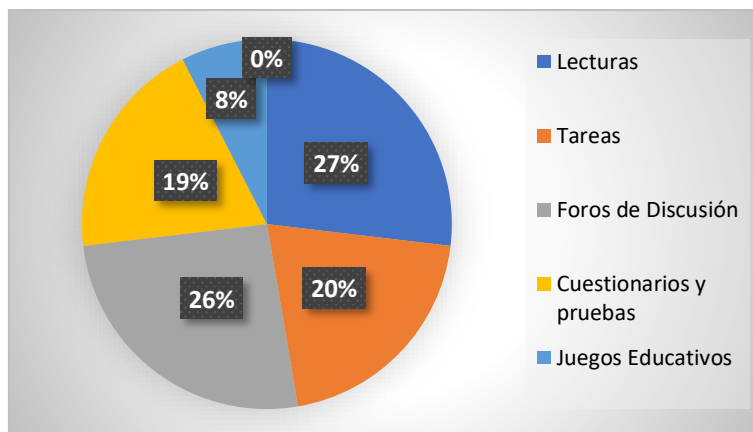
La Tabla 5 muestra las actividades realizadas en Moodle por los docentes, según los datos obtenidos de una encuesta. Las lecturas son la actividad más común, implementada por 25 docentes (83.33%), lo que sugiere que la plataforma se utiliza principalmente para la distribución de contenidos. Le siguen los foros de discusión, con 24 docentes (80%), empleados como espacios de interacción y construcción colectiva del conocimiento (Zempoalteca, et al., 2023). Las tareas también son frecuentemente utilizadas, por 19 docentes (63.33%), esto representa un recurso clave para la evaluación continua y el seguimiento del aprendizaje (Carrero, 2022).

Además, 18 docentes (60%) han optado por usar cuestionarios y pruebas en Moodle como herramienta de evaluación formativa, una estrategia que facilita la retroalimentación inmediata y permite adaptar la enseñanza a las necesidades de los estudiantes (Cunuhay, 2023). En oposición, solo 7 docentes (23,33%) ha logrado integrar juegos educativos, lo que indica que la gamificación aún no es una estrategia ampliamente adoptada en la institución. Este bajo uso es consistente con las investigaciones que indican la falta de formación docente en metodologías innovadoras como la gamificación y el aprendizaje basado en juegos digitales (Zamora, 2023). Ningún docente mencionó la realización de otras actividades adicionales en la plataforma, esto sugiere un enfoque más tradicional en el empleo de Moodle. Dichos resultados reflejan la necesidad de promover la integración de actividades dinámicas e interactivas que potencien la motivación y el aprendizaje

significativo.

Figura 4

Actividades Realizadas en Moodle



Análisis

La Figura 4 muestra la distribución de las diferentes actividades que los docentes han implementado en la plataforma Moodle. Entre las actividades más comunes se encuentran las lecturas, que representan el 27% de las respuestas, seguidas de foros de discusión con un 26%, y cuestionarios y pruebas con un 19%. Las tareas ocupan un 20%, mientras que los juegos educativos son utilizados en un 8% de los casos. Es relevante destacar que la opción “Otros” no fue seleccionada por ningún docente, lo que indica que las actividades principales ya están bien definidas en la plataforma.

Este análisis refleja una diversidad en la aplicación de herramientas educativas, con un enfoque predominante en actividades tradicionales como lecturas y foros de discusión. Investigaciones previas han demostrado que las plataformas virtuales como Moodle suelen utilizarse principalmente para la gestión de contenidos y la interacción asincrónica entre docentes y estudiantes (Carrero, 2022). No obstante, también se observó la integración de elementos más

interactivos, como juegos educativos, esto indica una tendencia hacia la adopción de estrategias gamificadas en el futuro.

5. ¿Ha incorporado elementos de gamificación en sus clases anteriormente?

En esta sección se analiza la experiencia previa de los docentes en la incorporación de elementos de gamificación en sus clases. La Tabla 6 presenta las respuestas de los docentes sobre si han utilizado o no estrategias gamificadas en su práctica educativa. Este aspecto es clave para evaluar el nivel de preparación y disposición de los docentes hacia la adopción de metodologías basadas en juegos y dinámicas interactivas. Conocer su experiencia previa en gamificación proporciona una perspectiva importante sobre los posibles desafíos o beneficios en la implementación de un aula virtual gamificada.

Tabla 6

Uso de Elementos de Gamificación en Clases

Elementos de Gamificación en Clases			
Si	No	Rara Vez	Total
19	4	2	25

Análisis

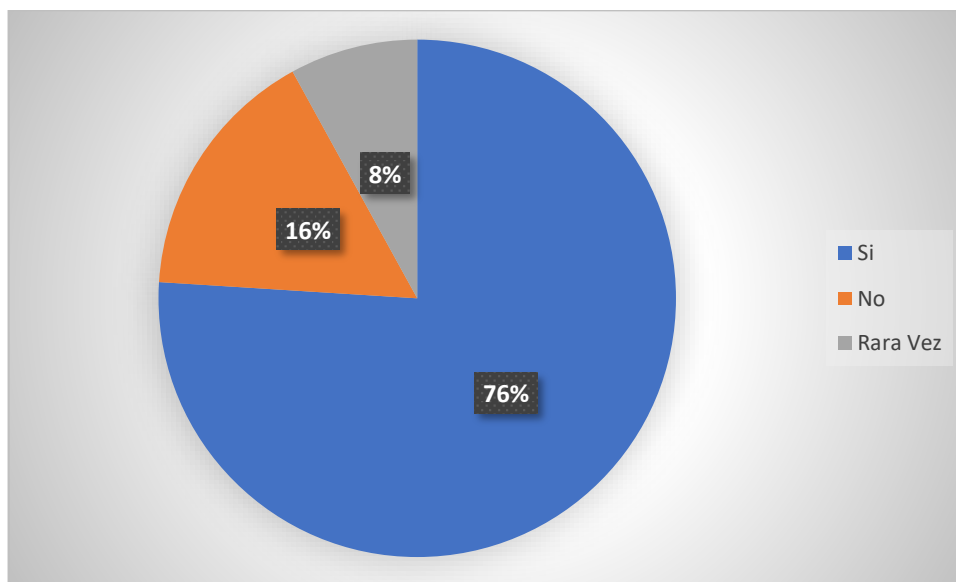
La Tabla 6 muestra que, de los 25 docentes encuestados, 19 han incorporado elementos de gamificación en sus clases, 4 no lo han hecho, y 2 lo han hecho rara vez. Esto significa que el 76% de los docentes ya tienen experiencia en el uso de estrategias gamificadas, lo que es un indicador positivo para la implementación de un aula virtual gamificada en Moodle. De acuerdo a estudios previos, la gamificación en la educación ha demostrado ser una metodología efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los alumnos, esto facilita el aprendizaje activo y la participación en entornos virtuales (Boillos, 2024).

No obstante, el 16% de los docentes que indicaron que no han empleado la gamificación y el 8% que lo ha hecho rara vez, estos porcentajes representa un grupo que podría beneficiarse de

la capacitación adicional para integrar estas estrategias de manera efectiva en su enseñanza. La formación docente en competencias digitales y metodologías activas es la clave para garantizar el correcto uso de la gamificación y potenciar su impacto en el aprendizaje (Aguilera, et al., 2020).

Figura 5

Uso de Elementos de Gamificación en Clases



Análisis

La Figura 5 muestra el uso de elementos de gamificación en clases según los resultados obtenidos de una encuesta. Los datos revelan que el 76% de los docentes indicaron que sí utilizan elementos de gamificación en sus clases, lo que sugiere una aceptación significativa de esta estrategia pedagógica. Este hallazgo es consistente con estudios previos que han demostrado que la gamificación puede mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes y, así favorecer un aprendizaje significativo y activo (Cornellà, et al., 2020).

Sin embargo, un 16% de los maestros manifestó no incorporar actividades gamificadas, mientras que un 8% las emplea en raras ocasiones, lo que sugiere que, aunque la mayoría de los docentes está integrando la gamificación en su planificación, aún hay una parte que no la aplica de

manera consistente o no la emplea en absoluto. De acuerdo a Aguilera et al. (2020), uno de los principales obstáculos para la implementación de la gamificación en entornos educativos es la falta de formación docente en metodologías innovadoras y el desconocimiento sobre su impacto en el aprendizaje.

Estos resultados evidencian la necesidad de fortalecer la capacitación y el acceso a los recursos para aquellos maestros que no usan esta estrategia de manera regular. Dichas investigaciones han señalado que la formación de las competencias digitales, así como el acompañamiento en la implementación de las nuevas metodologías son elementos clave para garantizar el éxito de la gamificación en el aula (Zamora, 2023).

6. Si ha utilizado gamificación, ¿qué elementos ha incorporado?

En esta sección se examinan los elementos específicos de gamificación que los docentes han incorporado en sus clases. La Figura 4 muestra las respuestas de los docentes que han utilizado estrategias gamificadas, destacando cuáles son los recursos más empleados, como puntos, insignias, niveles, y recompensas. Este análisis es clave para entender qué componentes de gamificación son más populares y efectivos en el contexto educativo, lo que puede orientar la implementación de futuras actividades gamificadas en la plataforma Moodle.

Tabla 7

Elementos de Gamificación Incorporados

Elementos de Gamificación Incorporados						
Puntos	Insignias	Tablas de Calificaciones	Niveles	Desafíos y Misiones	Recompensas Virtuales	Otros
21	6	25	16	0	0	0

Análisis

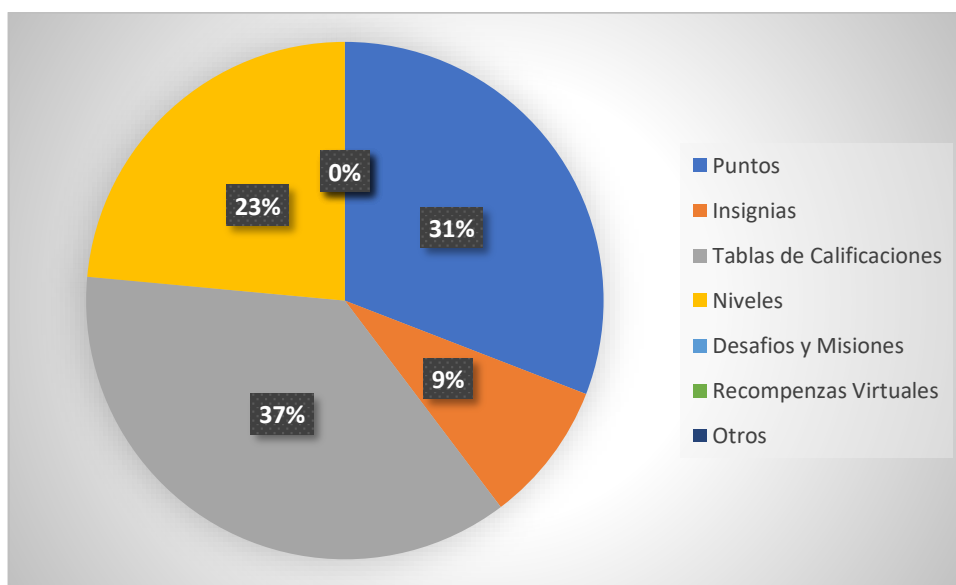
La Tabla 7 muestra que los elementos de gamificación más utilizados por los docentes son

las tablas de calificaciones (83.33%), seguidas por los puntos (70%) y los niveles (53.33%). Dichos elementos son ampliamente usados en entornos educativos debido a su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata y estructurar el progreso de los alumnos en el aprendizaje (Bayona & Pinzón, 2021). Sin embargo, las insignias son menos recurrentes, solo empleadas por el 20% de los docentes, y ninguno emplearon los desafíos, las misiones y recompensas virtuales, esto muestra una oportunidad desaprovechada para el enriquecimiento de la experiencia de aprendizaje mediante elementos dinámicos y motivadores.

Estos resultados resaltan la necesidad de capacitar a los docentes en la integración de una mayor variedad de recursos gamificados. Algunos estudios han demostrado que el uso de una combinación equilibrada de niveles, recompensas y desafíos puede aumentar significativamente la participación y el rendimiento académico de los estudiantes en entornos virtuales (Aguilera, et al., 2020).

Figura 6

Elementos de Gamificación Incorporados



Análisis

La Figura 6 muestra los elementos de gamificación que los docentes han incorporado en sus clases. Los resultados indican que las tablas de calificaciones son el elemento más utilizado, con 25 menciones, seguido de los puntos (21 menciones) y los niveles (16 menciones). Los desafíos y misiones también se destacan con 16 menciones, mientras que las insignias, con 6 menciones, y las recompensas virtuales son menos comunes.

Este análisis refleja que los docentes tienden a preferir elementos de gamificación más tradicionales y fáciles de integrar, como los puntos y las tablas de clasificación, que fomentan la competencia y el seguimiento del progreso (Boillos, 2024). Sin embargo, el uso de insignias y recompensas virtuales, que están más relacionados con el reconocimiento simbólico y la motivación, es menos frecuente. Esto sugiere que, para maximizar la efectividad de la gamificación en el aula, sería beneficioso combinar diferentes elementos para apelar tanto a la motivación extrínseca como a la intrínseca de los estudiantes.

Previos estudios han señalado que para maximizar la efectividad de la gamificación dentro del aula se requiere combinar diversos elementos que apelen tanto a la motivación extrínseca como a la intrínseca de los alumnos (Chacha, 2023). Mientras que los puntos y las tablas de clasificación pueden incentivar la participación a corto plazo, por otro lado, los elementos como las insignias y las recompensas virtuales refuerzan el compromiso sostenido y la sensación de logro personal (Cornellà, et al., 2020).

Tabla 8

Efectividad de la Gamificación en la Comprensión Lectora

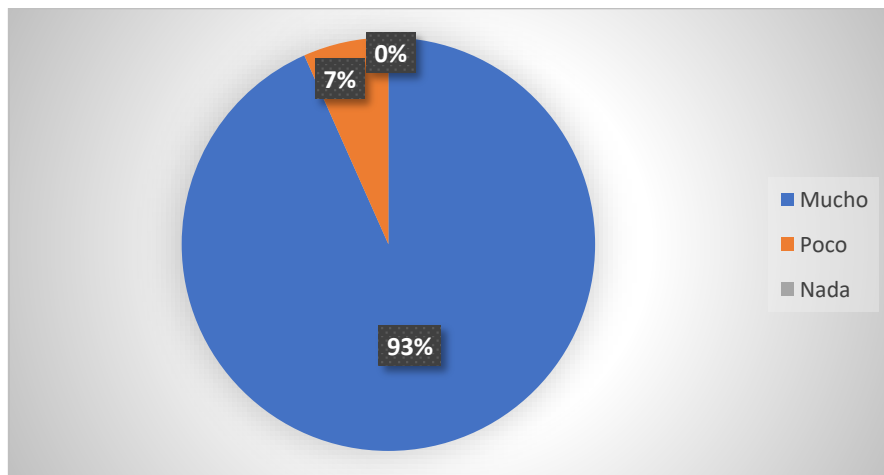
Efectividad de la Gamificación en la Comprensión Lectora			
Mucho	Poco	Nada	total
28	2	0	30

Análisis

La Tabla 8 refleja que la mayoría de los docentes (93.33%) considera que la gamificación es altamente efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Solo un 6.67% de los docentes percibe que su impacto es limitado, y ninguno cree que la gamificación no tenga efectos en la comprensión lectora. Dichos resultados indican un consenso generalizado sobre la utilidad de esta estrategia para fortalecer las habilidades lectoras, esto respalda su implementación en el contexto educativo y sugiere su potencial para generar mejoras significativas en el aprendizaje. Varios estudios han demostrado que la gamificación influye positivamente en la motivación y el compromiso de los alumnos con relación a la lectura, al introducir elementos lúdicos que fomentan la interacción y la participación activa (Bayona & Pinzón, 2021).

Figura 7

Efectividad de la Gamificación en la Comprensión Lectora



Análisis

La Figura 7 muestra las percepciones de los docentes sobre si la gamificación puede mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. La mayoría de los docentes (93%) creen que la gamificación tiene un impacto positivo significativo, indicando que podría mejorar "Mucho" la

comprensión lectora. Solo 2 docentes consideran que la gamificación podría mejorarla "Poco", mientras que ningún docente piensa que la gamificación no tiene ningún impacto ("Nada").

Estos resultados reflejan una alta confianza de los docentes en el potencial de la gamificación como estrategia educativa para fortalecer las habilidades lectoras. La literatura respalda esta percepción, ya que varias investigaciones han demostrado que la gamificación en el aprendizaje mejora la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes en tareas relacionadas con la lectura (Boillos, 2024). Además, la gamificación fomenta la participación activa y el aprendizaje autónomo, aspectos clave para desarrollar una comprensión lectora más profunda y significativa.

Esta percepción positiva también sugiere que los docentes están dispuestos a incorporar metodologías gamificadas en su práctica pedagógica, reconociendo su capacidad para motivar a los estudiantes y mejorar sus competencias lectoras. No obstante, para optimizar su implementación, es fundamental proporcionar formación específica sobre el diseño y uso de estrategias gamificadas en entornos educativos, lo que puede potenciar aún más sus beneficios (Calle & Castro, 2022).

8. ¿Qué tipo de actividades gamificadas cree que serían más efectivas para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes de 8vo año EGB?

En esta sección se explora la opinión de los docentes sobre qué tipo de actividades gamificadas consideran más efectivas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de 8vo año EGB. La Tabla 9 presenta los resultados, donde se destacan las preferencias de los docentes por actividades como juegos de preguntas y respuestas, desafíos interactivos, y juegos de lógica. Este análisis es fundamental para orientar la implementación de estrategias gamificadas que se alineen con las expectativas y conocimientos de los docentes, asegurando que las

actividades propuestas sean tanto atractivas como pedagógicamente efectivas.

Tabla 9

Actividades Gamificadas Efectivas para Desarrollar la Comprensión Lectora

Actividades Gamificadas Efectivas para Desarrollar la Comprensión Lectora						
Juegos de Preguntas y Respuestas	Aventuras Narrativas Interactivas	Juegos de Rol (Role-Playing Games, RPGs)	Puzles y Juegos de Lógica	Foros de Discusión Gamificados	Proyectos de Creación de Contenido	Evaluaciones Competitivas en Equipos
30	30	30	30	30	30	30

Análisis

La Tabla 9 evidencia que todos los docentes coinciden en la efectividad de las actividades gamificadas para desarrollar la comprensión lectora, como juegos de preguntas y respuestas, aventuras narrativas interactivas, juegos de rol, rompecabezas, foros gamificados, proyectos de creación de contenido y evaluaciones competitivas en equipos. Este consenso unánime refleja la versatilidad de la gamificación para adaptarse a distintos enfoques pedagógicos y su potencial para mejorar el aprendizaje.

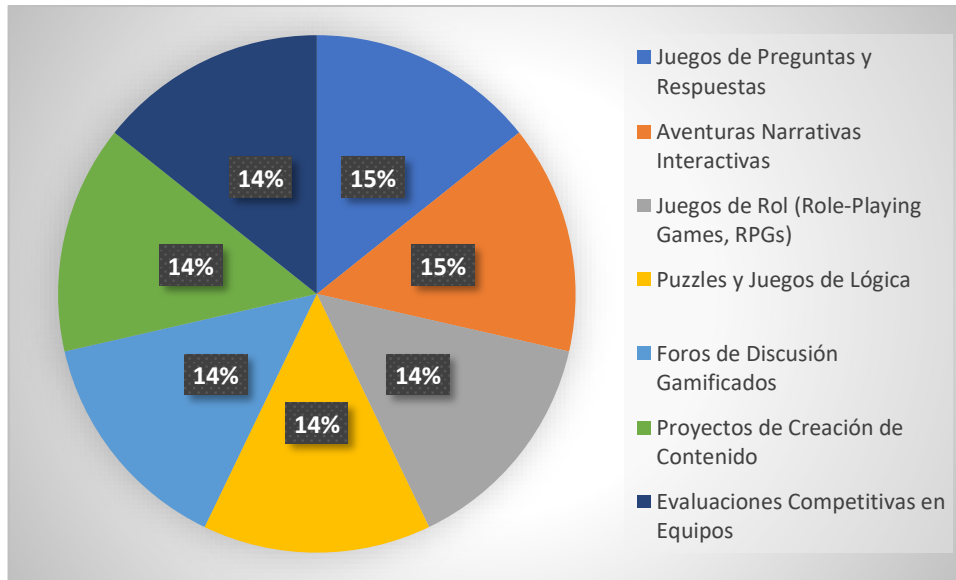
La literatura científica ha evidenciado que la gamificación favorece la motivación y el compromiso de los estudiantes al introducir dinámicas interactivas que fomentan la participación activa y el aprendizaje autónomo (Boillos, 2024). Asimismo, la diversidad de estrategias gamificadas permite atender diferentes estilos de aprendizaje, promoviendo el desarrollo de habilidades lectoras a través de experiencias inmersivas y colaborativas (Aguilera, et al., 2020).

La adopción de estas metodologías también ha sido reconocida por su capacidad para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando un entorno más dinámico y estimulante que incentiva la exploración y el pensamiento crítico (Corchuelo, 2018). Estos resultados resaltan la importancia de seguir promoviendo la integración de la gamificación en la educación, así como la necesidad de capacitar a los docentes en el diseño e implementación

efectiva de actividades gamificadas para maximizar su impacto en la comprensión lectora.

Figura 8

Actividades Gamificadas más Efectivas para Desarrollar la Comprensión Lectora



Análisis

La Figura 8 muestra la opinión de los docentes sobre las actividades gamificadas que consideran más efectivas para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de 8vo año EGB. Las opciones más valoradas incluyen juegos de preguntas y respuestas, aventuras narrativas interactivas, juegos de rol (RPGs), puzzles y juegos de lógica, foros de discusión gamificados, proyectos de creación de contenido y evaluaciones competitivas en equipos.

Cada una de estas actividades recibió una cantidad significativa de menciones, lo que indica que los docentes reconocen la diversidad de estrategias que pueden utilizar para captar el interés de los estudiantes y mejorar su comprensión lectora. Según Gros & García-Peñalvo (2016), la gamificación en la educación permite que los estudiantes desarrollen habilidades lectoras mediante actividades que estimulan la exploración, la resolución de problemas y la toma de decisiones, lo

que las hace más efectivas que los métodos tradicionales.

Los juegos de preguntas y respuestas, junto con las aventuras narrativas interactivas, se destacan como las actividades más populares, ya que permiten combinar el aprendizaje con la interacción y el entretenimiento. Investigaciones previas han demostrado que estas estrategias potencian la motivación extrínseca e intrínseca, favoreciendo el aprendizaje autónomo y la retención de información (Zapata-Ros, 2019).

Este análisis resalta la importancia de ofrecer una variedad de actividades gamificadas que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades pedagógicas. La combinación de actividades que integran competencia, cooperación y narrativas inmersivas contribuye a una experiencia de aprendizaje más dinámica y enriquecedora, alineada con las tendencias actuales en educación digital (Cabero & Marín, 2020).

9. ¿Qué tipo de soporte o recursos necesitaría para implementar efectivamente un aula virtual gamificada?

En esta sección se analizan las necesidades de los docentes en cuanto a soporte y recursos para implementar efectivamente un aula virtual gamificada. La Figura 7 presenta los recursos más solicitados, como capacitación en herramientas digitales, acceso a recursos tecnológicos, y apoyo técnico continuo. Este análisis es clave para identificar las áreas donde se debe reforzar el acompañamiento a los docentes, asegurando que cuenten con las herramientas y conocimientos necesarios para aprovechar al máximo la gamificación en sus prácticas pedagógicas.

Tabla 10

Soporte y Recursos Necesarios para Implementar un Aula Virtual Gamificada

Soporte y Recursos Necesarios para Implementar un Aula Virtual Gamificada

Guías de capacitación	Videos tutoriales	Foros de discusión	Ejercicios de práctica	Recursos de soporte técnico
30	30	30	30	30

Análisis

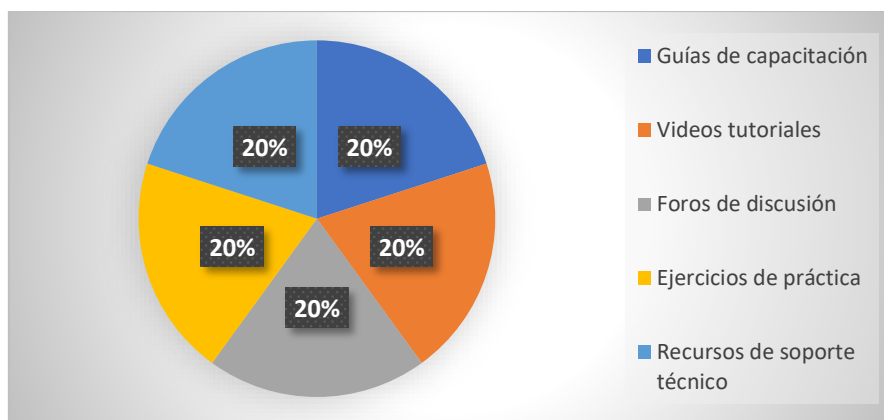
La Tabla 10 muestra que todos los docentes coinciden en la necesidad de contar con guías de capacitación, videos tutoriales, foros de discusión, ejercicios de práctica y soporte técnico para implementar un aula virtual gamificada. Esta unanimidad resalta la importancia de un enfoque integral que combina formación, recursos prácticos y apoyo técnico para garantizar una adopción efectiva y sostenible de la gamificación en el aula.

La literatura académica señala que la capacitación docente en metodologías innovadoras es un factor clave para la integración exitosa de la tecnología en la educación (Cabero & Marín, 2020). Según Gros & García-Peñalvo (2016), los docentes que reciben formación y cuentan con recursos estructurados tienen una mayor disposición para adoptar estrategias gamificadas, lo que impacta positivamente en el aprendizaje de los estudiantes.

Además, el acceso a materiales de apoyo como videos tutoriales y foros de discusión facilitan la resolución de dudas y el intercambio de experiencias entre docentes, promoviendo una comunidad de aprendizaje colaborativa (Zapata-Ros, 2019). La combinación de estos elementos no solo fortalece el aprendizaje docente, sino que también optimiza la implementación de estrategias gamificadas en la enseñanza, asegurando su efectividad y sostenibilidad en el tiempo.

Figura 9

Soporte y Recursos Necesarios para Implementar un Aula Virtual Gamificada



Análisis

La Figura 9 presenta los tipos de soporte y recursos que los docentes consideran necesarios para implementar efectivamente un aula virtual gamificada. Las opciones más mencionadas incluyen guías de capacitación, videos tutoriales, foros de discusión, ejercicios de práctica y recursos de soporte técnico, todos con un número de menciones similares.

Este análisis muestra que los docentes requieren un enfoque integral para la capacitación y el apoyo continuo en la implementación de la gamificación. Diversos estudios han señalado que la formación docente en el uso de TIC y metodologías innovadoras es fundamental para lograr una integración efectiva de estas estrategias en el aula (Bayona & Pinzón, 2021). Las guías y tutoriales son esenciales para proporcionar conocimientos prácticos y estructurados, mientras que los foros y ejercicios de práctica facilitan la resolución de dudas y la aplicación de lo aprendido en contextos reales (Zamora, 2023).

Igualmente, la necesidad de soporte técnico resalta la importancia de contar con asistencia durante la implementación y gestión de herramientas tecnológicas. Según Carrero (2022), la falta de acompañamiento técnico puede ser una barrera para la adopción de nuevas metodologías digitales, por lo que disponer de asistencia especializada contribuye a fortalecer la confianza y autonomía de los docentes en el uso de plataformas virtuales gamificadas. Estos hallazgos

refuerzan la necesidad de diseñar programas de capacitación que combinen formación teórica y práctica, garantizando un proceso de implementación exitoso y sostenible en el tiempo.

4.2.Resultados de la Encuesta de los Estudiantes

En esta sección se presentan los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes del 8vo año de EGB del Colegio de Bachillerato Chambo. El objetivo de esta encuesta fue recopilar sus percepciones, experiencias y expectativas en relación con la implementación de un aula virtual gamificada en Moodle para mejorar la comprensión lectora. Los resultados permiten analizar el nivel de familiaridad de los estudiantes con el uso de tecnologías educativas, su motivación hacia la lectura, y su interés en participar en actividades gamificadas, proporcionando información valiosa para adaptar y optimizar la propuesta educativa de acuerdo con sus necesidades y preferencias.

Datos Generales

1. Edad

La encuesta revela que la mayoría de los estudiantes encuestados tienen entre 12 y 14 años, lo que corresponde a la edad promedio esperada para el 8vo año de Educación General Básica (EGB). Este dato es relevante porque permite adaptar las estrategias pedagógicas, como la gamificación, a las características cognitivas y motivacionales propias de esta etapa de desarrollo. Los estudiantes en este rango de edad tienden a mostrar mayor interés en dinámicas interactivas y lúdicas, lo que respalda la propuesta de implementar un aula virtual gamificada para mejorar la comprensión lectora y aumentar su compromiso con el aprendizaje.

2. Género

En la encuesta se observó una distribución equitativa entre estudiantes masculinos y femeninos, lo que proporciona un balance en cuanto a la representatividad de género en el estudio.

Esta distribución equilibrada es importante, ya que permite analizar cómo tanto los estudiantes masculinos como femeninos perciben y responden a las estrategias gamificadas en el aula virtual. Además, garantiza que las conclusiones obtenidas reflejen de manera más amplia y justa las necesidades y preferencias de ambos géneros en relación con la comprensión lectora y la motivación hacia el aprendizaje en entornos digitales.

3. ¿Tienes acceso a una computadora, tableta o teléfono inteligente para estudiar?

En esta sección se analiza el acceso de los estudiantes a dispositivos tecnológicos necesarios para participar en un aula virtual. La Tabla 11 muestra las respuestas sobre si los estudiantes disponen de una computadora, tableta o teléfono inteligente para estudiar. Este dato es crucial para evaluar la viabilidad de implementar un aula virtual gamificada, ya que un acceso limitado a tecnología podría representar un desafío para la participación activa en las actividades propuestas.

Tabla 11

Acceso a Dispositivo Móvil

Acceso a Dispositivo Móvil	
Si	No
105	0

Análisis

La Tabla 11 muestra que el 100% de los estudiantes encuestados (105 en total) tienen acceso a un dispositivo móvil, ya sea una computadora, tableta o teléfono inteligente, para sus estudios. Este resultado es altamente favorable para la implementación de un aula virtual gamificada, ya que garantiza que todos los estudiantes cuentan con los recursos tecnológicos necesarios para participar activamente en las actividades propuestas.

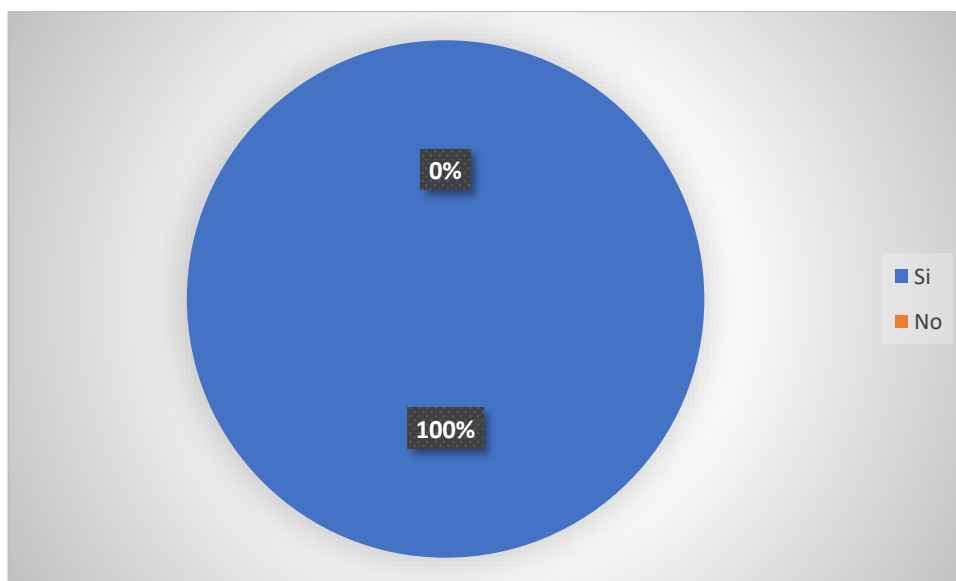
La disponibilidad de dispositivos tecnológicos es un factor clave para la adopción efectiva

de metodologías digitales en el aprendizaje. Según Bayona y Pinzón (2021), el acceso equitativo a la tecnología es un requisito fundamental para evitar brechas digitales y garantizar la inclusión en entornos educativos virtuales. La ausencia de limitaciones en cuanto al acceso a dispositivos asegura que la propuesta pueda llegar a toda la población estudiantil sin generar desigualdades en el aprendizaje.

Además, estudios previos han demostrado que el uso de dispositivos móviles en educación favorece la flexibilidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, permitiendo a los estudiantes acceder a los contenidos en cualquier momento y lugar, lo que refuerza la autonomía y la autogestión del conocimiento (Boillos, 2024). En este sentido, contar con los recursos tecnológicos adecuados facilitar la implementación de estrategias de enseñanza innovadoras basadas en la tecnología, promoviendo un aprendizaje más dinámico, interactivo y personalizado (Yunga, 2022).

Figura 10

Acceso a Dispositivo Móvil



4. ¿Con qué frecuencia utilizas Internet para estudiar?

En esta sección se explora la frecuencia con la que los estudiantes utilizan Internet para estudiar. La Tabla 12 muestra que la mayoría de los estudiantes acceden a Internet diariamente o varias veces a la semana para realizar sus actividades académicas. Este dato es relevante porque indica un alto nivel de conectividad y familiaridad con el uso de recursos en línea, lo que favorece la implementación de un aula virtual gamificada. La disponibilidad de acceso frecuente a Internet asegura que los estudiantes puedan participar de manera continua y efectiva en las actividades propuestas, maximizando el impacto de la estrategia pedagógica basada en la gamificación.

Tabla 12

Frecuencia de Uso de Internet para Estudiar

Frecuencia de Uso de Internet para Estudiar				
Todos los días	Varias veces a la semana	Una vez a la semana	Rara vez	Nunca
90	15	0	0	0

Análisis

La Tabla 12 muestra que el 86% de los estudiantes utiliza Internet diariamente para estudiar, mientras que el 14% lo hace varias veces a la semana. Ningún estudiante reporta un uso limitado o nulo. Este resultado indica que la mayoría de los estudiantes tiene acceso constante a Internet, lo que representa un factor clave para la implementación de un aula virtual gamificada, asegurando la participación regular en las actividades propuestas.

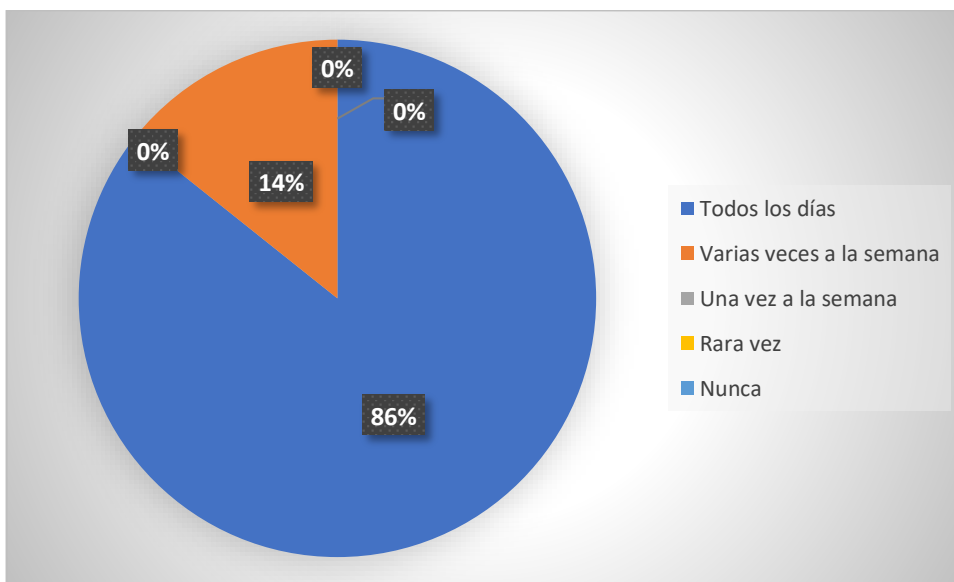
El acceso frecuente a Internet es un elemento esencial en la educación digital, ya que permite a los estudiantes interactuar con los contenidos, comunicarse con sus docentes y compañeros, y desarrollar competencias digitales necesarias para el aprendizaje autónomo (Carrero, 2022). Además, diversos estudios han destacado que la conectividad estable favorece la

equidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje al garantizar un acceso uniforme a los recursos tecnológicos, evitando brechas digitales que puedan afectar el rendimiento académico de ciertos grupos de estudiantes (Chacha, 2023).

La disponibilidad de Internet también permite la integración de metodologías innovadoras, como la gamificación, que requiere interacción en tiempo real, acceso a plataformas educativas y participación en actividades dinámicas (Carrero, 2022). Por ello, estos resultados refuerzan la viabilidad del uso de entornos virtuales gamificados en el aula, brindando oportunidades para un aprendizaje más interactivo, accesible y flexible.

Figura 11

Frecuencia de Uso de Internet para Estudiar



Análisis

La Figura 11 muestra que el 86% de los estudiantes utiliza Internet diariamente para estudiar, mientras que el 14% lo hace varias veces a la semana. No se registraron casos de uso limitado o nulo. Este acceso constante a Internet es consistente con lo propuesto por autores como (Cunuhay, 2023), quienes destacan que el uso frecuente de la tecnología en el ámbito educativo

mejora el acceso a recursos educativos y fomenta la interacción continua con contenidos virtuales (Delgado, et al., 2022). Además, según Pacheco (2019), el acceso diario a la red favorece la implementación de herramientas como los aulas virtuales gamificadas, ya que permite una participación constante de los estudiantes en actividades interactivas, lo cual está relacionado con una mayor motivación y retención del conocimiento. Este patrón de uso sugiere que los estudiantes estarían bien posicionados para beneficiarse de un aula virtual gamificada que fomente su involucramiento activo y continuo.

Experiencia con Moodle

5. ¿Has utilizado Moodle antes para alguna de tus clases?

En esta sección se evalúa la experiencia previa de los estudiantes con la plataforma Moodle. La Tabla 13 muestra los resultados sobre si los estudiantes han utilizado Moodle anteriormente en alguna de sus clases. Conocer esta información es clave para determinar el nivel de familiaridad de los estudiantes con la herramienta y su disposición para interactuar en un entorno virtual. Un mayor uso previo de Moodle sugiere que los estudiantes estarían más preparados y cómodos para participar en actividades gamificadas dentro de esta plataforma, facilitando la implementación y el éxito de la propuesta educativa.

Tabla 13

Uso del Moodle para las clases

Uso del Moodle para las clases	
Si	No
65	40

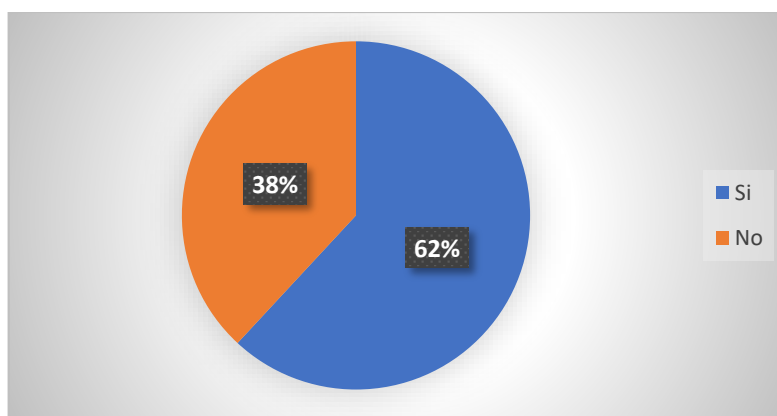
Análisis

La Figura 11 muestra que el 86% de los estudiantes utiliza Internet diariamente para estudiar, mientras que el 14% lo hace varias veces a la semana. No se registraron casos de uso limitado o nulo. Este acceso constante a Internet es consistente con lo propuesto por autores como

(Zempoalteca, et al., 2023), quienes destacan que el uso frecuente de la tecnología en el ámbito educativo mejora el acceso a recursos educativos y fomenta la interacción continua con contenidos virtuales (Yunga, 2022). Asimismo, Carrero (2022), el acceso diario a la red favorece la implementación de herramientas como los aulas virtuales gamificadas, ya que permite una participación constante de los estudiantes en actividades interactivas, lo cual está relacionado con una mayor motivación y retención del conocimiento. Este patrón de uso sugiere que los estudiantes estarían bien posicionados para beneficiarse de un aula virtual gamificada que fomente su involucramiento activo y continuo.

Figura 12

Uso Previo de Moodle en Clases



Análisis

La Figura 12 muestra que el 62% de los estudiantes ha utilizado Moodle en alguna de sus clases anteriormente, mientras que el 38% no lo ha hecho. Este resultado sugiere que la mayoría de los estudiantes ya cuenta con experiencia previa con la plataforma, lo cual es un factor positivo para la implementación de un aula virtual gamificada, ya que los estudiantes familiarizados con la interfaz y las funcionalidades de Moodle pueden adaptarse rápidamente a las actividades interactivas propuestas. Según Carrero (2022), la familiaridad con herramientas tecnológicas en

No obstante, la presencia de un 38% de estudiantes que no ha utilizado Moodle previamente subraya la importancia de ofrecer una capacitación inicial o un período de adaptación. Tal enfoque es consistente con lo señalado por Bayona y Pinzón (2021), quienes afirman que la introducción gradual de nuevas tecnologías en entornos educativos es clave para garantizar la inclusión y participación activa de todos los estudiantes, especialmente en actividades gamificadas que requieren de un manejo adecuado de la plataforma. plataforma.

6. Si has utilizado Moodle, califica tu experiencia general con la plataforma

En esta sección se analiza la percepción de los estudiantes sobre su experiencia utilizando la plataforma Moodle. La Tabla 14 muestra cómo los estudiantes califican su experiencia general con la herramienta, lo que proporciona una visión clara de su nivel de satisfacción y comodidad al utilizar esta plataforma. Evaluar estas calificaciones es importante para identificar qué tan efectiva y accesible ha sido Moodle para los estudiantes, lo cual influirá directamente en la aceptación y éxito de la propuesta de un aula virtual gamificada.

Tabla 14

Experiencia con Moodle

Experiencia con Moodle			
Excelente	Buena	Regular	Mala
45	10	10	0

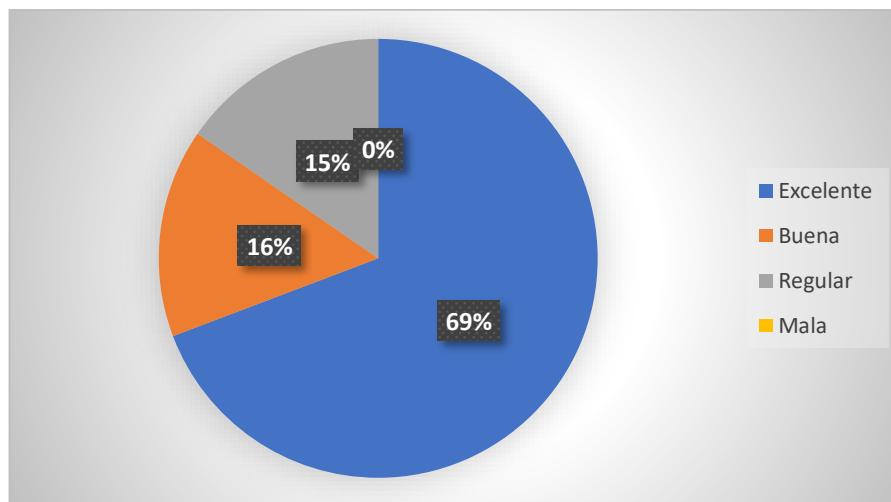
Análisis

La Tabla 14 muestra que la mayoría de los estudiantes (69.2%) califica su experiencia con Moodle como “excelente”, mientras que un 15.4% la considera “buena” y otro 15.4% la clasifica como “regular”. Ningún estudiante reporta una experiencia “mala”. Estos resultados evidencian un alto nivel de satisfacción general con la plataforma, lo cual facilita la implementación de estrategias gamificadas, ya que una experiencia positiva con la herramienta tecnológica favorece su integración en el proceso de aprendizaje. Bolillos (2024), es importante atender las dificultades

percibidas por aquellos estudiantes que califican su experiencia como “regular”, pues como afirman Vaca y Sánchez (2024), la percepción de una plataforma como “difícil de usar” o “poco intuitiva” puede limitar la participación activa, especialmente en actividades gamificadas que requieren interacción constante.

Figura 13

Experiencia con Moodle



Análisis

La Figura 13 muestra que, de los 105 estudiantes que han utilizado Moodle, la mayoría calificó su experiencia como “Excelente” (55 estudiantes), seguida de “Buena” (20 estudiantes). Un grupo más reducido (30 estudiantes) evaluó su experiencia como “Regular” y ninguno como “Mala”. Estos resultados indican que una gran proporción de los estudiantes tiene una percepción positiva sobre Moodle, lo cual es un factor clave para la implementación de un aula virtual gamificada. La familiaridad y comodidad con la plataforma son esenciales para que los estudiantes participen activamente en las actividades propuestas y se beneficien plenamente de las estrategias gamificadas, ya que la satisfacción con la herramienta tecnológica está directamente relacionada con el compromiso y el éxito en entornos de aprendizaje digital (Zempoalteca, et al., 2023). Sin

embargo, la percepción de “regular” por parte de algunos estudiantes sugiere la necesidad de mejorar ciertos aspectos de la plataforma o proporcionar apoyo adicional. Como afirman Bayona y Pinzón (2021), cuando los estudiantes experimentan dificultades o tienen una percepción negativa de la herramienta, es crucial ofrecer un soporte adecuado, ya sea a través de capacitación adicional o mejorando la interfaz de usuario, para asegurar que todos los estudiantes puedan aprovechar al máximo las actividades gamificadas.

7. ¿Qué actividades has realizado en Moodle?

En esta sección se exploran los tipos de actividades que los estudiantes han realizado en Moodle. La Tabla 15 presenta los resultados, destacando las actividades más comunes como la realización de lecturas, tareas, y cuestionarios. Este análisis permite entender cómo los estudiantes han interactuado con la plataforma y cuáles son las herramientas más utilizadas. Esta información es clave para ajustar la propuesta gamificada, enfocándola en las actividades que ya son familiares para los estudiantes, mientras se introduce gradualmente elementos más dinámicos e interactivos.

Tabla 15

Actividades Realizadas en Moodle

Actividades Realizadas en Moodle				
Lecturas	Tareas	Foros de discusión	Cuestionarios y pruebas	Juegos educativos
65	65	48	65	65

Análisis

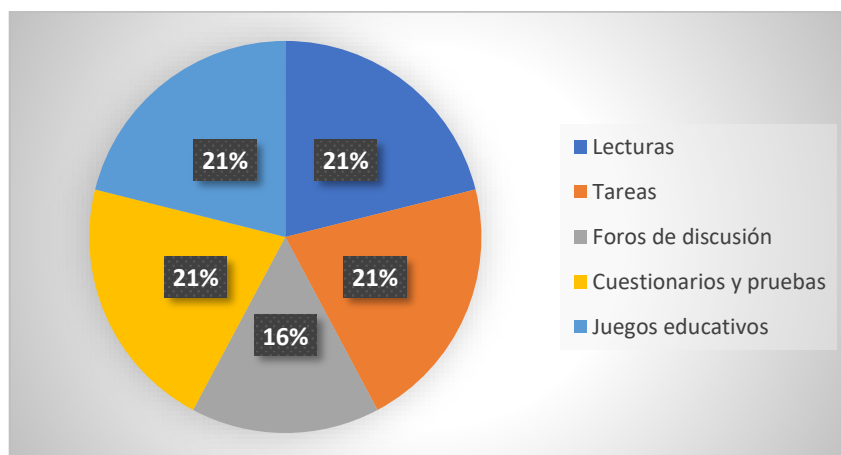
La Tabla 15 muestra que las actividades más comunes en Moodle son las lecturas, tareas, cuestionarios y juegos educativos, en las que participa la totalidad de los estudiantes (100%). En contraste, los foros de discusión son utilizados por un 73.8% de los estudiantes, lo que refleja una menor participación en este tipo de actividad colaborativa. Dichos resultados destacan un uso equilibrado de las herramientas de la plataforma, lo que indica que los estudiantes están

familiarizados con diversos tipos de actividades en entornos virtuales de aprendizaje. Sin embargo, la menor participación en los foros de discusión sugiere la necesidad de incentivar estrategias que fomenten la interacción y el aprendizaje colaborativo, aspectos fundamentales en entornos digitales (Aguilera, et al., 2020).

Para obtener una mejor en el uso de los foros y promover un aprendizaje más interactivo y colaborativo, se recomienda la integración de dinámicas gamificadas, como la asignación de insignias por participación activa o el uso de retos y misiones que incentiven la interacción entre los estudiantes. Estas estrategias pueden contribuir a aumentar la motivación y el compromiso en este tipo de actividades digitales.

Figura 14

Actividades Realizadas en Moodle



Análisis

La Figura 14 evidencia que las actividades más empleadas en Moodle por los estudiantes fueron las lecturas, deberes, cuestionarios y juegos educativos, cada una con 65 menciones. Los foros de discusión también son populares, con 48 menciones. Es relevante notar que no se reportaron actividades bajo la categoría “otros”, lo que sugiere que las principales funcionalidades

de Moodle ya están bien establecidas y utilizadas en el contexto educativo.

Este análisis muestra que los estudiantes están familiarizados con una variedad de herramientas y actividades dentro de Moodle, lo que representa un factor positivo para la implementación de estrategias gamificadas. De acuerdo a Calle y Castro (2022), la integración de la gamificación en entornos virtuales de aprendizaje puede potenciar la participación y el compromiso estudiantil, especialmente cuando se incorporan elementos lúdicos en actividades ya utilizadas regularmente. Estos hallazgos sugieren que la incorporación de estrategias gamificadas en las actividades que los estudiantes ya utilizan con frecuencia podría ser una vía efectiva para fortalecer la motivación y el aprendizaje en el aula virtual.

Preferencias y Expectativas

8. ¿Te gusta leer?

En esta sección se explora el nivel de gusto por la lectura entre los estudiantes. La Tabla 16 muestra que una mayoría de estudiantes indicó que les gusta leer "mucho" o "a veces", mientras que una minoría expresó que rara vez disfruta de la lectura o nunca lo hace. Este dato es relevante para el diseño de actividades gamificadas, ya que indica que existe un interés general en la lectura que puede ser potenciado a través de estrategias dinámicas e interactivas. Con el uso de la gamificación, se puede aumentar la motivación de aquellos estudiantes que disfrutaban leer moderadamente y atraer a aquellos que tienen menos afinidad con la lectura.

Tabla 16

Interés por la Lectura

Interés por la Lectura			
Mucho	A veces	Raramente	Nunca
6	70	25	4

Análisis

La Tabla 16 muestra que el interés por la lectura entre los estudiantes es

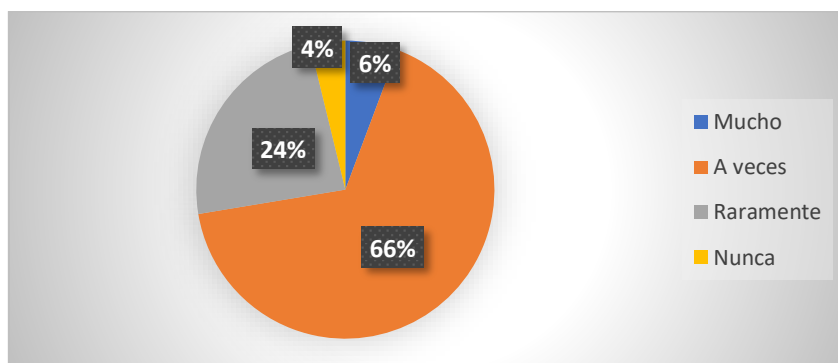
predominantemente ocasional, con un 66.7% que indica tener interés “a veces”. Solo un 5.7% manifiesta un gran interés por la lectura, mientras que un 23.8% rara vez lo tiene y un 3.8% nunca lo muestra. Estos resultados evidencian una baja motivación hacia la lectura, lo que marca la necesidad de implementar estrategias innovadoras, como la gamificación, para hacer la lectura más atractiva e incentivar un mayor compromiso por parte de los estudiantes.

Diversos estudios han señalado que el desinterés por la lectura en contextos educativos puede deberse a la falta de metodologías dinámicas que involucren activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Carrero, 2022). La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para el incremento de la motivación, ya que introduce elementos interactivos que transforman la lectura en una experiencia más lúdica y participativa (Magadán & Rivas, 2022).

Además, integrar mecánicas de juego, como recompensas, desafíos y progresión por niveles en actividades de lectura, puede mejorar el compromiso estudiantil y facilitar la construcción de hábitos lectores sostenibles (Chacha, 2023). Es por ello que la implementación de una propuesta gamificada en el aula virtual podría ser fundamental para revertir la baja motivación identificada en estos resultados, ofreciendo una experiencia de lectura más atractiva y significativa.

Figura 15

Interés por la Lectura



Análisis

La Figura 15 muestra que la mayoría de los estudiantes (70) indicaron que les gusta leer "a veces", mientras que un grupo menor (25) mencionó que "raramente" les gusta leer. Solo 6 estudiantes expresaron un alto gusto por la lectura ("mucho"), mientras que 4 indicaron que "nunca" les gusta leer.

Estos resultados indican que, aunque el interés por la lectura no es muy elevado en términos generales, la mayoría de los estudiantes muestra al menos un gusto ocasional por esta actividad. Este dato es clave para el diseño de estrategias gamificadas, ya que la implementación de actividades interactivas y lúdicas podría aumentar la motivación y el interés de aquellos estudiantes que solo disfrutaban leer de forma esporádica o que tienen una actitud negativa hacia la lectura (Bayona & Pinzón, 2021). La gamificación podría ser una herramienta efectiva para transformar la lectura en una experiencia más atractiva y dinámica para todos los estudiantes, independientemente de su afinidad inicial.

9. ¿Qué tipo de textos prefieres leer?

En esta sección se analiza las preferencias de los estudiantes en cuanto a los tipos de textos que les gusta leer. La Tabla 17 muestra que los textos más populares entre los estudiantes incluyen cuentos y noticias, seguidos por artículos de revistas y blogs. Estas preferencias son importantes para diseñar actividades gamificadas que se alineen con los intereses de los estudiantes, ya que incorporar los géneros literarios que más disfrutaban puede aumentar su motivación y participación en el aula virtual. Adaptar las estrategias de lectura a los gustos de los estudiantes es clave para fomentar un aprendizaje significativo y mantener su interés en las actividades propuestas.

Tabla 17

Textos preferidos para leer

Textos preferidos para leer

Cuentos	Novelas	Artículos de Revistas	Blogs	Noticias	Otros
34	25	34	12	0	0

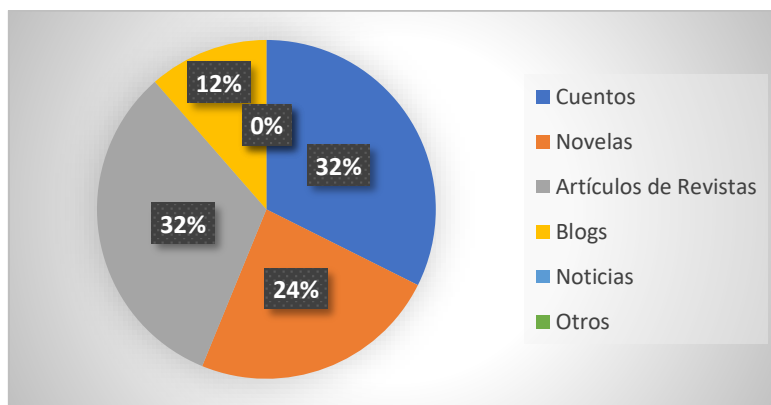
Análisis

La Tabla 17 muestra que los textos preferidos por los estudiantes son los cuentos y los artículos de revistas, con un 32.4% cada uno, seguidos por las novelas con un 23.8%. Los blogs tienen menor preferencia (11.4%) y ningún estudiante opta por leer noticias u otros tipos de textos. Estos resultados sugieren que los estudiantes se inclinan por lecturas narrativas y breves, lo que resalta la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza a sus intereses mientras se fomenta la exploración de otros géneros para enriquecer su experiencia lectora.

En este sentido, la gamificación puede ser una estrategia eficaz para incentivar la lectura de distintos tipos de textos. El uso de mecánicas como desafíos, recompensas y narrativas interactivas puede hacer que los estudiantes se sientan motivados a explorar formatos menos habituales, como noticias o ensayos académicos, ampliando así su capacidad de análisis y comprensión lectora (Bayona & Pinzón, 2021). Por lo tanto, integrar elementos gamificados en las estrategias de enseñanza podría favorecer una transición gradual hacia un hábito lector más diverso y enriquecedor.

Figura 16

Preferencia de Tipos de Textos



Análisis

La Figura 16 confirma que los textos preferidos por los estudiantes son los cuentos y los artículos de revistas, cada uno con un 32% de preferencia. Les siguen las novelas con un 24% y los blogs con un 12%. Es notable que ninguno de los estudiantes expresó preferencia por leer noticias u otros tipos de textos.

Estos resultados sugieren que, al diseñar actividades gamificadas en el aula virtual, es recomendable enfocarse en los géneros más populares, como cuentos y artículos de revistas, para captar el interés de los estudiantes y fomentar una mayor participación. La literatura científica ha demostrado que el uso de materiales alineados con los intereses de los alumnos mejora la motivación y el compromiso con la lectura, facilitando el desarrollo de habilidades lectoras (Calle & Castro, 2022).

Además, la integración de estrategias gamificadas, como desafíos narrativos o misiones basadas en la lectura de cuentos interactivos, puede potenciar el interés de los estudiantes y generar experiencias de aprendizaje más significativas (Cunuhay, 2023). Incluir textos que se alineen con sus preferencias no solo crea un ambiente de aprendizaje más atractivo y relevante, sino que también puede servir como un puente para ampliar su exposición a otros géneros literarios y fomentar un hábito lector más diverso.

10. ¿Te gustaría que las actividades de lectura en Moodle incluyan elementos de juego (gamificación) como puntos, insignias y niveles?

En esta sección se explora el interés de los estudiantes en integrar elementos de gamificación en las actividades de lectura en Moodle. La Tabla 18 muestra que la mayoría de los estudiantes manifestó estar a favor de la incorporación de características como puntos, insignias y niveles en sus actividades educativas. Este dato es fundamental, ya que indica una disposición

positiva hacia el uso de estrategias gamificadas, lo que podría aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Tabla 18

Interés en la Gamificación de las Actividades de Lectura en Moodle

<i>Interés en la Gamificación de las Actividades de Lectura en Moodle</i>		
Si	No	No estoy seguro
90	0	15

Análisis

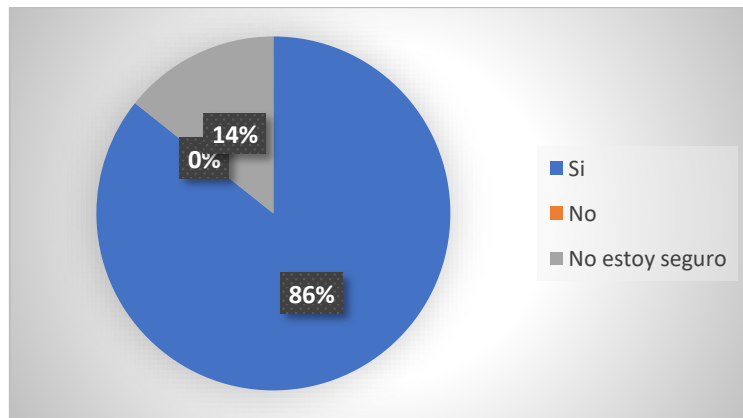
La Tabla 18 muestra que 90 estudiantes están interesados en la gamificación de las actividades de lectura en Moodle, mientras que ninguno se opone a la idea. Sin embargo, 15 estudiantes no están seguros de su interés, lo que podría indicar una falta de comprensión sobre cómo la gamificación podría beneficiar su aprendizaje.

Estos resultados sugieren una aceptación mayoritaria de la gamificación como estrategia para el desarrollo de habilidades lectoras. La literatura ha demostrado que la gamificación, al incorporar elementos interactivos y dinámicos, puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en procesos de aprendizaje (Boillos, 2024). Sin embargo, para aquellos estudiantes que aún tienen dudas sobre su efectividad, es clave proporcionar información clara sobre su funcionamiento y sus beneficios. Según Carrero (2022), la introducción de nuevas metodologías en entornos educativos debe ir acompañada de estrategias de sensibilización y formación, tanto para docentes como para estudiantes, con el fin de optimizar su implementación.

Además, la falta de familiaridad con la gamificación puede deberse a experiencias previas limitadas con este tipo de estrategias en el aula. Investigaciones previas han señalado que la percepción de la gamificación mejora cuando los estudiantes experimentan directamente sus dinámicas y observan sus efectos en la mejora de la comprensión y la retención de información.

Figura 17

Interés en la Gamificación de las Actividades de Lectura en Moodle



Análisis

La Figura 17 muestra que el 86% de los estudiantes está interesado en la gamificación de las actividades de lectura en Moodle, mientras que el 14% no está seguro. Ningún estudiante expresó desinterés. Estos resultados reflejan una aceptación general hacia la gamificación como estrategia pedagógica, lo que coincide con estudios previos que destacan su potencial para aumentar la motivación y el compromiso en el aprendizaje (Carrero, 2022). Sin embargo, el 14% de estudiantes que manifiestan incertidumbre sugiere la necesidad de proporcionar más información sobre cómo la gamificación puede beneficiar su proceso de aprendizaje. Según Carrero (2022), la incorporación de metodologías innovadoras debe ir acompañada de estrategias de sensibilización y formación que permitan a los estudiantes comprender su propósito y utilidad.

Investigaciones previas han señalado que la percepción positiva de la gamificación tiende a aumentar cuando los estudiantes experimentan directamente sus dinámicas y observan su impacto en la comprensión y retención de información (Calle & Castro, 2022). Por lo tanto, se recomienda introducir progresivamente actividades gamificadas en Moodle, explicando claramente sus objetivos y beneficios para mejorar la aceptación y el compromiso estudiantil.

11. ¿Qué elementos de gamificación te parecen más atractivos?

En esta sección se analiza cuáles son los elementos de gamificación que más atraen a los estudiantes. La Tabla 19 muestra que los niveles y las tablas de calificación son los elementos más valorados, seguidos por los puntos y los desafíos y misiones. Estos resultados son relevantes para la implementación de un aula virtual gamificada, ya que indican que los estudiantes se sienten más motivados por componentes que les permiten medir su progreso y comparar su desempeño con el de sus compañeros. Adaptar las actividades a estas preferencias puede ayudar a aumentar el interés y la participación en las tareas, facilitando un ambiente de aprendizaje más dinámico y competitivo, pero también orientado hacia el desarrollo de habilidades clave.

Tabla 19

Elementos de Gamificación más Atractivos

Elementos de Gamificación más Atractivos						
Puntos	Insignias	Tablas de Calificación	Niveles	Desafíos y Misiones	Recompensas Virtuales	Otros
35	0	100	105	20	0	0

Análisis

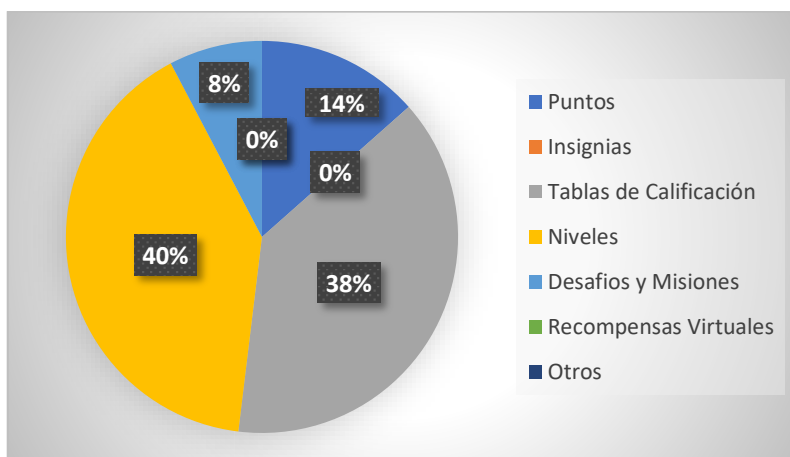
La Tabla 19 muestra que los elementos de gamificación más atractivos para los estudiantes son los niveles (105 menciones) y las tablas de calificación (100 menciones), seguidos por los puntos (35 menciones). En contraste, los desafíos y misiones son menos preferidos (20 menciones), mientras que tanto las insignias como las recompensas virtuales no recibieron interés. Estos resultados indican que los estudiantes valoran principalmente los elementos que destacan el progreso y la competencia, lo que sugiere la necesidad de priorizar estos aspectos al diseñar actividades gamificadas para mantener su motivación y participación. Según Corchuelo (2018), los sistemas de niveles y clasificación fomentan la motivación extrínseca al proporcionar objetivos claros y recompensas visibles por el desempeño, lo que puede incentivar el esfuerzo y la

continuidad en las tareas académicas.

Por lo tanto, es recomendable diseñar estrategias gamificadas que combinen los elementos más valorados por los estudiantes con otros menos utilizados, introduciéndolos de manera progresiva para diversificar la experiencia y ampliar su impacto en el aprendizaje.

Figura 18

Elementos de Gamificación más Atractivos



Análisis

La Figura 18 muestra que los elementos de gamificación más atractivos para los estudiantes son los niveles (40%) y las tablas de calificación (38%), seguidos por los puntos (14%) y los desafíos y misiones (8%). Las insignias y recompensas virtuales no generaron interés. Estos resultados indican que los estudiantes prefieren elementos que destacan el progreso y la competencia, lo que sugiere que, al diseñar actividades gamificadas, es recomendable centrarse en estos aspectos para maximizar la motivación y el compromiso. Según Gros & García-Peñalvo (2016), los sistemas de niveles y tablas de clasificación aumentan la motivación extrínseca al proporcionar incentivos visibles que refuerzan el sentido de logro y la superación personal.

Sin embargo, la falta de interés en las insignias y recompensas virtuales podría deberse a

una menor familiaridad con su uso en el contexto educativo. Estudios previos han demostrado que estos elementos pueden ser efectivos para promover la motivación intrínseca cuando se diseñan adecuadamente y se integran con otros mecanismos de gamificación (Zapata-Ros, 2019). Por lo tanto, se recomienda estructurar actividades gamificadas que prioricen los elementos más valorados por los estudiantes, pero también explorar estrategias para introducir gradualmente otros componentes menos utilizados, con el fin de diversificar la experiencia de aprendizaje y potenciar su impacto en la enseñanza (Cabero & Marín, 2020).

12. ¿Qué tipo de juegos te gustaría que se integraran en las actividades de lectura?

En esta sección se exploran las preferencias de los estudiantes sobre los tipos de juegos que les gustaría ver integrados en las actividades de lectura. La Figura 15 muestra los resultados, donde se destacan los juegos de preguntas y respuestas, los juegos de lógica y puzzles, y las aventuras narrativas interactivas como los más solicitados. Conocer estas preferencias es clave para diseñar actividades gamificadas que capten la atención de los estudiantes y los motiven a participar activamente, logrando así un ambiente de aprendizaje más dinámico y efectivo. Adaptar las actividades a los tipos de juegos que los estudiantes disfrutaran puede potenciar la comprensión lectora y fomentar el interés por la lectura.

Tabla 20

Juegos Preferidos para Actividades de Lectura

Juegos Preferidos para Actividades de Lectura				
Juegos de preguntas y respuestas	Juegos de aventura	Juegos de lógica y puzzles	Juegos de rol	Otro
80	105	100	75	0

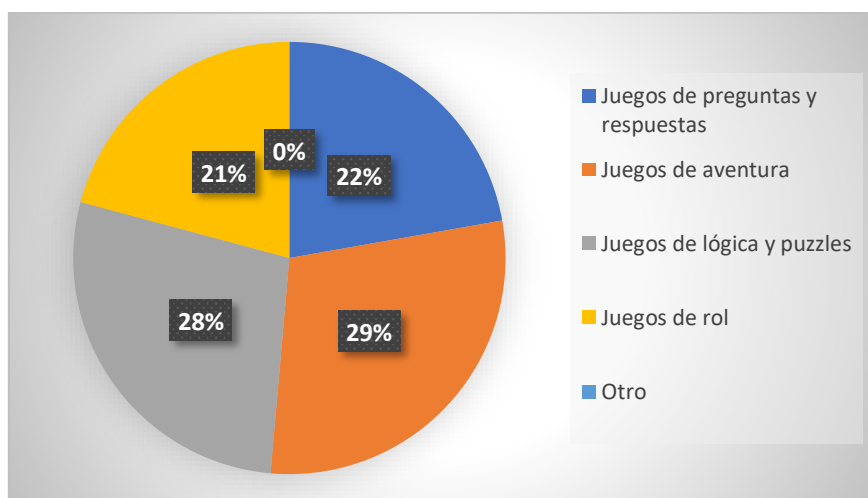
Análisis

La Tabla 20 muestra que los juegos de aventura, con 105 menciones, y los juegos de lógica

y puzzles, con 100 menciones, son los más preferidos por los estudiantes para actividades de lectura, seguidos por los juegos de preguntas y respuestas, con 80 menciones, y los juegos de rol, con 75 menciones. Ningún estudiante optó por otros tipos de juegos. Estos resultados sugieren que los estudiantes prefieren actividades interactivas, desafíos y narrativas, lo cual es consistente con la literatura sobre gamificación en la educación, que resalta que los juegos que incorporan elementos de aventura y resolución de problemas promueven una mayor motivación y participación (Bayona & Pinzón, 2021). Según Aguilera et al. (2020), las actividades que combinan desafíos cognitivos con una narrativa envolvente no solo aumentan el compromiso, sino que también favorecen la retención de conocimientos, ya que los estudiantes se sienten más inmersos en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, estos deben guiar la selección de estrategias gamificadas centradas en experiencias inmersivas y cognitivamente estimulantes. los juegos de aventura y lógica, que fomentan tanto la reflexión como la acción.

Figura 19

Juegos Preferidos para Actividades de Lectura



Análisis

La Figura 19 muestra que los juegos preferidos por los estudiantes para actividades de

lectura son principalmente los de aventura (29%) y los de lógica y puzzles (28%). Los juegos de preguntas y respuestas (22%) y los juegos de rol (21%) también son populares, aunque en menor medida. Ningún estudiante eligió “otro” tipo de juegos. Estos resultados indican que los estudiantes se sienten más atraídos por actividades interactivas y desafiantes que combinan elementos narrativos y lógicos, lo cual es consistente con estudios previos sobre gamificación en la educación. Según Cornellà et al. (2020), los juegos que integran elementos de aventura y resolución de problemas tienden a generar un mayor nivel de motivación y participación entre los estudiantes, ya que ofrecen desafíos cognitivos mientras mantienen un fuerte componente narrativo que involucra emocionalmente al alumno.

13. ¿Qué te gustaría mejorar o agregar en un aula virtual en Moodle para que sea más efectiva y divertida?

Muchos estudiantes expresaron su deseo de que el aula virtual sea más interactiva y dinámica. Mencionaron que les gustaría que se incorporen más juegos y desafíos que les permitan competir con sus compañeros de manera divertida. Además, valoran la idea de ganar puntos y recompensas por su participación, lo que haría que las actividades sean más motivadoras y entretenidas.

Otro grupo de estudiantes sugirió la inclusión de una mayor diversidad de recursos educativos. Consideran que sería más efectivo si se agregan videos, podcasts y actividades prácticas que les permitan entender los temas de manera más sencilla y atractiva. Estos recursos audiovisuales y dinámicos ayudarían a complementar las tareas y lecturas tradicionales, haciendo el aprendizaje más accesible y comprensible.

Algunos estudiantes también expresaron su interés en que el aula virtual permita una mayor personalización y adaptación a su progreso. Proponen la implementación de niveles de dificultad,

donde puedan desbloquear nuevos retos a medida que avanzan. También mencionaron que sería motivador poder personalizar su perfil con insignias y logros obtenidos al completar actividades, lo que les daría una sensación de logro y progreso continuo.

En cuanto a la colaboración y socialización, los estudiantes indicaron que les gustaría tener más oportunidades para trabajar en grupo y compartir ideas con sus compañeros. Sugieren incluir proyectos colaborativos y foros de discusión donde puedan intercambiar experiencias de una manera más informal y amigable. Este tipo de interacción social sería clave para mantener el interés y fomentar el aprendizaje entre pares.

Finalmente, algunos estudiantes resaltaron la importancia de mejorar la accesibilidad y el soporte técnico dentro de la plataforma. Mencionaron que sería útil contar con una plataforma más rápida y fácil de usar, así como con más guías y tutoriales para aprender a manejar las herramientas disponibles en Moodle. Estos recursos adicionales ayudarían a que la experiencia en el aula virtual sea más fluida y efectiva para todos.

En conclusión, los resultados de las encuestas aplicadas tanto a docentes como a estudiantes reflejan una percepción positiva hacia la implementación de un aula virtual gamificada en Moodle para mejorar la comprensión lectora. Los docentes muestran disposición y experiencia previa en el uso de plataformas digitales y elementos de gamificación, destacando su confianza en que estas estrategias pueden tener un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes. Por su parte, los estudiantes expresan interés en actividades interactivas y dinámicas, prefiriendo elementos de gamificación como niveles, tablas de clasificación y juegos de lógica que les permitan medir su progreso de manera tangible y divertida.

Las sugerencias recogidas apuntan a la necesidad de incorporar recursos más variados, fomentar la colaboración y ofrecer un entorno de aprendizaje accesible y personalizado. En

conjunto, estos resultados proporcionan un panorama claro sobre las expectativas y necesidades de ambos grupos, lo que servirá como base sólida para la implementación exitosa de la propuesta educativa.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

5.1. Denominación y Definición de la Propuesta

La presente propuesta consiste en el diseño e implementación de un aula virtual en la plataforma Moodle, basada en la gamificación, para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica (EGB) del Colegio de Bachillerato Chambo. Este aula virtual incluye actividades lúdicas como desafíos interactivos, crucigramas temáticos y narrativas digitales que permiten a los estudiantes fortalecer sus habilidades de lectura y comprensión de manera dinámica y motivadora.

El enfoque gamificado de esta propuesta se estructura en niveles de dificultad progresiva, con recompensas que promueven el compromiso y la participación de los estudiantes. Asimismo, se integran herramientas multimedia que brindan una experiencia de aprendizaje inmersiva y adaptada a las necesidades y capacidades de los alumnos.

5.2. Justificación de la Propuesta

La propuesta responde a la necesidad de innovar en las estrategias pedagógicas para abordar las dificultades que los estudiantes presentan en la comprensión lectora. Diversos estudios han demostrado que la gamificación en entornos educativos es efectiva para aumentar la motivación y el rendimiento académico. En un contexto donde la enseñanza tradicional enfrenta limitaciones para captar la atención de los estudiantes, la integración de un aula virtual gamificada ofrece una solución atractiva y adecuada para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Además, esta propuesta busca mejorar la comprensión lectora, así como también fomentar el interés por la lectura, para el desarrollo de las competencias lectoras de manera significativa y sostenible.

5.3.Descripción de los Beneficiarios

Los beneficiarios directos de la propuesta son los estudiantes del Octavo año de Educación General Básica (EGB) del Colegio de Bachillerato Chambo. Este grupo se ha seleccionado como unidad de estudio para evaluar la efectividad de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora. Además, la institución se beneficiará de esta propuesta porque puede ser replicada en otros niveles de Educación General Básica.

5.4.Descripción de los responsables

Los responsables de implementar una propuesta pedagógica de comprensión lectora gamificada incluyen a los docentes, quienes diseñan y facilitan actividades interactivas adaptadas a las necesidades y niveles de los estudiantes, integrando estrategias de gamificación para motivar y comprometer al alumnado. También participan los coordinadores académicos o gestores educativos, encargados de asegurar que la propuesta se alinee con el currículo y los objetivos institucionales, así como de brindar apoyo logístico y formación a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas. Finalmente, los estudiantes desempeñan un rol activo como protagonistas del aprendizaje, interactuando con las dinámicas gamificadas para desarrollar habilidades de comprensión lectora en un entorno colaborativo y lúdico.

5.5.Objetivos de la Propuesta

Objetivo General:

Desarrollar e implementar un aula virtual gamificada en Moodle con estrategias interactivas que fortalezcan la comprensión lectora de los estudiantes de octavo año de EGB del Colegio de Bachillerato Chambo

Objetivos Específicos:

- Fomentar la participación de los estudiantes mediante actividades gamificadas que refuercen la lectura y comprensión de textos.
- Evaluar de manera continua el progreso de los estudiantes en comprensión lectora a través de actividades interactivas.
- Integrar herramientas multimedia que favorezcan la interacción y el aprendizaje significativo en el aula virtual.

5.6.Metodología de la Propuesta

La propuesta se fundamenta en una metodología activa basada en la gamificación, que combina la enseñanza tradicional con elementos lúdicos y digitales. Se utilizará la plataforma Moodle como entorno virtual para la implementación de actividades como retos, juegos y dinámicas de grupo que estimulen la participación y el interés por la lectura. La metodología adoptará un enfoque constructivista, donde los estudiantes construirán su conocimiento a través de la interacción y la reflexión sobre los contenidos propuestos.

5.7.Funcionamiento de la propuesta

A continuación, se presenta el enlace del aula virtual en Moodle diseñada:

<https://aulabase.puce.edu.ec/2021-01/course/view.php?id=3499§ion=0>

usuario: tszabala

contraseña: Fabhez2809.

La implementación de la propuesta se llevará a cabo en un periodo de tres meses, distribuidos de la siguiente manera:

- **Fase de Diseño (1 mes):** Elaboración de las actividades gamificadas y configuración del aula virtual en Moodle.

Figura 20

Modelo de actividad



The image shows a screenshot of a Moodle activity page. At the top, there is a dark blue header with a white lightning bolt icon and the text: "Guía de la Unidad 2 : Desarrollo de la Comprensión Inferencial a través de Dinámicas de Preguntas y Respuestas Interactivas". Below the header is a large, colorful graphic with the title "LA MAGIA DE LA LECTURA" in bold, dark letters. Underneath the title, it says "Beneficios para la mente y el alma" and "UNIDAD - 2". The graphic is decorated with various book-related icons like books, a magnifying glass, and a lightbulb. At the bottom of the graphic, there is a section labeled "01 OBJETIVO ESPECÍFICO:" followed by the text: "Fomentar la capacidad de los estudiantes para realizar inferencias a partir de la lectura, mediante la". The page also features a checkmark icon in the top right and a blue arrow icon in the bottom right.

Nota: captura tomada de la plataforma Moodle

- **Fase de Implementación (2 meses):** Aplicación de la propuesta en el aula con los estudiantes del grupo de estudio.
- **Fase de Evaluación y Ajuste (al final de cada mes):** Evaluación de los resultados y ajustes necesarios para mejorar la intervención.



Dadas las imágenes, interpreta su significado y responde las preguntas, según tu criterio personal.



Nota: <https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=3873§ion=3#tabs-tree-start>

5.8. Factibilidad de la Propuesta

La viabilidad de la propuesta se sustenta en la infraestructura tecnológica existente en el colegio, que cuenta con acceso a internet y dispositivos para la conexión a la plataforma Moodle. Además, el personal docente recibirá capacitación para gestionar el aula virtual y guiar a los estudiantes durante la implementación. El bajo costo de la plataforma y la flexibilidad de su configuración hacen que la propuesta sea fácilmente replicable y sostenible a lo largo del tiempo.

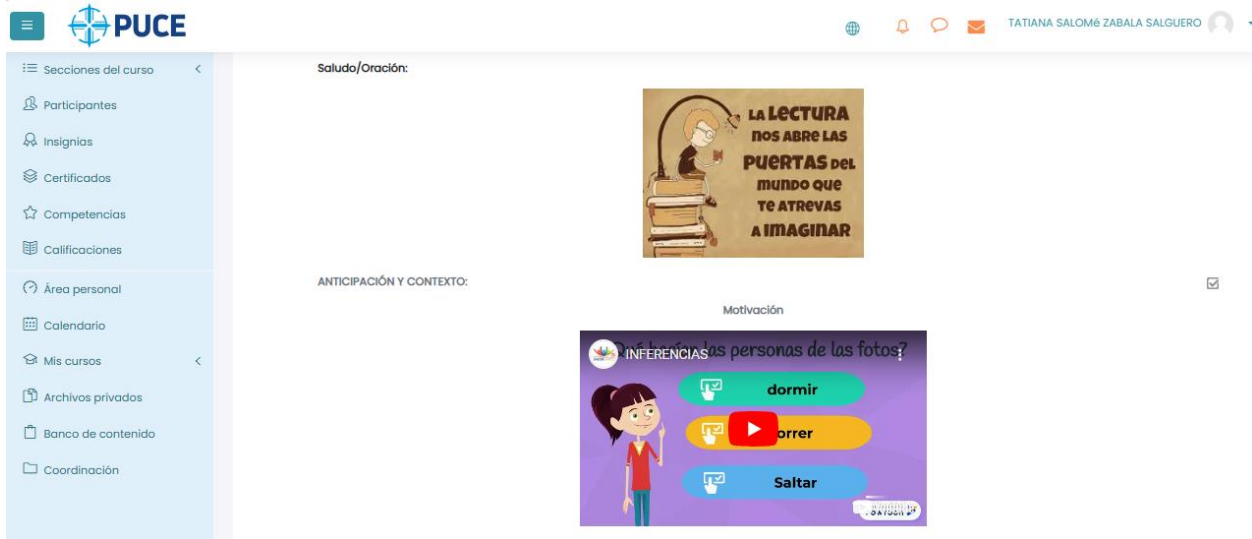
Planificación de Unidades Curriculares

La propuesta se articula en torno a unidades curriculares que abordan diferentes aspectos de la comprensión lectora, como:

- **Unidad 1:** Comprensión literal a través de desafíos de lectura.

Figura 21

Modelo de actividad para la comprensión lectora

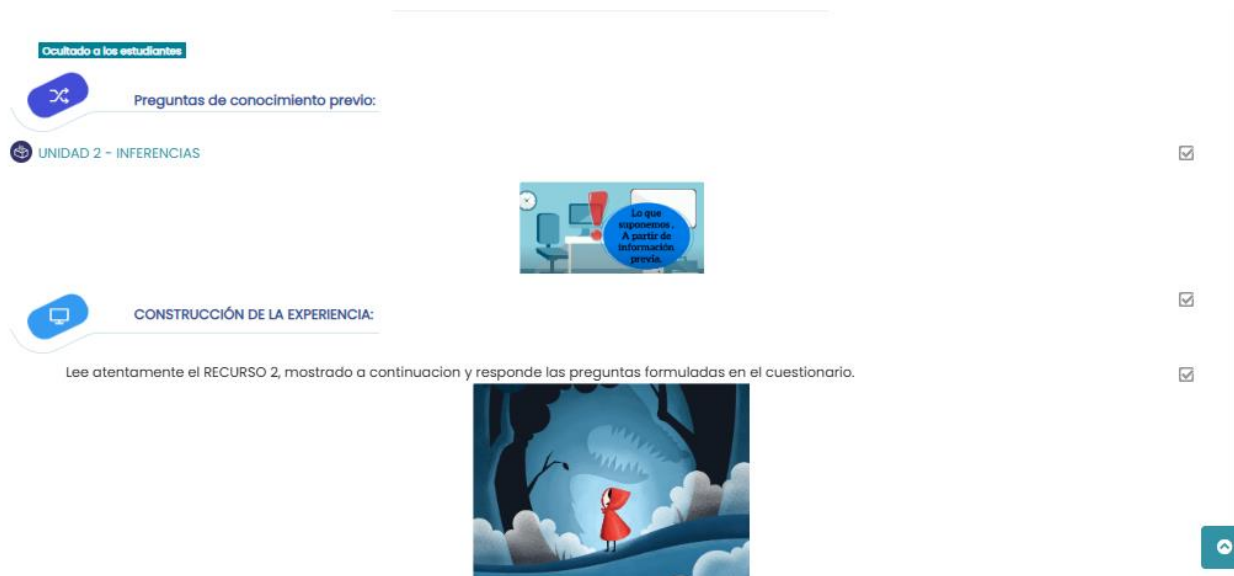


Nota: <https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=3873§ion=2#tabs-tree-start>

- **Unidad 2:** Comprensión inferencial mediante juegos de preguntas y respuestas.

Figura 22

Modelo de evaluación de la comprensión lectora



Nota: <https://aulabase.puce.edu.ec/course/view.php?id=3873§ion=2#tabs-tree-start>

- **Unidad 3:** Comprensión crítica a través de análisis de textos interactivos.

Cada unidad tendrá una duración de tres semanas y se evaluará mediante actividades gamificadas que permitirán medir el progreso de los estudiantes.

Tabla 21

Planificación Microcurricular. Unidad 1

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR UNIDAD 1			
AÑO LECTIVO: 2024 - 2025			
1. DATOS INFORMATIVOS			
TEMA: Fomento de la Comprensión Lectora mediante Gamificación			
Docente:		Área/Asignatura:	Lengua y Literatura
Subnivel:	Básica Superior	Grado/Curso:	Octavo Año EGB
OBJETIVO ESPECÍFICO:	Mejorar la comprensión lectora de los estudiantes mediante la implementación de un aula virtual gamificada, que promueva el interés y la participación activa en actividades de lectura a través de estrategias lúdicas e interactivas.		
2. PLANIFICACIÓN			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Aplicar estrategias de lectura crítica, inferencial y literal mediante actividades gamificadas que promuevan la participación de los estudiantes en el aula virtual.	Evaluar el progreso de los estudiantes en la comprensión lectora a través de pruebas antes y después de la implementación de la gamificación.		
EJES TRANSVERSALES		TIEMPO	
Desarrollo de habilidades de lectura crítica y reflexiva; promoción de valores de cooperación y trabajo en equipo.		45 MINUTOS	
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores De Evaluación	Actividades De Evaluación/Técnicas/Instrumentos
Saludo/Oración: Oración de la mañana. ANTICIPACIÓN CONTEXTO: Y Motivación:	Recursos Humanos: Docentes y estudiantes	Evidencia comprensión crítica y reflexiva a través de los resultados en las actividades gamificadas.	Evaluación Formativa -Actividad Analiza los recursos propuestos en la plataforma y realiza las actividades generadas. - Técnica: Observación -Instrumento: Guía de Observación



<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica: Juego "El Desafío de la Comprensión" (actividades interactivas de lectura). • Preguntas de conocimiento previo: ¿Cómo te ayuda comprender mejor los textos para tu vida diaria? • Evocación - Exploración: ¿Qué estrategias utilizas para entender un texto difícil? ¿Qué tan efectivo crees que es el uso de juegos para aprender? <p>CONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA COMPLETA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lectura y análisis de un texto narrativo en el aula virtual gamificada. • Realización de desafíos interactivos en Moodle (crucigramas, trivias, y análisis de textos). • Participación en un foro de discusión para compartir ideas y reflexiones sobre la lectura. 	<p>Instrumentos: Pruebas de comprensión; observación directa; rúbricas.</p> <p>Recursos especiales: Aula virtual Moodle. - Espacios colaborativos en línea</p> <p>Recursos Materiales: Computadoras e Internet</p>		 <p>https://aulabase.puce.edu.ec/mod/forum/view.php?id=565354</p> <p>Evaluación sumativa</p> <p>-Actividad: Analiza los recursos propuestos en la plataforma y realiza las actividades generadas.</p> <p>-Técnicas: Interrogatorio (Juegos interactivos (Kahoot, Quizizz); debate</p> <p>-Instrumento: Rúbrica</p>
---	---	--	--

Tabla 22

Planificación Microcurricular. Unidad 2

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR UNIDAD 2 AÑO LECTIVO: 2024 – 2025			
1. DATOS INFORMATIVOS			
TEMA: Desarrollo de la Comprensión Inferencial a través de Dinámicas de Preguntas y Respuestas Interactivas			
Docente:		Subnivel:	Básica Superior
Área/Asignatura:	Lengua y Literatura	Grado/Curso:	Octavo Año EGB
OBJETIVO ESPECÍFICO:	Fomentar la capacidad de los estudiantes para realizar inferencias a partir de la lectura, mediante la implementación de juegos de preguntas y respuestas en un entorno virtual gamificado.		
2. PLANIFICACIÓN			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Desarrollar la habilidad de inferir información implícita en textos, a través de la participación en dinámicas interactivas de preguntas y respuestas.		Evaluar la capacidad de los estudiantes para realizar inferencias correctas y argumentarlas durante las actividades propuestas.	
EJES TRANSVERSALES			TIEMPO
Desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, trabajo colaborativo y respeto por la diversidad de opiniones.			45 MINUTOS
Estrategias Metodológicas	Recursos	Indicadores De Evaluación	Actividades De Evaluación/Técnicas/Instrumentos
Saludo/Oración: Oración de la mañana. ANTICIPACIÓN Y CONTEXTO: Motivación: <ul style="list-style-type: none"> Dinámica: Juego "Preguntas al Estilo Trivial" (preguntas basadas en textos que requieren hacer inferencias). Preguntas de conocimiento previo: ¿Cómo identificas pistas en un texto para entender algo que no se dice explícitamente? Evocación - Exploración: ¿Por qué crees que es importante leer entre líneas o hacer suposiciones informadas al leer? 	Recursos humanos: docentes y estudiantes	Realiza inferencias correctas durante los juegos y actividades de preguntas y respuestas.  https://aulabase.puce.edu.ec/mod/feedback/view.php?id=634910&forceview=1	Evaluación Formativa -Actividad Analiza en grupos de trabajo los recursos y actividades propuestas y responde las preguntas planteadas -Técnica Preguntas dirigidas; situaciones prácticas de evaluación. -Instrumento Guía de Observación
	Recursos especiales: Aula virtual, espacios colaborativos en línea	Argumenta sus respuestas con base en la información implícita extraída de los textos.	Evaluación sumativa (grupal) -Actividad: Analiza los recursos propuestos

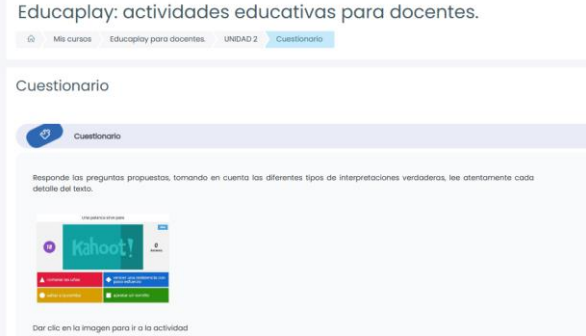
<p>CONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA COMPLETA: Lectura de un texto breve y selección de fragmentos clave que contengan información implícita. Realización de una serie de preguntas y respuestas en la plataforma Moodle, donde los estudiantes deberán inferir respuestas a partir del contexto. Participación en un juego interactivo de tipo cuestionario (Kahoot, Quizizz), donde se premiará la rapidez y precisión al hacer inferencias. Reflexión grupal sobre las estrategias utilizadas para hacer inferencias correctas.</p>	<p>Recursos Materiales: - Computadoras - Internet</p>	<p>Educaplay: actividades educativas para docentes.</p>  <p>https://aulabase.puce.edu.ec/mod/assign/view.php?id=567700&forceview=1</p>	<p>en la plataforma y realiza las actividades generadas. -Técnicas: Juegos interactivos (Kahoot, Quizizz); debate -Instrumento: Rúbrica</p>
--	--	---	--

Tabla 23

Planificación Microcurricular. Unidad 3

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR UNIDAD 3 AÑO LECTIVO: 2024 - 2025			
1. DATOS INFORMATIVOS			
TEMA: Desarrollo de la Comprensión Crítica mediante el Análisis de Textos en un Entorno Virtual Interactivo			
Docente:		Subnivel:	Básica Superior
Área/Asignatura:	Lengua y Literatura	Grado/Curso:	Octavo Año EGB
OBJETIVO ESPECÍFICO:	Fortalecer la capacidad de los estudiantes para analizar textos desde una perspectiva crítica, evaluando diferentes puntos de vista y formulando juicios bien fundamentados, mediante el uso de recursos digitales interactivos.		
2. PLANIFICACIÓN			
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Desarrollar la capacidad para evaluar críticamente la información presentada en textos, identificando intenciones, perspectivas y posibles sesgos.		Evaluar la habilidad de los estudiantes para argumentar sus juicios críticos con base en un análisis profundo y reflexivo de los textos.	
EJES TRANSVERSALES			TIEMPO
Desarrollo del pensamiento crítico, valoración de la diversidad de opiniones y promoción de una actitud reflexiva y ética frente a la información.			45 MINUTOS
Estrategias Metodológicas		Recursos	Indicadores De Evaluación
Saludo/Oración: Oración de la mañana. ANTICIPACIÓN Y CONTEXTO: Motivación: • Dinámica: Análisis crítico de una noticia o artículo controversial (planteamiento de preguntas críticas).		Recursos humanos: docentes y estudiantes	Evalúa críticamente la información presentada en el texto y sustenta sus juicios con argumentos sólidos.
		Recursos especiales: Aula virtual, espacios colaborativos en línea	Participa activamente en el análisis y debate de las ideas, respetando la
			Actividades De Evaluación/Técnicas/Instrumentos
			Evaluación Formativa -Actividad Analiza los recursos propuestos en la plataforma y realiza las actividades generadas. - Técnica: Análisis crítico; debate virtual. -Instrumento Guía de Observación
			Evaluación sumativa (grupal) -Actividad: Analiza los recursos propuestos en la plataforma y realiza las actividades generadas. -Técnicas:

UNIDAD 3a

Vista general | Editar preguntas | Plantillas | Análisis | Mostrar respuestas

Analiza de forma detenida la noticia mostrada en el recurso y responde de forma crítica las siguientes preguntas.



Vista general
Respuestas enviadas: 0
Preguntas: 3

Actividad previa
← Cuestionario Unidad 2

<https://aulabase.puce.edu.ec/mod/feedback/view.php?id=634912&forceview=1>

- Preguntas de conocimiento previo: ¿Cómo decides si una fuente de información es confiable? ¿Qué aspectos tomas en cuenta para cuestionar una opinión o argumento?

Evocación

Vista general | Editar preguntas | Plantillas | Análisis | Mostrar respuestas

Leer detenidamente las preguntas y responderlas de forma crítica y sincera



Vista general
Respuestas enviadas: 0
Preguntas: 3

Actividad previa
← Ahorrado

Siguiente actividad
▶ EJERCICIOS DE REFUERZO ▶

<https://aulabase.puce.edu.ec/mod/feedback/view.php?id=634920&forceview=1>

- Evocación - Exploración: ¿Por qué es importante cuestionar la información que consumimos a diario?

CONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA COMPLETA:

- Lectura y análisis de un artículo de opinión o noticia con contenido controversial o con diversas perspectivas.
- Realización de un debate virtual donde los estudiantes asuman roles para defender o cuestionar las ideas presentadas en el texto.
- Uso de herramientas interactivas (Moodle, Padlet) para realizar un análisis colectivo donde los estudiantes identifiquen intenciones, sesgos y argumentos en el texto.

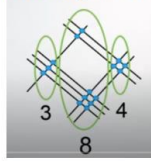
Recursos Materiales: -
Computadoras
- Internet

diversidad de opiniones.

Análisis en grupo; discusión guiada.
-Instrumento:
Rúbrica

EJERCICIOS DE REFUERZO

Revocando la información mostrada en el video resuelva las operaciones mostradas usando el metodo grafico del video y arrastre las imagenes hacia sus correspondientes lugares.



Método de calificación: Calificación más alta

Previsualizar el cuestionario ahora

Actividad previa

← Evocación

Ir a...

<https://aulabase.puce.edu.ec/mod/quiz/view.php?id=634922&forceview=1>

- Reflexión grupal sobre la importancia de la lectura crítica en la era de la información y el rol del pensamiento crítico en la toma de decisiones.

5.9.Evaluación de la Propuesta

La evaluación de la propuesta se llevará a cabo mediante un análisis mixto que incluirá:

- **Evaluación cuantitativa:** Medición del progreso en comprensión lectora antes y después de la intervención.
- **Evaluación cualitativa:** Encuestas y entrevistas a estudiantes y docentes para conocer la percepción y satisfacción con el entorno gamificado.
- **Retroalimentación continua:** Revisión periódica de los resultados para ajustar y mejorar las estrategias pedagógicas implementadas.

Conclusiones de la Propuesta

La propuesta plantea una solución innovadora y efectiva para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes mediante la integración de la gamificación en un aula virtual. Se espera que, al finalizar la implementación, los estudiantes presenten mejoras significativas en su capacidad lectora y en su motivación para aprender, lo que contribuirá a su desarrollo académico integral. Además, esta estrategia pedagógica tiene el potencial de replicarse en otros contextos educativos, beneficiando a una mayor cantidad de estudiantes en diversas instituciones.

CONCLUSIÓN

La conclusión de esta investigación se fundamenta en el cumplimiento de los objetivos propuestos y en los resultados obtenidos. El principal objetivo fue diseñar un aula virtual gamificada en la plataforma Moodle para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica (EGB) del Colegio de Bachillerato Chambo. Los resultados demostraron que la gamificación es una estrategia efectiva para incrementar la motivación y el interés de los estudiantes en las actividades de lectura. Tanto docentes como estudiantes perciben que la integración de elementos gamificados como niveles, puntos y tablas de clasificación no solo facilita el aprendizaje, sino que también mejora el compromiso y la participación en las actividades.

Los docentes señalaron que, aunque se requiere de soporte técnico y capacitación para la implementación de esta metodología, consideran que la gamificación potencia el aprendizaje significativo, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades lectoras de manera dinámica y entretenida. Por otro lado, los estudiantes mostraron una alta receptividad hacia las actividades gamificadas, indicando que estas les resultan atractivas y motivadoras, lo que contribuye a un mejor rendimiento en comprensión lectora.

En conclusión, la implementación de un aula virtual gamificada en Moodle no solo es viable, sino que también es eficaz para mejorar la comprensión lectora en el nivel de educación básica. Esta propuesta educativa ofrece una solución innovadora que responde a las necesidades actuales de los estudiantes, adaptándose a sus intereses y al contexto digital en el que se desenvuelven. Los hallazgos de esta investigación sugieren que la gamificación tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en una herramienta clave para

transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva y significativa.

RECOMENDACIONES

En primer lugar, es fundamental llevar a cabo a una socialización integral dirigida tanto a los estudiantes como a los padres de familia acerca del uso adecuado de las TIC dentro de la plataforma virtual. Esta socialización debe incluir talleres interactivos y sesiones informativas que expliquen el manejo básico de la plataforma, las normas de uso y los beneficios educativos que se pueden obtener. Además, se sugiere enfatizar en la importancia del respeto y la ética digital para garantizar un ambiente virtual seguro y funcional, en donde se promueva la ejecución eficiente de las actividades educativas planificadas.

En segundo lugar, es prioritario realizar un levantamiento de información detallado sobre las condiciones tecnológicas de los estudiantes. este proceso debe incluir encuestas o entrevistas que permitan identificar el acceso a internet, además de la disponibilidad de los dispositivos tecnológicos y las habilidades digitales de cada estudiante. Con estos datos, se podrá construir una base de datos confiable que facilite la implementación de las estrategias inclusivas, tales como el préstamo de equipos, el diseño de los materiales impresos o la adecuación de los contenidos para los estudiantes con limitaciones tecnológicas, para asegurar que todos puedan participar en la igualdad de las condiciones.

Por último, se recomienda la aplicación de un plan lector integrado en la malla curricular académica, con actividades programadas dentro de las jornadas estudiantiles. Este plan debe incluir la selección de los textos acordes a los intereses y niveles de los estudiantes, el desarrollo de las actividades creativas relacionadas con la lectura y la promoción del hábito lector en los estudiantes. Además, sería pertinente organizar eventos como clubes de lectura, concursos literarios o ferias

del libro, que fomenten una cultura en la comunidad educativa, todo para fortalecer las competencias comunicativas y el pensamiento crítico.

REFERENCIAS

- Aguilera, C. K., Santos, C. P., Pinargote, B. A., & Erazo, J. R. (2020). Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica. *Revista Cognosis*, 5(2), 51–70. doi:<https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>
- Arias, J. (2021). *Diseño y metodología de la investigación* (primera ed.). Lima, Perú: ENFOQUES CONSULTING EIRL. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Asitimbay, N. L., León, E. C., & Naranjo, G. E. (2024). Recursos didácticos digitales basados en la gamificación para la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de séptimo año de EGB. *Maestro Y Sociedad*, 21(1), 217–231. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6358>
- Bayona, M., & Pinzón, A. (2021). *Fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de quinto desde una estrategia didáctica por gamificación*. Bucaramanga-Colombia: Universidad de Santander UDES. [udes.edu.co: https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/e1817874-e581-4675-a3bc-6c5dd1f39580/content](https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/e1817874-e581-4675-a3bc-6c5dd1f39580/content)
- Boillos, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica*. España: Universidad de la Rioja. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
- Calle, A., & Castro, A. (2022). Desarrollo de la lectoescritura con gamificación en niños del segundo de básica. *Ciencia Digital*, 6(4), 116-136. doi:<https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2339>

- Carrero, M. (2022). *Compendio de estrategias didácticas apoyadas en las TIC para el desarrollo de competencias lectoras en educación básica primaria*. Rubio-Venezuela: UPEL-Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio".
<https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TGM/article/view/389/378>
- Celi, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca, M. S., & Paladines, M. d. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842.
doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240>
- Chacha, M. (2023). *“Diseño de aula virtual en Moodle fundamentada en la técnica de gamificación para el refuerzo pedagógico de la asignatura matemática”*. Quito-Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Puce:
<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/64d07bff-9aac-4158-89f0-51aae4aad5aa/content>
- Corchuelo, C. (2018). Gamificación en Educación Superior: Experiencia Innovadora para Motivar Estudiantes y Dinamizar Contenidos en el Aula. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*(63), 29-41. doi:<https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 29(1), 5-19.
<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Defaz, M. (2020). Metodologías activas en el proceso enseñanza - aprendizaje. (Revisión). *Roca: Revista Científico - Educaciones de la provincia de Granma*, 16(1), 463-472.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414344>
- Gualoto, S. J. (2022). *ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER LA*

LECTURA EN TERCER GRADO . repositorio.uisrael.edu.ec:

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2986>

Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

Hernández, R., & Mendoza, C. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa__cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=

Magadán, M., & Rivas, J. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus virtuales: revista científica iberoamericana de tecnología educativa*, 11(1), 137-152. doi:<https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.978>

Medina, N., Delgado, J., & Guerrero, R. (2022). Socrative como herramienta para la evaluación y aprendizaje de Fundamentos Matemáticos en el estudiantado universitario. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 22(1), 1-29. doi:<https://doi.org/10.15517/aie.v22i1.49065>

MURILLO, J. S. (2019). *ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE CENTRADO EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LITERARIA* . udistrital.edu.co: <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/22686>

- OpenIA. (2024). ChatGPT. *Modelo de lenguaje de inteligencia artificial*. Ecuador.
<https://chatgpt.com/c/677c2a27-36d0-800d-89aa-a39c3c85109e>
- Pacheco, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?
Revista Docentes 2.0, 7(1), 12–20. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>
- Paz, L., & Mercado, E. (2021). *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital Educaplay en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla*. Cartagena-Colombia: Universidad de Cartagena.
doi:<http://dx.doi.org/10.57799/11227/1867>
- Rea, X. (octubre de 2024). *Nearpod como estrategia de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje para los docentes de la Escuela de Educación Básica "HIMMELMANN"*. Ibarra-Ecuador: Universidad Técnica del Norte. Nearpod.:
<https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15593>
- Sánchez, E. M. (2020). *Comunidad de aprendizaje virtual para refuerzo académico enfocada al fortalecimiento de la comprensión lectora en octavo EGB de la UE Ricardo Muñoz Chávez 2019-2020 (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación)*. unae.edu.ec:
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1813>
- Sánchez, M., & Izquierdo, J. (2021). Factores asociados al rendimiento de la comprensión lectora en estudiantes de secundaria. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 12(23), 1-23. doi:<https://doi.org/10.32870/dse.v0i23.695>
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*(13), 75–117. doi:<https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- Valdez, J. L. (2021). Comprensión lectora y rendimiento académico. *Dominio De Las Ciencias*, 7(1), 626–645. doi:<https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1728>

- Villamar, S. (2021). *Diseño de un Aula Virtual Para Biología en el Área de Ciencias Naturales*. Quito-Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Puce: <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e89d905f-d561-42e9-a2d5-54737ccc4d64/content>
- Yunga, T. (2022). *Recursos educativos digitales basados en la gamificación para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales en el 8vo año de Educación General Básica (EGB) en la unidad educativa "MOLLETURO"*. Cuenca-Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. [Tesis maestría, Universidad Politécnica Salesiana] DSpace.: <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21989>
- Zamora, M. I. (2023). *Estrategias educativas basadas en el uso de tecnologías interactivas para mejorar la comprensión lectora en niños de educación básica (Master's thesis, Universidad del Azuay)*. [uazuay.edu.ec: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12878/1/18416.pdf](https://repositorio.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12878/1/18416.pdf).

ANEXOS

Anexo 1 Guía de observación

Guía de Observación: Evaluación del Comportamiento y Participación en un Entorno Virtual Gamificado

Objetivo: Evaluar el nivel de participación, el compromiso y la interacción de los estudiantes durante el uso de un aula virtual gamificada en Moodle, para identificar el impacto de la gamificación en la motivación y comprensión lectora.

Instrucciones: Durante la observación, registre la información correspondiente en cada uno de los aspectos indicados. Use una escala de valoración para evaluar la frecuencia, calidad y nivel de participación.

Datos Generales

- **Fecha de Observación:** _____
- **Hora:** _____
- **Nombre del Observador:** _____
- **Grupo o Curso:** _____
- **Número de Estudiantes Observados:** _____

Criterios de Observación

Criterio	Descripción	Frecuencia (1: Nunca, 2: Raramente, 3: A veces, 4: Frecuentemente, 5: Siempre)	Observaciones
1. Participación Activa en Actividades	Los estudiantes participan activamente en las actividades propuestas en la plataforma Moodle.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
2. Compromiso y Motivación	Muestran interés y motivación en completar los desafíos y tareas gamificadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
3. Colaboración entre Estudiantes	Interactúan y colaboran con otros compañeros en actividades que requieren trabajo en equipo.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
4. Uso Eficiente de la Plataforma	Utilizan de manera autónoma y eficiente las herramientas y recursos disponibles en Moodle.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	

5. Resolución de Desafíos Gamificados	Completan los desafíos y actividades gamificadas, mostrando habilidades para resolver problemas y avanzar.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
6. Esfuerzo y Perseverancia	Muestran persistencia y esfuerzo por superar los retos, incluso ante dificultades o errores.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
7. Comprensión de Contenidos	Evidencian comprensión lectora a través de la participación en actividades que requieren inferencias y análisis.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	
8. Retroalimentación entre Pares	Proporcionan y reciben retroalimentación de sus compañeros en relación a las actividades realizadas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5	

Observaciones Generales

- **Aspectos Positivos Observados:**

Dificultades o Retos Identificados:

Sugerencias para Mejorar la Intervención:

ENTREVISTA PARA DOCENTES

Instrucciones: Por favor, responde las siguientes preguntas considerando tu experiencia y opiniones sobre el diseño de un aula virtual en Moodle con enfoque de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes del 8vo. Año de Educación General Básica.

Datos Generales

Experiencia con Moodle y Gamificación

5. Género:

- Femenino
- Masculino
- Prefiero no decirlo

6. ¿Ha utilizado Moodle u otra plataforma de aprendizaje virtual en sus clases?

- Sí
- No

7. Si ha utilizado Moodle, califique su experiencia general con la plataforma:

- Excelente
- Buena
- Regular
- Mala

8. ¿Qué tipo de actividades ha realizado en Moodle? (Marque todas las que correspondan)

- Lecturas
- Tareas

- Foros de discusión
- Cuestionarios y pruebas
- Juegos educativos
- Otros: _____

5. ¿Ha incorporado elementos de gamificación en sus clases anteriormente?

- Sí
- No
- Rara vez

6. Si ha utilizado gamificación, ¿qué elementos ha incorporado? (Marque todos los que correspondan)

- Puntos
- Insignias
- Tablas de clasificación
- Niveles
- Desafíos y misiones
- Recompensas virtuales
- Otros: _____

Opiniones y Sugerencias

7. ¿Cree que la gamificación puede mejorar la comprensión lectora de los estudiantes?

- Mucho
- Poco
- Nada

8. ¿Qué tipo de actividades gamificadas cree que serían más efectivas para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes de 8vo año EGB?

- Juegos de Preguntas y Respuestas
- Aventuras Narrativas Interactivas

- Juegos de Rol (Role-Playing Games, RPGs)
- Puzzles y Juegos de Lógica
- Foros de Discusión Gamificados
- Proyectos de Creación de Contenido
- Evaluaciones Competitivas en Equipos

9. ¿Qué tipo de soporte o recursos necesitaría para implementar efectivamente un aula virtual gamificada?

- Guías de capacitación
- Videos tutoriales
- Foros de discusión
- Ejercicios de práctica
- Recursos de soporte técnico

10. ¿Qué desafíos o dificultades anticipa en la implementación de un aula virtual gamificada en Moodle?

- Diseño efectivo de la gamificación
- Integración técnica
- Personalización y adaptabilidad
- Seguimiento y evaluación del progreso
- Ejercicios de práctica
- **Motivación a largo plazo**

¡Muchas gracias por tu participación!

Anexo 3 Encuestas para los estudiantes

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Instrucciones: Por favor, responde las siguientes preguntas considerando tu experiencia y opiniones sobre el diseño de un aula virtual en Moodle con enfoque de gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de 8vo. Año de Educación General Básica.

Datos Generales

1. **Edad:** ___ años
2. **Género:**
 - Femenino
 - Masculino
 - Prefiero no decirlo
3. **¿Tienes acceso a una computadora, tableta o teléfono inteligente para estudiar?**
 - Sí
 - No
4. **¿Con qué frecuencia utilizas Internet para estudiar?**
 - Todos los días
 - Varias veces a la semana
 - Una vez a la semana
 - Rara vez
 - Nunca

Experiencia con Moodle

5. **¿Has utilizado Moodle antes para alguna de tus clases?**
 - Sí
 - No
6. **Si has utilizado Moodle, califica tu experiencia general con la plataforma:**
 - Excelente
 - Buena
 - Regular
 - Mala
7. **¿Qué actividades has realizado en Moodle? (Marca todas las que correspondan)**
 - Lecturas
 - Tareas
 - Foros de discusión
 - Cuestionarios y pruebas
 - Juegos educativos
 - Otros: _____

Preferencias y Expectativas

8. **¿Te gusta leer?**

- Mucho
 - A veces
 - Raramente
 - Nunca
9. **¿Qué tipo de textos prefieres leer? (Marca todas las que correspondan)**
- Cuentos
 - Novelas
 - Artículos de revistas
 - Blogs
 - Noticias
 - Otros: _____
10. **¿Te gustaría que las actividades de lectura en Moodle incluyan elementos de juego (gamificación) como puntos, insignias y niveles?**
- Sí
 - No
 - No estoy seguro
11. **¿Qué elementos de gamificación te parecen más atractivos? (Marca todos los que correspondan)**
- Puntos
 - Insignias
 - Tablas de clasificación
 - Niveles
 - Desafíos y misiones
 - Recompensas virtuales
 - Otros: _____
12. **¿Qué tipo de juegos te gustaría que se integraran en las actividades de lectura? (Marca todos los que correspondan)**
- Juegos de preguntas y respuestas
 - Juegos de aventura
 - Juegos de lógica y puzzles
 - Juegos de rol
 - Otros: _____

Comentarios Adicionales

13. **¿Qué te gustaría mejorar o agregar en un aula virtual en Moodle para que sea más efectiva y divertida?**

.....
.....
.....

¿Tienes algún comentario adicional sobre tu experiencia con la comprensión lectora y las plataformas virtuales?

.....
.....
.....

¡Muchas gracias por tu participación!