



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador | Sede  
Ambato

## **OFICINA DE POSGRADOS**

**Tema:**

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO**

**Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación**

**Línea de Investigación:**

Propuesta Metodológica

**Autor:**

Christian Renán Bailón Díaz

**Director:**

Ing. Garcés Freire Enrique Xavier

**Ambato - Ecuador**

**Mayo 2023**

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO  
HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN  
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO

Línea de investigación:

Propuesta Metodológica

Autor:

Christian Renán Bailón Díaz

Enrique Xavier Garcés Freire, Ing. Mg.

**CALIFICADOR**

f. 

Helder Marcell Barrera Erreyes, Lcdo. PhD.

**CALIFICADOR**

f. 

Michele Paulina Quispe Morales, Lcda. Mg

**CALIFICADOR**

f. 

Juan Carlos Acosta Teneda, P. PhD.

**COORDINADOR DE LA OFICINA DE POSGRADOS**

f. 

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr.

**SECRETARIO GENERAL PUCESA**

f. 



Ambato – Ecuador

Mayo 2023

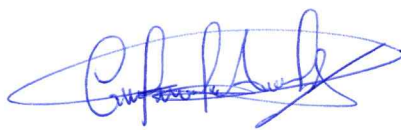


## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y DE RESPONSABILIDAD

Yo, **BAILÓN DÍAZ CHRISTIAN RENAN**, con C.C **0604340414** autor del trabajo de investigación titulado: "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO", previa a la obtención del título profesional de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN**, en la Oficina de **POSGRADOS**.

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 y respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad

Ambato, mayo 2023



Bailón Díaz Christian Renán

CC. 0604340414

## DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a Dios y María Santísima, por haberme protegido y guiado por el buen camino, se me concedió la oportunidad de cumplir con mis metas propuestas.

A toda mi querida familia, mi emoción de gratitud a mi Mamita Mary, que siempre me brindó el apoyo incondicional en cada momento de esta travesía, juntos lo logramos.

***Lcdo. Bailón Díaz Christian Renan***

## AGRADECIMIENTO

Especialmente a Dios, por sus infinitas bendiciones, por ser mi guía y fortaleza en cada proyecto de mi vida.

Con mucho amor, a toda mi familia que son mi inspiración en cada reto que me he planteado, esto va dedicado para todos ustedes.

A las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa San Felipe Neri, por su apoyo incondicional en la ejecución de mi proyecto.

Al personal administrativo y docente de la Universidad Católica del Ecuador sede Ambato, quienes me guiaron para adquirir conocimientos sólidos y crecer profesionalmente.

***Lcdo. Bailón Díaz Christian Renan***

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri. Mediante el enfoque cuantitativo utilizado en el estudio se inspiró en el análisis de datos recolectados previamente. Se logró determinar el grado de comprensión hacia la lectura de la materia de Lengua y Literatura en los 34 alumnos de 7mo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri a quienes se empleó la encuesta conformada por preguntas de tipo cerradas, que son estructuradas y dirigidas a la población predeterminada para recopilar los datos y detalles necesarios para el diseño del estudio. Como resultado descubrió que la mayoría de alumnos disfrutaban de la lectura y existen algunos desafíos que ocasionalmente los hacen desistir de las lecturas que los maestros les asignan.

**Palabras clave:** gamificación, comprensión lectora, estrategia, lectura.

## **ABSTRACT**

The objective of this research work was to validate a gamification strategy to strengthen reading comprehension in seventh-year students of the San Felipe Neri Educational Unit. The quantitative approach used in the study was inspired by the analysis of previously collected data. It was possible to determine the degree of comprehension towards reading the subject of Language and Literature in the 34 students of the 7th year of the San Felipe Neri Educational Unit, to whom the survey made up of closed questions was used, the same ones that are structured and aimed at the predetermined population to collect the data and details necessary for the study design. As a result, he discovered that most students enjoy reading and there are some challenges that occasionally make them abandon the readings that teachers assign them.

**Keywords:** gamification, reading comprehension, strategy, reading.

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y DE RESPONSABILIDAD .....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	4
1.1. Antecedentes .....	4
1.2. La gamificación .....	5
1.3. Comprensión lectora .....	13
1.4. Lectura .....	16
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO .....	19
2.1. Metodología de la investigación .....	19
2.2. Caracterización de la institución.....	20
2.3. Resultado de las encuestas .....	21
2.4. Propuesta .....	30
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	45
3.1. Resultados de las encuestas de satisfacción .....	45
3.2 Validación de la gamificación .....	48
CONCLUSIONES.....	56
RECOMENDACIONES .....	57
BIBLIOGRAFÍA .....	58
ANEXOS .....	63

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Gusto por leer.....	21
Tabla 2. Horas de lectura .....	22
Tabla 3. Que le gusta leer .....	22
Tabla 4. Terminar de leer un libro .....	23
Tabla 5. Lectura divertida.....	23
Tabla 6. Tipo de lectura.....	24
Tabla 7. Formas de lectura.....	24
Tabla 8. Estrategias de lectura.....	25
Tabla 9. Acceso a internet.....	25
Tabla 10. Dispositivo electrónico con acceso a internet.....	26
Tabla 11. Le gusta leer.....	26
Tabla 12. Tiempo para la lectura.....	27
Tabla 13. Considerar a la lectura divertida.....	27
Tabla 14. Costumbre para leer.....	28
Tabla 15. Acceso a internet en el hogar.....	28
Tabla 16. Tipo de dispositivo electrónico con internet.....	29
Tabla 17. Descripción de la planificación del proceso de gamificación .....	34
Tabla 18. Cronograma de aplicación de la gamificación .....	39

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Elementos del juego .....	11
Gráfico 2. Estructura de la estrategia de gamificación .....	31
Gráfico 3. Proceso de planificación de la gamificación .....	33
Gráfico 4. Actividades de comprensión lectora .....	45
Gráfico 5. La gamificación en el aprendizaje.....	46
Gráfico 6. Actividades de gamificación.....	46
Gráfico 7. Recursos educativos digitales.....	47
Gráfico 8. Gamificación en actividades de comprensión lectora .....	48

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Sitio web de gamificación.....	39
Ilustración 2. Estructura del sitio web .....	40
Ilustración 3. Primer bloque del sitio web .....	40
Ilustración 4. Actividades del primer bloque .....	40
Ilustración 5. Segundo bloque del sitio web .....	41
Ilustración 6. Actividades del segundo bloque.....	41
Ilustración 7. Tercer bloque del sitio web .....	41
Ilustración 8. Actividades del tercer bloque .....	42
Ilustración 9. Cuarto bloque del sitio web .....	42
Ilustración 10. Actividades del cuarto bloque .....	42
Ilustración 11. Validación por el criterio de especialistas .....	48
Ilustración 12. Validación por el criterio de especialistas .....	51
Ilustración 13. Validación por el criterio de especialistas .....	53

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Planificación por gamificación.....	35
---	----

## ÍNDICE DE REGISTROS FOTOGRÁFICOS

Registro fotográfico 1. Unidad Educativa San Felipe Neri.....	20
---	----

## INTRODUCCIÓN

Debido a la investigación y los avances en curso, se han adoptado nuevos enfoques y metodologías para mejorar el sistema educativo en la nación, lo que ha resultado en una transformación de la educación a lo largo del tiempo. La finalidad de la presente investigación se encuentra basado en fundamentos teóricos para mejorar las habilidades de los estudiantes con respecto a la comprensión lectora mediante la implementación de tendencias educativas recientes y técnicas de gamificación que han tenido un impacto positivo significativo en la enseñanza-aprendizaje.

Los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri de Riobamba perciben un problema para entender lo que leen, especialmente en la materia de lengua y literatura. El interés de los estudiantes por los textos es el resultado de que los maestros utilizan métodos de enseñanza tradicionales, que implican educar a los estudiantes a través de textos ocasionalmente complejos.

Por tanto, el trabajo se justifica por la exigencia de implementar esta estrategia con el fin de mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año. Esto, a causa de que la estrategia se aplica de manera creativa y dinámica, y porque se utilizan recursos tecnológicos a los que los estudiantes acceden para asegurar su desarrollo integral. Es factible porque la dirección de la Unidad Educativa San Felipe Neri, los docentes del área de lengua y literatura y los alumnos de séptimo año lo apoyan. Adicionalmente, el proyecto contó con el recurso tecnológico necesario que permitió su progreso.

Las preguntas científicas de la investigación son:

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura?
- ¿Cuáles son las deficiencias actuales en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri?

- ¿Cómo contribuir al fortalecimiento de habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri?

### **Objetivo general**

Validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri

### **Objetivos específicos**

1. Realizar un análisis documental sobre los antecedentes teóricos de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.
2. Estudiar y diagnosticar la situación actual de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.
3. Diseñar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.
4. Evaluar la estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri, por medio del criterio de especialistas.

Este estudio, es parte del enfoque cuantitativo porque interactúa con fenómenos cuantificables, utiliza un diseño de investigación cuasiexperimental y de campo e interactúa con el grupo de estudiantes para recopilar datos sobre su progreso.

Se utiliza como método de recogida de datos las encuestas, y su instrumento fue un cuestionario previamente estructurado, con preguntas de tipo cerrados, adecuadamente estructuradas y que el alumno responde fácilmente.

Los tres capítulos de este estudio son: el capítulo I, que trata sobre el estado actual del arte; el capítulo II, que trata sobre la metodología; y el capítulo III, que analiza los resultados del estudio.

## **CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA**

### **1.1. Antecedentes**

En el estudio realizado por Tenesaca María y Criollo Fredi en el año 2020, titulado “Los niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe utilizan la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de comprender los textos a nivel literal”, como resultado del estudio se descubrió que el autor había implementado una guía didáctica basada en la gamificación, donde los estudiantes accederían a la plataforma y participen en las diversas actividades que había preparado el docente de cada asignatura.

Mediante el uso de estrategias como juegos, docentes y estudiantes lograron alcanzar los objetivos propuestos para alcanzar la enseñanza-aprendizaje que han sido propuestos, a su vez, los alumnos tuvieron un mayor enfoque y atención a las lecturas (Tenesaca y Criollo, 2020).

En la investigación realizada por Aldana Gloria en el año 2021, titulado “La gamificación como estrategia pedagógica para potenciar los procedimientos de comprensión lectora de estudiantes de quinto grado”, una encuesta a 28 estudiantes de quinto año del área reveló que la gamificación es una estrategia que ayuda a los estudiantes en el proceso de comprensión de textos. Los hallazgos indicaron que la gamificación ha mejorado la comprensión hacia la lectura. Muchos jóvenes, ahora perciben no solo la lectura sino también palabras con las que antes no estaban familiarizados (Aldana, 2021).

En el estudio realizado por Guerra Andrés en el año 2021, denominado “Gamificación y comprensión lectora”, donde se da a conocer la propuesta de innovación que se desarrolló en respuesta a la pandemia, donde se tomó como punto de partida principal el fortalecimiento de la lectura de los estudiantes a través de la gamificación, da como resultado la propuesta ha permitido a los alumnos desarrollar sus habilidades de lectura, esto es motivador, para que los estudiantes

practican la lectura y comprendan nuevas terminologías que les permita tener conocimientos adecuados a la edad en la que se encuentran (Guerra, 2021).

En el estudio realizado por Figueroa Elen y Farias Paula en el año 2018, denominado como “Técnicas lúdicas para la enseñanza de la lectura en el nivel elemental. Manual de instrucciones de actividades”, el uso de actividades como escribir obras de teatro, cuentos e incluso cartas ayudó a los estudiantes a aprender a leer con mayor eficacia. Este estudio, cuyo objetivo fue diseñar un manual de actividades para ayudar a los alumnos del 4to E.B.G encontró que este enfoque fue efectivo (Figueroa & Farias, 2018).

En la investigación que realizó Anna Cabrera de los Santos en el año 2021 titulada “La gamificación como estrategia para ayudar a estudiantes de segundo grado de primaria en su lectoescritura”, se utilizó la gamificación como un tipo de estrategia empleada para brindar un mejor entendimiento de los textos en una población de 33 estudiantes de segundo grado del Colegio Miguel Ramos Arizpe durante la pandemia del Covid-19, fomenta la aceptación de esta innovación por parte de los estudiantes. Los animó a aprender a través del juego y, como resultado, adquirieron experiencias enriquecedoras de conocimientos. Esto los animó a participar en clase con más frecuencia y terminar las actividades recomendadas por el maestro (Cabrera de los Santos, 2021).

## **1.2. La gamificación**

La gamificación se ha definido como el uso de diversas estrategias metodológicas a través de juegos que se utilizan actualmente en la educación y como finalidad tiene un proceso de enseñanza-aprendizaje para que los niños y adolescentes tengan más opciones de aprendizaje. Mejora así su rendimiento académico (Cuadros y López, 2020).

De acuerdo con Tiching (2018) la aplicación de tácticas y estrategias similares a juegos para la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura que beneficia a los estudiantes y les brinda una motivación adicional para la lectoescritura.

Es importante tener en cuenta que una buena comprensión lectora no solo es importante para la redacción de textos, sino también tomar en cuenta las siguientes indicaciones presentadas por Barrera, Fonseca y López. Al utilizar adecuadamente las herramientas de gamificación, muchos jóvenes desarrollarán habilidades que les permitan acceder a una buena comprensión de la lectura, lo que, permite la formación de ideas y la adquisición de conocimientos adecuados a su edad (2018):

[...] Conocer la gramática y el vocabulario es necesario para una buena redacción, pero también es necesario saber cuándo y cómo aplicarlo. Lo mismo ocurre con las técnicas de escritura, como recopilar ideas, desarrollar un esquema, escribir borradores, editarlos, etc. Estos factores están influenciados por un tercer nivel más profundo: cómo nos sentimos internamente acerca de la escritura (p. 36).

Se piensa erróneamente que la gamificación es un simple juego debido a que hay numerosos pasos involucrados en la planificación de la metodología de creación de un juego y que el diseño tiene como objetivo promover el aprendizaje en quienes lo usan, lo que, le da la oportunidad de beneficiarse de su aprendizaje y mejorar su rendimiento académico (Hurtado & Lozano, 2021)

Dado que su desarrollo tuvo la intención de servir como una herramienta de motivación para que los alumnos mejoren sus conocimientos y el disfrute de los textos, la gamificación no es solo el uso de juegos con fines educativos, para Castro (2016) la gamificación es definida como:

[...] Un método para organizar secuencias didácticas utilizando elementos de juego, con el objetivo de hacer explícito el aprendizaje en lugar de simplemente crear experiencias agradables (p. 11).

Dado que la gamificación se refiere a la incorporación de elementos que motivan a los estudiantes a lograr los objetivos deseados, se utiliza en entornos educativos como un proceso de aprendizaje, brinda a estudiantes oportunidades de

experimentar con un enfoque novedoso que les permite aprender nueva información mientras disfruta de la lectura (Díaz, 2018).

### **Elementos de la gamificación**

La gamificación se encuentra conformado por tres componentes: dinámica, mecánica y los elementos que conforman el juego. Para el caso de la dinámica constituyen las propias estructuras del juego, mientras que la mecánica se refiere a los procedimientos creados para ejecutar el juego. Son los recursos tangibles que tiene el juego, incluida la licencia, medallas y avatares, entre otros (Tenesaca & Criollo, 2020).

### **Dinámica de juego**

Se tiene en cuenta restricciones, emociones, narrativas, progresiones y relaciones, y corresponde a los objetivos y fuerzas motrices que tiene cada jugador mientras juega. De aquí, se infiere que las narrativas que sirven como introducción del estudiante a la gamificación y las emociones que cambian a lo largo de una actividad gamificada son más pertinentes (Arias y otros, 2021).

### **Mecánica de juego**

Son acciones fundamentales que permiten el avance de la acción y fomentan la participación del jugador. Se encontró dificultades, buena fortuna y recompensas entre las mecánicas de juego más conocidas. El estudiante tiene la oportunidad de participar en la gamificación, muestra su capacidad creativa, que es uno de los factores clave que contribuyen al proceso de comprensión lectora (Arias y otros, 2021).

## Componentes de juego

Los puntajes, niveles, logros y desafíos, entre otras cosas, son algunos de los componentes fundamentales que permiten la estructura adecuada que tiene un juego. Esto alienta al estudiante a enfocarse más en avanzar a través de los niveles y obtener una puntuación alta (Arias y otros, 2021).

Debido a que permitirán una verdadera transformación en la enseñanza de la lectura y brindarán a los estudiantes la oportunidad de incorporar una nueva forma de aprender donde aprenden, es importante considerar cada uno de los componentes de la gamificación a la hora de implementarla en el ámbito de la educación escolar por diversión y no simplemente por necesidad.

La posibilidad de utilizar las herramientas, elementos y estrategias de la gamificación permite al estudiante desarrollar de manera efectiva sus habilidades lingüísticas para lograr la comprensión lectora. Esto se logra a través de un juego bien diseñado que permite a los jugadores obtener beneficios educativos, es por ello que Conteras y Eguía (2020), mencionan que, “La configuración de un sistema gamificado exitoso se verá favorecido por la comprensión de los fundamentos de la gamificación” (p. 24).

Se describe cada uno de los componentes de la intervención de la gamificación en la educación de los estudiantes que se tiene en cuenta dentro de las actividades creadas con la intención de potenciar el proceso de comprensión lectora (Cabrera de los Santos, 2021). Para lo cual se ha considerado algunas especificaciones:

- Metas y objetivos: ayudarán al jugador a comprender la razón de ser de cada actividad que se va a crear y le permitirán resolver un problema que se le presente.
- Las reglas son fáciles de entender y están destinadas a reducir el mal comportamiento de los jugadores y mantener un juego adecuado para la edad del usuario.

- Narrativa: esta función permite a los jugadores crear un personaje que se adapte a sus preferencias o circunstancias actuales.
- La capacidad de cometer errores sin sufrir consecuencias, lo que genera confianza.
- Recompensas: son incentivos que alientan al jugador a progresar en los niveles del juego y a desarrollar las habilidades necesarias para estimular la competencia y el sentido de logro.
- Comentarios: esta característica le permite al jugador saber si sus acciones en el juego fueron exitosas o no.
- Competencia y cooperación: esta dinámica permite que los jugadores se motiven, al permitirles unirse para lograr una meta.
- Limitación de tiempo: cada nivel de juego tiene un límite de tiempo establecido para que el jugador termine en esa cantidad de tiempo.
- Progreso: esta función permite que el juego muestre las acciones del jugador en el nivel actual, lo que le permite desarrollar habilidades que son más completas en el siguiente nivel (Cabrera de los Santos, 2021).

### **La gamificación en el proceso de la lectura**

Ahora se requiere que los maestros usen estrategias de enseñanza-aprendizaje que promuevan el interés por la lectura en los niños para atraer la atención de los estudiantes hacia la lectura. Una de estas metodologías es el uso de la gamificación, que es un mecanismo basado en el juego que anima a los estudiantes a involucrarse con la literatura de una manera divertida y donde se adquiere el conocimiento para el disfrute.

Es fundamental que los jóvenes aprendan a leer, por lo que es necesario utilizar estrategias metodológicas para lograr que se encuentren en un ambiente donde realizan actividades como juegos, estas actualmente, son unas de las principales estrategias que han permitido que muchos estudiantes aprendan a leer, lo que los maestros anteriores no lo habían logrado. Esto permite a los jóvenes desarrollar entusiasmo y motivación para aprender a leer (Naranjo, 2018).

## **La gamificación como estrategia didáctica**

Se ha producido un cambio en los modelos de enseñanza empleados anteriormente como resultado de la constante evolución de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este ha permitido que la tecnología mejore el sistema educativo que son ventajosos tanto para los estudiantes como para los docentes. Como resultado, existe un interés creciente en estudiar modelos de aprendizaje que se adapten mejor a las edades de los estudiantes individuales y al entorno en el que se comparte (Navarro, 2017).

La gamificación es conocida por la sencillez de su administración, es una estrategia de interés y motivación que permite a los estudiantes adquirir habilidades lectoras, especialmente para aquellos estudiantes de zonas rurales que, por diversas razones, no asisten a escuelas urbanas. El objetivo de la gamificación en la educación es garantizar que los estudiantes interactúan adecuadamente en la sociedad en la que se vive actualmente. Esto quiere decir que permite la motivación y comprensión en la enseñanza-aprendizaje que reciben en las unidades educativas (Tenesaca & Criollo, 2020).

Gráfico 1. Elementos del juego



Fuente: tomado de EduTrends (2016)

## **La gamificación y sus ventajas en la educación**

La gamificación en el aula, beneficia tanto a los alumnos como a los docentes, actualmente los jóvenes ocupan su tiempo para actividades como los juegos (Cabrera de los Santos, 2021). La gamificación es considerada como una de las estrategias metodológicas que le permitirán al estudiante tener una idea clara para la comprensión de diversas temáticas, esto permite que los jóvenes mejoren la formación de su aprendizaje (Cabrera de los Santos, 2021).

En el caso de los docentes, las ventajas de la gamificación incluyen la incorporación de esta nueva estrategia metodológica en el proceso de enseñanza de las clases hacia los alumnos, se permite mejorar los conocimientos en este proceso porque su aplicación mejora la motivación, fomenta el aprendizaje y el trabajo duro para mejorar el rendimiento académico (Cabrera de los Santos, 2021).

### **Pasos para gamificar**

- Objetivos (comprensión de metas).
- Los jugadores incluyen estudiantes y cursos.
- Acciones deseadas (factores calificativos para la evaluación).
- Mecánica de juego (basada en las acciones previstas).
- Una plataforma o tablero.
- Los distintos elementos del juego (niveles, desafíos).
- La dinámica del juego (la evolución de las mecánicas a lo largo del tiempo).
- Ilustración o cuento.
- Medio (Pink, 2010).

### **Diseño de juegos para el aprendizaje**

- Sea específico sobre la meta de aprendizaje.
- Las acciones necesarias para lograr el objetivo.
- Mecanización.

- Materiales.
- El objetivo del juego.
- Normas.
- Prototipos.
- Pruebas y comentarios.
- El beneficio de la crítica (Pink, 2010).

### **1.3. Comprensión lectora**

Para que esto ocurra es fundamental tener conocimiento sobre la información que se va a recibir, por lo que comprender una lectura es la acción de razonar lo escrito en un texto. En este caso, los jóvenes desarrollan su propio conocimiento a través de los textos que leen. Es crucial que hagan esto. También es importante que lean una variedad de textos (Cadena, 2018).

Existen diferentes grados de comprensión de lectura que los estudiantes alcanzan para comprender completamente y luego poner en práctica el conocimiento que han aprendido de varios textos. Los estudiantes aprenden las palabras que se describen en un texto y obtener nuevos conocimientos de sus experiencias previas a través de la comprensión lectora (Aldana, 2021).

Se considera una habilidad cognitiva que un estudiante desarrolla a través de lo que comprende a través de la lectura, para lo cual necesita del esfuerzo cognitivo que tiene al desarrollar el conocimiento a través de las definiciones de palabras que encuentra en la lectura, dentro de la comprensión lectora. Hay tres niveles diferentes en los que el lector y el texto participan (Santamaría & Díaz, 2021).

La relación que existe entre los textos y los lectores se conoce como comprensión lectora y es posible gracias a la familiaridad del lector con el tema. Para que haya una buena comprensión lectora, es fundamental que el lector desarrolle una comprensión general de cómo leer, y para comprender la idea principal del texto, es necesario utilizar algunas estrategias de comprensión lectora (Ministerio de Educación, 2011).

## **Niveles de lectura comprensiva**

La capacidad de distinguir entre la realidad que refleja un texto y la elección y composición de palabras que hace el escritor es una habilidad que los estudiantes poseen para comprender un texto. Hay varios niveles de comprensión de lectura, que ocurren simultáneamente o secuencialmente durante la lectura (Andino, 2017).

### **Comprensión literal**

Es un proceso donde el lector es capaz de distinguir entre palabras, frases e ideas principales para reunir conocimientos precisos que permitan la comprensión de la lectura (Santamaría & Díaz, 2021).

### **Comprensión inferencial**

Al comprender las ideas clave del texto, es posible interpretar la información de las lecturas y sacar inferencias de cómo esas inferencias se relacionan con los conocimientos previos de los lectores y el nivel de aprendizaje adquirido a través de la lectura (Santamaría & Díaz, 2021).

### **Comprensión crítica**

Este nivel de comprensión le permite al lector seguir con la ampliación de sus conocimientos, le da la oportunidad de comentar lo que lee y las ideas que el autor expresó en el texto (Santamaría & Díaz, 2021).

### **Comprensión apreciativa**

Las lecturas que tienen el potencial de provocar una respuesta de los lectores tienden a tener este tipo de comprensión, aunque no siempre se manifiesta en todas las lecturas (Andino, 2017).

## **Comprensión creadora**

Este tipo de comprensión se define como la posibilidad que tiene el lector de inferir algo de lo que lee, o, expresar una opinión al respecto. Para lograr los niveles adecuados de comprensión, el lector, logra en primer lugar una comprensión crítica (Andino, 2017).

## **Habilidades para la comprensión lectora**

La capacidad de un docente para impartir a sus alumnos las habilidades que necesitan para aprovechar al máximo el proceso participativo es fundamental para que tengan una buena comprensión lectora. Una de estas habilidades es la aptitud desarrollada para completar con éxito una tarea (Morales y Cárdenas, 2017), para ello se da a conocer las siguientes habilidades:

- El uso de información previa.
- Expectativa.
- Proyección.
- Observación.
- Vigilancia.
- Inferencia.
- Implica.
- Análisis.
- Conclusión

## **Estrategias para la comprensión lectora**

El principal desafío para quienes crean y diseñan contenidos digitales adecuados a la edad en la que serán utilizados por los estudiantes en las diversas instituciones educativas es que existen muchas estrategias que los docentes emplean con la finalidad de brindar un mejor proceso en la educación de los alumnos.

- Habilidades empleadas en el vocabulario: brinde a los estudiantes conocimientos que les permitan interpretar de forma independiente el significado de las palabras.
- Pistas contextuales: el lector deduce el significado de una palabra, al usar las palabras con las que está familiarizado.
- Análisis estructural: para identificar que significa cada palabra, la persona que se encuentra en la lectura hace uso de prefijos, sufijos, palabras base y palabras compuestas, entre otras cosas.
- Identificación de datos narrativos pertinentes: los lectores usan su comprensión de la distribución potencial con respecto a la narración con la finalidad de identificar los detalles específicos que lo ayudarán a comprender la historia.
- Determinar la interrelación entre las acciones que presenta una narración: Después de determinar los componentes básicos de una historia, la persona que lee tiene que identificar la relación existente entre la idea central y las ideas secundarias.
- Determinar las relaciones existentes entre la o las ideas que son detalladas en un contexto: El lector adquiere conocimientos y habilidades para interpretar descripciones, relaciones de causa y efecto y comparaciones (Aldana, 2021).
- Una estrategia de lectura para los docentes se basa en textos que brinden a los estudiantes la información necesaria para resolver problemas.
- Una estrategia de lectura para estudiantes es aquella que se apoya en las ideas adquiridas en los conocimientos del estudiante, a través de las lecturas (Andino, 2017).

#### **1.4. Lectura**

Es un suceso difícil que requiere que la persona analice el texto, con su vocabulario, gramática y conocimiento para comprender la información que se describe en el texto. El desarrollo de los estudiantes está muy influenciado por su habilidad para leer, una de las habilidades del lenguaje (Fernández, 2021).

## Componentes de la lectura

- Comprensión fonológica: esta es la habilidad de reconocer palabras a través del uso de varios sonidos.
- Fonética elemental: se trata de cómo la lectura y la escritura interactúan.
- Fluidez: hace mención a la capacidad que posee una persona al leer un texto con rapidez y fluidez.
- El desarrollo del vocabulario es el proceso de comprender las definiciones de las palabras y la pronunciación correcta (Cadena, 2018).

## Tipos de lectura

- Lectura oral: este tipo de lectura se hace en voz alta y ayuda a que el cerebro del lector retenga las ideas (Espinoza y Yépez, 2018).
- Lectura silenciosa: este tipo de lectura requiere una intensa concentración por parte del lector porque involucra que el cerebro del lector reciba lo que sus ojos ven directamente (Espinoza y Yépez, 2018).
- Lectura superficial: implica leer el texto para comprender lo que se está por discutir, trata de identificar una idea general sin entrar en detalles (Espinoza y Yépez, 2018).
- Lectura selectiva: al buscar un artículo específico, el lector utiliza este método. En este caso, el lector busca rápidamente solo la información relevante y no realiza una búsqueda exhaustiva (Espinoza y Yépez, 2018).
- Lectura comprensiva: en este tipo de lectura, el lector se esfuerza por comprender la totalidad del texto para acercarse a él y receptor por completo la información descrita en los libros (Espinoza y Yépez, 2018).
- Lectura reflexiva y crítica: en esta lectura, el lector examina el texto completo y lo compara con otras piezas de información para estar en desacuerdo con el texto y presentar puntos de vista alternativos (Espinoza y Yépez, 2018).
- Lectura recreativa: da igual el tiempo o la rapidez con que se termine este tipo de lectura porque la satisfacción del lector es el principal objetivo. Este tipo de lectura se hace por placer (Espinoza y Yépez, 2018).

## Enfoques de la lectura

- Enfoque lingüístico: este método de lectura se basa en una comprensión superficial de los textos, enfatiza solo el significado de cada palabra. Para leer con eficacia y fluidez, relacionar varios pasajes de texto, resumir, parafrasear, trabajar con la estructura del texto, usar organizadores semánticos y reconocer y usar marcadores discursivos, así como relacionar varios pasajes de texto entre sí, son todos necesarios (Moreta, 2019).
- Enfoque psicolingüístico: con este método, el lector obtiene una comprensión más profunda del texto y desarrollar una variedad de habilidades cognitivas que se suman a su conocimiento previo. Los siguientes procesos cognitivos, serán considerados para que este enfoque se desarrolle en el aula: reconocimiento de palabras, construcción de proposiciones fundamentales, conexión de ideas principales, representación del significado general del texto, identificación de estructuras textuales y modelado de situaciones (Moreta, 2019).

## **CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **2.1. Metodología de la investigación**

El enfoque cuantitativo utilizado en el estudio se inspiró en el análisis de datos recolectados previamente de la población que ha sido considerado para la investigación, permite comprender la correlación actual entre las variables de estudio y posteriormente confirmar las hipótesis científicas. El hecho de que los datos fueron recopilados con números reales, se utilizaron métodos estadísticos para analizarlos, y posteriormente los resultados que han sido obtenidos de la investigación son colocados en tablas y gráficos que permitan visualizar de mejor manera lo obtenido (Sánchez, 2019).

Las variables en estudio no se alteraron; más bien, fueron estudiados en su contexto natural. Como resultado, el investigador observó los fenómenos que interferían en la investigación, lo que permitió desarrollar un diseño de investigación no experimental. Para ello, se apoyó en la implementación de instrumentos y técnicas que permitan dar cumplimiento a los objetivos que han sido propuestos. El investigador observó todos los hechos que permitieron avanzar en la investigación (Álvarez, 2020).

Un total de 34 estudiantes de 7mo año de E.B.G de la sección matutina de la Unidad Educativa “San Felipe Neri” conformaron la población que se utilizó para desarrollar la presente investigación. Entre las edades de 10 y 11 años, tanto hombres como mujeres conforman esta población. En este caso no se consideró una muestra porque la población no es extensa, por cuanto se trabajó con la totalidad de los alumnos indicados.

Para el desarrollo del presente estudio se empleó la encuesta, que es una de las principales técnicas para recopilar datos e información sobre un tema específico y se encuentra conformada por preguntas de tipo cerradas, que son estructuradas y dirigidas a la población predeterminada. Para recopilar los datos y detalles necesarios para el diseño del estudio, se creó una encuesta (Guerrero, 2018).

Se utilizó como instrumento para recoger información con respecto al mejoramiento de la comprensión de los alumnos con respecto a la lectura, para ello se empleó un cuestionario previamente diseñado con 10 preguntas de tipo cerrado (Anexo 1). Las preguntas de opción múltiple se crearon para que el estudiante eligiera la respuesta que, en su opinión, respondía mejor a la pregunta.

Se tuvo en cuenta la situación actual al realizar esta investigación para determinar cómo interactuar con el sujeto de interés, considera las medidas de seguridad que permitan garantizar la integridad del investigador y de los participantes. Las encuestas se realizaron en línea para garantizar que los encuestados proporcionaran respuestas claras.

## 2.2. Caracterización de la institución

La Unidad Educativa San Felipe Neri, de carácter privado, se encuentra ubicado en las calles Velasco 24-38 y Veloz en Riobamba, Provincia de Chimborazo. Hay 71 profesores y 1665 estudiantes matriculados en la institución en este momento.

La superficie total construida de la institución es de 1.081 m<sup>2</sup> sobre una superficie total de estructura de 10.909 m<sup>2</sup>. Cuenta con múltiples canchas, laboratorios de tecnología y ciencias, biblioteca, canchas oficiales de fútbol, canchas de baloncesto, tenis, tenis de mesa, canchas de atletismo y voleibol (FLACSI, 2018).

Registro fotográfico 1. Unidad Educativa San Felipe Neri



Fuente: tomado de la Unidad Educativa San Felipe Neri (2020)

El Colegio San Felipe Neri fue fundado el 13 de octubre de 1836 por el Rev. José Veloz y Suárez. Esta obra fue de gran beneficio para sus conciudadanos y se llevó a cabo en Riobamba pocos años después de que Ecuador obtuviera su independencia (1830). El 24 de enero de 1863, el Colegio fue entregado a la Compañía de Jesús a petición del fundador. El establecimiento recibió una parte de su financiamiento del Estado el 21 de abril de 1980. El año 2004 vio la obtención de la Certificación ISO 9011:2000. La versión ISO 9001:2008 finalmente se utilizó para la recertificación en 2010 (FLACSI, 2018).

Uno de los principales objetivos de la institución es "ser una institución educativa de excelencia con educadores ignacianos calificados y éticos, comprometidos con la formación de personas intelectualmente competentes, críticas y reflexivas, capaces de asumir un compromiso cristiano en su opción de vida", con el apoyo de familias identificadas con la propuesta educativa de la Compañía de Jesús (FLACSI, 2018).

### 2.3. Resultado de las encuestas

#### Encuesta a Estudiantes

La encuesta, que se realizó para conocer más acerca de la comprensión que tienen los alumnos con respecto a las lecturas, para ello se involucró a 34 estudiantes de 7mo año de la sección matutina de la Unidad Educativa "San Felipe Neri". Los resultados se enumeran a continuación:

#### Pregunta 1. ¿Te gusta leer?

Tabla 1. Gusto por leer

Pregunta 1	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	91%
No	3	9%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes encuestados, el 91% que corresponde a 31 niños indicaron que si tienen gusto por leer mientras que el 9% que corresponde a 3 niños manifestaron que no les gusta leer, esto a causa de que, en la actualidad existen ciertos estudiantes que han dejado de lado el gusto por la lectura, muchas de las lecturas ya no son tan entretenidas y no contienen historias que sean del agrado y para los distintos gustos de los estudiantes.

**Pregunta 2.** ¿Cuántas horas a la semana dedicas a la lectura?

Tabla 2. Horas de lectura

<b>Pregunta 2</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
15 minutos	13	38%
30 minutos	12	35%
1 hora	9	26%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes encuestados con respecto a cuantas horas a la semana dedican a la lectura, el 38% que corresponde a 13 niños dieron a conocer que dedican 15 minutos, el 35% que corresponde a 12 niños indicaron que dedican 30 minutos y el 26% que corresponde a 9 niños manifestaron que dedican una hora a la semana a la lectura, esto a causa de que, la mayoría de los estudiantes dedican sus tiempos libres a distintas actividades como son los videojuegos en donde se entretienen y dejan de lado el tiempo para la lectura.

**Pregunta 3.** ¿Qué le gusta leer más?

Tabla 3. Que le gusta leer

<b>Pregunta 3</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Cuentos	8	24%
Revistas	1	3%
Libros	19	56%
Documentos en Internet	6	18%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes encuestados con respecto a que le gusta leer más, el 24% que corresponde a 8 niños indicaron que le gusta leer los cuentos, el 3% que

corresponde a 1 niño dio a conocer que le gusta leer las revistas, el 56% que corresponde a 19 niños manifestaron que les gusta los libros y el 18% que corresponde a 6 niños dieron a conocer que les gusta leer los documentos en internet, esto a causa de que, la mayoría de los estudiantes leerán los libros que les envían en las distintas asignaturas para que realicen sus tareas, y muy pocos estudiantes dedican su tiempo a leer libros, cuentos o revistas por el agrado que tienen hacia la lectura.

**Pregunta 4.** ¿Cuándo empiezas a leer un libro, generalmente lo terminas?

Tabla 4. Terminar de leer un libro

<b>Pregunta 4</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	22	65%
No	12	35%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes encuestados, el 65% que corresponde a 22 niños indicaron que generalmente si termina de leer un libro, mientras que el 35% que corresponde a 12 niños manifestaron que no termina de leer un libro, esto a causa de que, en muchas ocasiones los libros que leerán no son de su agrado y lo leer para cumplir con las tareas que son designadas por el docente, en otras ocasiones, los estudiantes inician un libro que tiene una historia llamativa pero en el transcurso de la lectura la historia pierden el interés, la lectura no les llama la atención como lo fue al inicio.

**Pregunta 5.** ¿Piensas que la lectura es divertida?

Tabla 5. Lectura divertida

<b>Pregunta 5</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	34	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes encuestados el 100% que corresponde a 34 estudiantes manifestaron que piensan que la lectura es divertida, esto a causa de que, existen

lecturas que son enfocadas a las edades de cada estudiante, llama así la atención por las historias colocadas en los libros, cuentos o documentos que atraen al lector y lo motivan a continuar con la lectura.

**Pregunta 6.** ¿Qué tipo de lectura te gusta?

Tabla 6. Tipo de lectura

<b>Pregunta 6</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Aventura	17	50%
Fantasía	12	35%
Terror	5	15%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes encuestados con respecto al tipo de lectura que les gusta, el 50% que corresponde a 17 estudiantes indicaron que les gusta los libros de aventuras, el 35% que corresponde a 12 estudiantes manifestaron que les gusta los libros de fantasías y el 15% que corresponde a 5 estudiantes dieron a conocer que los libros de terror, esto a causa de que, la mayoría de los jóvenes les llama la atención historias llamativas como las aventuras y las fantasías, que son historias que tienen ilustraciones lo que permite al estudiante visualizar de mejor manera lo leído.

**Pregunta 7.** ¿De qué otra forma te gustaría leer?

Tabla 7. Formas de lectura

<b>Pregunta 7</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Digital	19	56%
Audio	4	12%
Impreso	11	32%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes encuestados con respecto a que forma les gusta leer, el 56% que corresponde a 19 estudiantes indicaron que les gusta leer de manera digital, el 12% que corresponde a 4 estudiantes dieron a conocer que les gusta la lectura por medio de audios y el 32% que corresponde a 11 estudiantes manifestaron que les gusta la lectura de forma impresa, esto a causa de que, en la actualidad la mayoría

de los estudiantes tienen acceso a dispositivos tecnológicos que les facilita la forma de lectura.

**Pregunta 8.** ¿Te gustaría que se aplicara una nueva estrategia que permita que la lectura sea divertida?

Tabla 8. Estrategias de lectura

<b>Pregunta 8</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	33	97%
No	1	3%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes encuestados, el 97% que corresponde a 33 estudiantes indicaron que si les gustaría que se aplicara una nueva estrategia que permita que la lectura sea divertida, mientras que el 3% que corresponde a 1 estudiante manifestó que no le gustaría que se aplicara una nueva estrategia que permita que la lectura sea divertida, esto a causa de que, la mayoría de los estudiantes buscan una nueva manera de que la lectura sea divertida y entretenida, las lecturas actuales especialmente las que se dan las aulas de clases son lecturas que no les motiva para leer.

**Pregunta 9.** ¿Dispone de acceso a internet en los hogares?

Tabla 9. Acceso a internet

<b>Pregunta 9</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	34	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

34 estudiantes que fueron encuestados, el 100% si disponen de acceso a internet en los hogares, esto a causa de que, actualmente el uso del internet se ha convertido en una necesidad, muchas actividades se realizan por medio del internet como son las tareas, consultas, reuniones, entre otros.

**Pregunta 10.** ¿Por medio de qué dispositivo electrónico tiene acceso a Internet?

Tabla 10. Dispositivo electrónico con acceso a internet

<b>Pregunta 10</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Celular	12	35%
Tablet	8	24%
Laptop	10	29%
Computadora de escritorio	4	12%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes encuestados con respecto a qué tipo de dispositivo electrónico tienen acceso a internet, el 35% que corresponde a 12 estudiantes indicaron que es por medio del celular, el 24% que corresponde a 8 estudiantes dieron a conocer que es por medio de la Tablet, el 29% que corresponde a 10 estudiantes manifestaron que es por medio de la laptop y el 12% que corresponde a 4 estudiantes dieron a conocer que es por medio de una computadora de escritorio, esto a causa de que, actualmente muchas personas disponen de dispositivos tecnológicos como lo son los celulares, que disponen de internet y son de utilidad para las actividades que desarrollan en especial los estudiantes.

**Encuesta a docentes**

La encuesta se realizó a 5 docentes de 7mo año de la sección matutina de la Unidad Educativa “San Felipe Neri” con el objetivo de validar una estrategia de gamificación que permita mejorar la comprensión de los alumnos hacia la lectura. Se da a conocer los siguientes resultados:

**Pregunta 1.** ¿Le gusta leer?

Tabla 11. Le gusta leer

<b>Pregunta 1</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	5	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 5 docentes encuestados el 100% que corresponde a 5 docentes manifestaron que, si les gusta leer, esto a causa de que, los docentes mantienen una constante lectura para preparar las clases que van a dictar a sus alumnos, que son de fácil entendimiento para que comprendan y adquieran los conocimientos que necesitan para su aprendizaje.

**Pregunta 2.** ¿Cuántas horas a la semana le dedica a la lectura?

Tabla 12. Tiempo para la lectura

<b>Pregunta 2</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
15 minutos	1	20%
30 minutos	1	20%
1 hora	3	60%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 5 docentes encuestados con respecto a las horas a la semana que le dedican a la lectura, el 20% que corresponde a 1 docente indico que dedica 15 minutos, el 20% que corresponde a 1 docente mencionó que 30 minutos y el 60% que corresponde a 3 docentes manifestaron que dedican una hora a la lectura esto a causa de que, la mayoría de los docentes tienen interés en la lectura, existen múltiples lecturas que son dirigidas para los docentes, lo que les permite prepararse como profesionales y como personas.

**Pregunta 3.** ¿Usted cree que la lectura es divertida?

Tabla 13. Considerar a la lectura divertida

<b>Pregunta 3</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	5	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 5 docentes encuestados el 100% que corresponde a 5 docentes, si consideran a la lectura divertida, esto a causa de que, existen lecturas que son de interés para los docentes, les permite adquirir nuevos conocimientos para impartir sus clases.

**Pregunta 4.** ¿De qué forma acostumbra a leer?

Tabla 14. Costumbre para leer

<b>Pregunta 4</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Digital	3	60%
Audio	0	0%
Impreso	2	40%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 5 docentes encuestados con respecto a la forma que acostumbra a leer, el 60% que corresponde a 3 docentes indicaron que es de manera digital y el 40% que corresponde a 2 docentes manifestaron que es de forma impreso, esto a causa de que, en la actualidad existen dispositivos tecnológicos que les permiten leer de manera digital, es una forma de ahorro económico, y a su vez, es una herramienta que les permite adquirir distintos libros que anteriormente no tenían acceso a causa del costo que conllevaba el adquirirlo.

**Pregunta 5.** ¿Dispone de acceso a internet en su hogar?

Tabla 15. Acceso a internet en el hogar

<b>Pregunta 5</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	5	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 5 docentes encuestados el 100% que corresponde a 5 docentes manifestaron que, si disponen de acceso a internet en sus hogares, esto a causa de que, en la actualidad el uso de internet se ha convertido en una necesidad, muchas actividades se realizan por medio del internet como son las tareas, consultas, reuniones, entre otros.

**Pregunta 6.** ¿Por medio de qué dispositivo electrónico tiene acceso a Internet?

Tabla 16. Tipo de dispositivo electrónico con internet

<b>Pregunta 6</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Celular	2	40%
Tablet	0	0%
Laptop	3	60%
Computadora de escritorio	0	0%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: elaboración propia

De los 5 docentes encuestados con respecto a que dispositivo electrónico tienen acceso a internet, el 40% que corresponde a 2 docentes indicaron que es por medio del celular, mientras que el 60% que corresponde a 3 docentes manifestaron que es por medio de una laptop, esto a causa de que, la mayoría de los docentes sientan mayor comodidad al trabajar en una laptop que en un celular, el uso de una laptop conlleva mejores ventajas para las actividades que desea realizar.

### **Análisis de resultados**

De acuerdo con la encuesta que fue aplicada a 34 estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri de la sección matutina con la finalidad de conocer acerca de la comprensión lectora en los estudiantes. Se dio a conocer que de acuerdo a la edad el 97% se encuentran entre los 10 y 11 años de edad, el 53% son de sexo masculino, el 91% tienen gusto por leer, el 38% indicó que dedica 15 minutos diarios a la lectura, el 56% indicó que le gusta leer más los libros, el 65% generalmente si terminan de leer un libro, el 100% piensan que la lectura es divertida, al 50% indicó les gusta los libros de aventuras, al 56% les gusta leer de forma digital, al 97% si les gustaría que se aplicara una nueva estrategia que permita que la lectura sea divertida, el 100% si disponen de acceso a internet en los hogares y el 35% indicó que tienen acceso a internet por medio del celular.

Con respecto a la encuesta que fue aplicada a 5 docentes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri de la sección matutina con el objetivo de validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año. Se evidencia que, el 60% de los docentes son de

sexo femenino, al 100% de los docentes si les gusta leer, el 60% dedica una hora a la semana a la lectura, el 100% si consideran a la lectura divertida, el 60% indica que acostumbre a leer de forma digital, el 100% si dispone de acceso a internet en sus hogares y el 60% tienen acceso a internet por medio de una computadora de escritorio.

## **2.4. Propuesta**

La propuesta busca instrumentos idóneos para asegurar un desarrollo sustancial e integral que los estudiantes aplican en su vida cotidiana y futura. Para orientar el conocimiento y lograr los objetivos propuestos, esto implica el uso de metodologías educativas activas.

### **Desarrollo de la propuesta**

El diseño de la estrategia de gamificación se elaboró a través de seis fases, las cuales se detallan a continuación, con el fin de mejorar la manera de comprender la lectura en los alumnos de 7mo año que cursan la asignatura de lengua y literatura en la Unidad Educativa “San Felipe Neri”: a través de un oficio (Anexo 1), se transita en primer lugar a solicitar permiso al máximo funcionario de la Unidad Educativa San Felipe Neri para llevar a cabo la propuesta de esta investigación.

El proceso de planificación comienza con un diseño en línea donde se implementan estrategias pedagógicas evaluadas por gamificación, incluye ejercicios que permiten a los estudiantes aumentar su comprensión lectora. Google Sites, es una plataforma de acceso gratuito, que es empleado para crear un sitio web, permite agregar ingeniosamente contenido multimedia como presentaciones, audio y videos, se utiliza de esta manera para implementar la gamificación como estrategia de aprendizaje.

Adicionalmente, se utilizó el programa gratuito Animaker, que permite realizar animaciones para actividades. Cada una de las actividades sugeridas, se

desarrollarían con estas plantillas, para que los estudiantes las comprendan y las terminen.

Se creó una página con cuatro íconos desplegables que, contendrán las unidades temáticas, para el diseño de la estrategia de gamificación para potenciar la comprensión hacia la lectura en la materia de Lengua y Literatura en los alumnos de 7mo año. Centro Educativo San Felipe Neri. En estas secciones se muestran los subtemas, las actividades y los indicadores de desarrollo apropiados de cada unidad.

Las tareas realizadas en cada unidad son las siguientes: En la Unidad I, se creó un folleto en la sección de Lectura y una leyenda en la sección de Literatura. En la sección de Literatura de la Unidad II se creó un cómic, mientras que en la sección de Lectura se realizaron actividades de biografía y autobiografía. En la Unidad III, se creó una carta para la sección de Lectura y un poema para la sección de Literatura. En la sección de Literatura de la Unidad IV se desarrollaron actividades de teatro y en la sección de Lectura se crearon textos instructivos e informativos.

Gráfico 2. Estructura de la estrategia de gamificación



Fuente: elaboración propia

### **Fase 1. Fundamentación teórica**

Los profesores están familiarizados con la gamificación si se va a utilizar en un aula, especialmente. Como parte del estudio se empleó la revisión de diversas bibliografías. La fundamentación teórica que, se construye en las clases sobre el tema que se estudia, es organizada de manera efectiva por los docentes.

La gamificación es una táctica que se aplica en diferentes contextos educativos. Se basa en un diseño de juego que se utiliza en muchos contextos educativos diferentes, permite el aprendizaje activo a través de estímulos y el uso de la creatividad en el diseño de escenarios de aprendizaje.

### **Fase 2. Diagnóstico**

La sección de resultados del cuestionario, que se elaboró para verificar una estrategia de gamificación para elevar la comprensión hacia la lectura de los alumnos del 7mo año que se encuentran en Unidad Educativa 2San Felipe Neri”, se encuentra en el Anexo 4. Esta encuesta, que fue organizada previamente, se encuentra en el Anexo 3, se realizó para la etapa de diagnóstico.

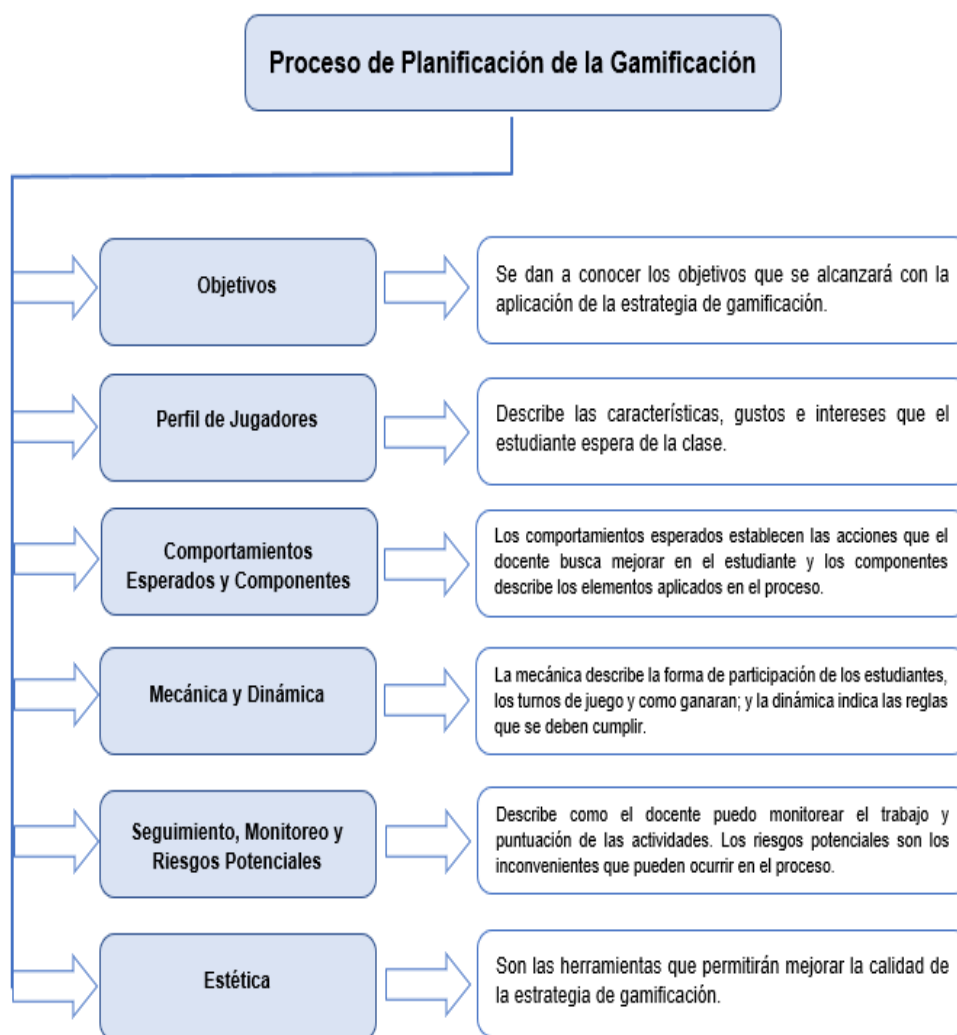
### **Fase 3. Objetivo General**

De acuerdo con la información del diagnóstico, se elaboró una propuesta para emplear la estrategia de gamificación para potenciar la comprensión hacia la lectura en los dominios de la asignatura lengua y literatura en alumnos de 7mo año de E.B.G en la Unidad Educativa “San Felipe Neri”.

### **Fase 4. Planificación**

La fase comienza con la creación de la planificación de la gamificación con Google Sites, Canva y Genially aplicaciones (tabla 1). Es importante mencionar que se utilizó un sitio web para crear el marco de planificación de la estrategia de gamificación. Así es como se explica el procedimiento de planificación:

Gráfico 3. Proceso de planificación de la gamificación



Fuente: elaboración propia

El título del juego es "Aprender juntos" después del proceso de planificación de la gamificación. Para reforzar el conocimiento adquirido por cada alumno en el aula, consta de una actividad vinculada a cada tema de clase. El proceso de intervención se prolongó debido a los feriados establecidos a nivel nacional y local, y cada actividad tiene una duración de entre 30 y 40 minutos. El desarrollo del proceso comenzó el 7 de noviembre y duró 7 semanas antes de finalizar el 19 de diciembre. Esto depende aproximadamente de qué tan rápido los miembros del grupo completen cada tarea que se ha propuesto para el juego.

Tabla 17. Descripción de la planificación del proceso de gamificación

<p><b>6. Dinámica Narrativa</b> El objetivo de gamificar el curso de lengua y literatura es fortalecer y apoyar un aprendizaje más activo, atractivo y participativo para que los estudiantes aprendan de una manera más amena y efectiva. El proyecto, que se basó en la siguiente noción: Video, también tenía como objetivo animar el aula y promover la lectura profunda y la escritura creativa.</p>	<p><b>4. Componentes Logros de aprendizaje</b> <b>E.LL.3.4.</b> Utiliza su experiencia lingüística (léxica, semántica, sintáctica y fonológica) para decodificar y comprender textos con fluidez en una variedad de situaciones y para una variedad de objetivos. <b>E.LL.3.7.</b> Identifica los elementos distintivos que dan a las obras literarias, selecciona su significado y cultiva la lectura crítica. <b>E.LL.3.8.</b> Utiliza el lenguaje figurativo, diversos medios y recursos (incluidas las TIC) para reinventar textos literarios en relación con su propio contexto cultural y con otros entornos.</p>	<p><b>1. Objetivos</b> <b>1.1. Objetivo General</b> Resolver las actividades aprendidas en cada unidad. <b>1.2. Objetivos Específicos</b> Usar las estrategias de comprensión cognitiva apropiadas para el tipo de texto si lee de forma independiente textos no literarios para divertirse, informarse y aprender. • Utilizar los recursos que brindan las bibliotecas y las TIC para potenciar las actividades de lectura y escritura, tanto literarias como no literarias, en interacción y colaboración con otros.</p>	<p><b>9. Estética</b> Uso de herramientas tecnológicas como Google Site, Google Classroom, Canva y Genial.ly.</p>	<p><b>2. Perfiles de Jugadores Aspectos positivos</b> • 34 estudiantes universitarios de 7° año. • Son alumnos de entre 11 y 12 años. • Participan activamente en actividades interactivas, realizan investigaciones a través de una variedad de fuentes y completan con éxito su tarea. • Son independientes y utilizan una amplia gama de recursos tecnológicos, incluido Internet, para buscar información. <b>Aspectos por fortalecer</b> • La lectura se practica con más frecuencia. • Proporcionar ejercicios de comprensión de lectura basados en el género del texto.</p>
<p><b>7. Seguimiento y Monitoreo</b> Durante el proceso de gamificación, el experto en la materia, acompaña íntegramente al alumno, permitiéndole plantear cualquier duda que tenga; y, obtener respuestas sobre las actividades necesarias.</p>	<p><b>5. Mecánica</b> Un video tutorial que muestra cómo crear avatares de manera fácil e intuitiva para usar en proyectos educativos. <a href="https://youtu.be/bB7IUTLKH18">https://youtu.be/bB7IUTLKH18</a> Video tutorial para crear insignias/badges <a href="http://www.makebadg.es/badge.html">http://www.makebadg.es/badge.html</a> <a href="https://www.festisite.com/money/us_dollar_1/">https://www.festisite.com/money/us_dollar_1/</a></p>		<p><b>3. Comportamientos Esperados</b> • La participación activa de los estudiantes. • Complete la adherencia a las reglas y procedimientos. • Una comprensión más profunda de los problemas planteados. • La motivación de los sujetos para el aprendizaje. • La división de responsabilidades en grupos de colaboración. • Fortalecer el lenguaje principal y las habilidades literarias de hablar, escuchar, leer y escribir.</p>	<p><b>8. Riesgos Potenciales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes que no comprenden el proceso de gamificación.</li> <li>• Problemas con el uso de la tecnología.</li> <li>• Un mal estado de conectividad.</li> </ul>

Fuente: elaboración propia

Cuadro 1. Planificación por gamificación

DATOS INFORMATIVOS				
<b>ÁREA:</b>		Lengua y Literatura		
<b>ASIGNATURA:</b>		Lengua y Literatura		
<b>GRADO/CURSO</b>		Séptimo A- B - C		
<b>NOMBRE DEL DOCENTE:</b>		Lic. Christian Bailón D.		
<b>FECHA DE INICIO:</b>		Noviembre 2022	<b>FECHA FINAL:</b>	Febrero 2023
<b>OBJETIVO:</b>				
O.LL.3.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, y utilizar estrategias cognitivas de comprensión de acuerdo al tipo de texto.				
O.LL.3.9. Utilizar los recursos de las TIC como medios de comunicación, aprendizaje y desarrollo del pensamiento.				
O.LL.3.11. Seleccionar y disfrutar textos literarios para realizar interpretaciones personales y construir significados compartidos con otros lectores.				
SEMANA	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS DE AULA	RECURSOS	EVALUACIÓN
1	Comprender los contenidos implícitos de un texto, con conclusiones generales y proyectivo-evaluativas de su contenido.	Aula invertida (El folleto) Gamificación	Google Sites	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica.</li> <li>• Listas de artículos.</li> <li>• Evaluaciones de grupos cooperativos.</li> <li>• Ayudas al estudio.</li> <li>• Un registro de trabajo.</li> <li>• Rutinas para pensar.</li> <li>• Análisis fundamental estructurado.</li> <li>• Escalera de metacognición.</li> <li>• Reacción.</li> <li>• Observación directa formal y no oficial.</li> <li>• Portafolio.</li> </ul>
2	Desarrollar técnicas cognitivas para controlar su propia comprensión del texto, como parafrasear, leer paratextos, descubrir con la lectura y releer.	Aula invertida (La leyenda) Gamificación	Google Sites	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica.</li> <li>• Listas de artículos.</li> <li>• Evaluaciones de grupos cooperativos.</li> <li>• Ayudas al estudio.</li> <li>• Un registro de trabajo.</li> <li>• Rutinas para pensar.</li> <li>• Análisis fundamental estructurado.</li> <li>• Escalera de metacognición.</li> <li>• Reacción.</li> <li>• Observación directa formal y no oficial.</li> <li>• Portafolio.</li> </ul>
3	Utiliza técnicas de comprensión cognitiva como parafrasear, releer, hacer preguntas, leer solo lo necesario y	Aula invertida (Biografía) Gamificación	Google Sites	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica.</li> <li>• Listas de artículos.</li> <li>• Evaluaciones de grupos cooperativos.</li> <li>• Ayudas al estudio.</li> <li>• Un registro de trabajo.</li> <li>• Rutinas para pensar.</li> </ul>

	consultar fuentes adicionales para autorregular tu capacidad de comprensión de textos.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis fundamental estructurado.</li> <li>• Escalera de metacognición.</li> <li>• Reacción.</li> <li>• Observación directa formal y no oficial.</li> <li>• Portafolio.</li> </ul>
4	<p>Ser capaz de detectar los componentes distintivos que dan sentido a una obra literaria. Participe en discusiones sobre obras literarias y agregue sus conocimientos, experiencias y puntos de vista para ayudarlo a desarrollar sus habilidades de lectura crítica.</p>	<p>Aula invertida (La Historieta) Gamificación</p>	<p>Google Sites</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica.</li> <li>• Listas de artículos.</li> <li>• Evaluaciones de grupos cooperativos.</li> <li>• Ayudas al estudio.</li> <li>• Un registro de trabajo.</li> <li>• Rutinas para pensar.</li> <li>• Análisis fundamental estructurado.</li> <li>• Escalera de metacognición.</li> <li>• Reacción.</li> <li>• Observación directa formal y no oficial.</li> <li>• Portafolio.</li> </ul>
5	<p>Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxico, semántico, sintáctico y fonológico) a la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p>Aula invertida (La carta) Gamificación</p>	<p>Google Sites</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica.</li> <li>• Listas de artículos.</li> <li>• Evaluaciones de grupos cooperativos.</li> <li>• Ayudas al estudio.</li> <li>• Un registro de trabajo.</li> <li>• Rutinas para pensar.</li> <li>• Análisis fundamental estructurado.</li> <li>• Escalera de metacognición.</li> <li>• Reacción.</li> <li>• Observación directa formal y no oficial.</li> <li>• Portafolio.</li> </ul>
6	<p>Ser capaz de identificar los elementos distintivos que dan sentido a una obra literaria. Elija lecturas basadas en sus preferencias personales de autor, género o tema para mejorar sus</p>	<p>Aula invertida (La poesía) Gamificación</p>	<p>Google Sites</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica.</li> <li>• Listas de artículos.</li> <li>• Evaluaciones de grupos cooperativos.</li> <li>• Ayudas al estudio.</li> <li>• Un registro de trabajo.</li> <li>• Rutinas para pensar.</li> <li>• Análisis fundamental estructurado.</li> <li>• Escalera de metacognición.</li> <li>• Reacción.</li> <li>• Observación directa formal y no oficial.</li> <li>• Portafolio.</li> </ul>

	<p>habilidades de lectura de forma independiente. Introducir su propio contexto cultural, así como el de otros entornos en obras literarias.</p>			
<p><b>Adaptaciones Curriculares (NEE Asociada o no a la discapacidad)</b></p>	<p>Se trabaja de forma personalizada con los estudiantes de NEE, además, se realiza diferenciación en algunas actividades.</p> <p><b>Los estudiantes con NEE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Daniela Velasco 7mo A Trastorno de Déficit de atención e Hiperactividad. TDAH</li> <li>• John Encalada 7mo B Trastorno de Déficit de atención e Hiperactividad. TDAH</li> <li>• Nicolás Fonseca 7mo B Trastorno de Déficit de atención e Hiperactividad. TDAH</li> <li>• Esteban Fernández 7mo C Debilidad en la memoria de trabajo y velocidad de procesamiento</li> </ul> <p><b>METODOLOGÍA</b></p> <p>Se trabaja proyectos Innovación XXI PC, PBL, PIM, PI, trabajo cooperativo, se realiza trabajos y lecturas en grupo, empleo de técnicas audiovisuales e informática, resúmenes mediante organizadores gráficos, los trabajos son guiados. Colocar al estudiante con estudiantes líderes que lo ayuden en el trabajo en equipo. Motivar constantemente en clases virtuales para una participación activa.</p> <p><b>RECURSOS</b></p> <p>Utilización de herramientas tecnológicas, así como también material concreto, semiconcreto, hojas, plastilina, colores, lecturas, videos, películas, láminas entre otros.</p> <p><b>EVALUACIÓN</b></p> <p>Se evalúa mediante: Evaluación auténtica continua, rúbricas, rutinas del pensamiento, exposiciones, proyecto, investigaciones, dibujos, pruebas orales, pruebas objetivas, etc. La evaluación es sobre el rango de valoración que el resto de compañeros, es decir sobre los 10 puntos, pero basados en la propuesta curricular adaptada. Evaluación individual.</p>			
<p><b>OBSERVACIONES</b></p>				

<p><b>Elaborado por:</b></p>	<p><b>Revisado por:</b></p>		<p><b>Aprobado por:</b></p>
<p><b>Docente</b></p>	<p><b>Coordinador de área/grado</b></p>	<p><b>Coordinador de nivel</b></p>	<p><b>Vicerrectorado</b></p>
<p>Lic. Christian Bailón D.</p>	<p>Lic. Mariela Cárdenas J.</p>	<p>Lic. Daniela Samaniego.</p>	<p>Mgtr. Zoila Ortiz R.</p>
<p><b>Fecha:</b> 03/10/2022</p>	<p><b>Fecha:</b></p>	<p><b>Fecha:</b></p>	<p><b>Fecha:</b></p>

Fuente: elaboración propia

## **Fase 5. Aplicación**

Antes de comenzar el proceso de ludificación, el maestro prepara a los estudiantes para cumplir con las demandas del juego, lo que incluye la formación de equipos, un nombre de grupo y un representante para el grupo.

Los objetivos de las clases de lengua y literatura incluyen cosas como leer textos no literarios por cuenta propia que permita el disfrute, el conocimiento y el aprendizaje. Es importante el uso de los recursos proporcionados por las bibliotecas y las TIC para mejorar la literatura y actividades no literarias de lectura y escritura, en interacción y colaboración con otros. Con la ayuda de plataformas tecnológicas en línea como Google Site, Google Classroom, Canva y Genially, que son herramientas que se utilizan de forma gratuita y permiten la creación de contenidos de forma atractiva, interactiva y animada, esto permite que los equipos colaboren para mejorar la información aprendida en el aula.

En cambio, la aplicación de los temas de estudio se desarrolló a través de juegos creados en las herramientas de programación multimedia de fácil uso Google Site, Canva y Genial, permite una manipulación simple, la actividad mejora mediante el uso de fondos, colores, sonidos e imágenes.

El juego diseñado para estas herramientas tecnológicas consta de tareas que los alumnos realizan; y que, además, incluyen instrucciones para su desarrollo. Al final de cada tarea, aparece una imagen que muestra la puntuación, lo que, permite a los estudiantes realizar un seguimiento de su progreso en cada tarea. Esto le da al profesor una mejor idea de cómo se sienten los alumnos sobre los temas discutidos en clase.

Después se crearon las actividades del juego en el sitio de Google, Canva y Genially plataformas, se pasa a presentar el juego a los alumnos y profesores de la materia Lengua y Literatura. Posteriormente se formaron grupos, en donde se designó a los representantes de cada grupo un enlace de acceso para que

ingresaran al juego y se brindó información acerca de la duración y el puntaje respectivo al completar cada actividad.

La tabla 18, se detalla el horario de clases, fechas y actividades para los temas tratados.

Tabla 18. Cronograma de aplicación de la gamificación

ACTIVIDADES Y FECHAS		FASES			
		Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4
Semana 1	Clase 1 07/11/2022				
Semana 2	Clase 2 14/11/2022				
Semana 3	Clase 3 21/11/2022				
Semana 4	Clase 4 28/11/2022				
Semana 5	Clase 5 05/12/2022				
Semana 6	Clase 6 12/12/2022				
Semana 7	Clase 7 19/12/2022				

Fuente: elaboración propia

El producto gráfico del sitio web fue utilizado como investigación para esta propuesta, como se muestra a continuación:

Ilustración 1. Sitio web de gamificación



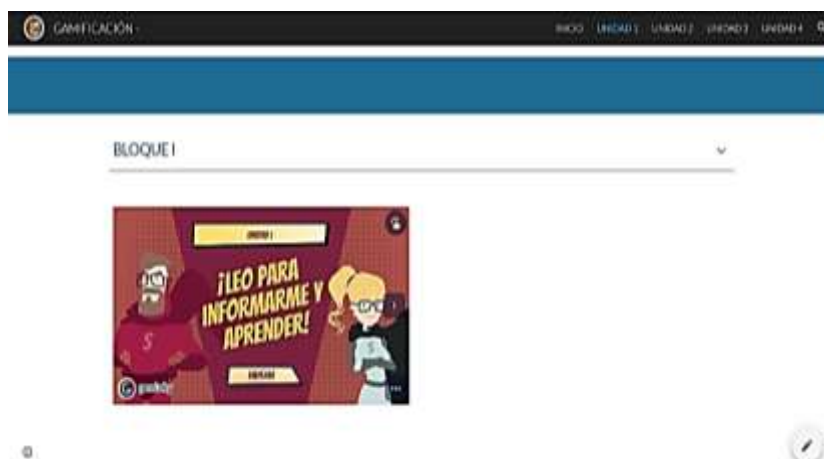
Fuente: elaboración propia

Ilustración 2. Estructura del sitio web



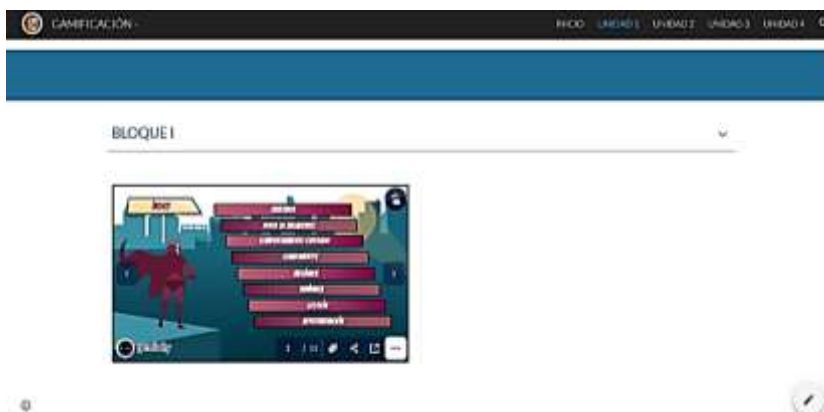
Fuente: elaboración propia

Ilustración 3. Primer bloque del sitio web



Fuente: elaboración propia

Ilustración 4. Actividades del primer bloque



Fuente: elaboración propia

Ilustración 5. Segundo bloque del sitio web



Fuente: elaboración propia

Ilustración 6. Actividades del segundo bloque



Fuente: elaboración propia

Ilustración 7. Tercer bloque del sitio web



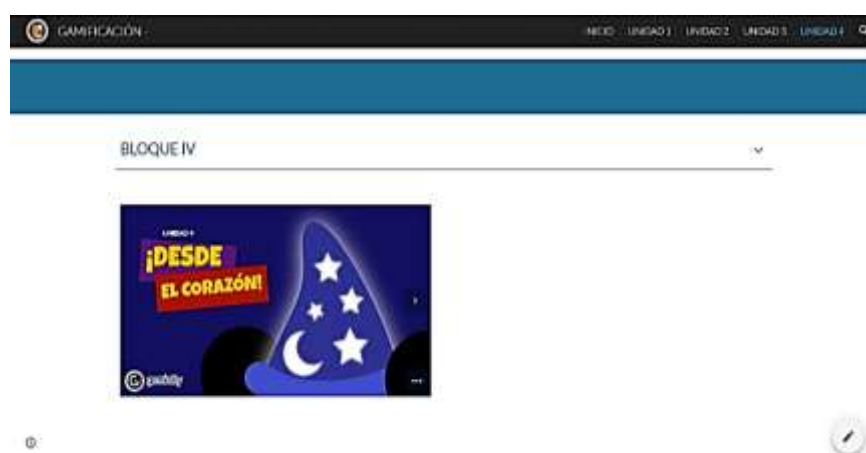
Fuente: elaboración propia

Ilustración 8. Actividades del tercer bloque



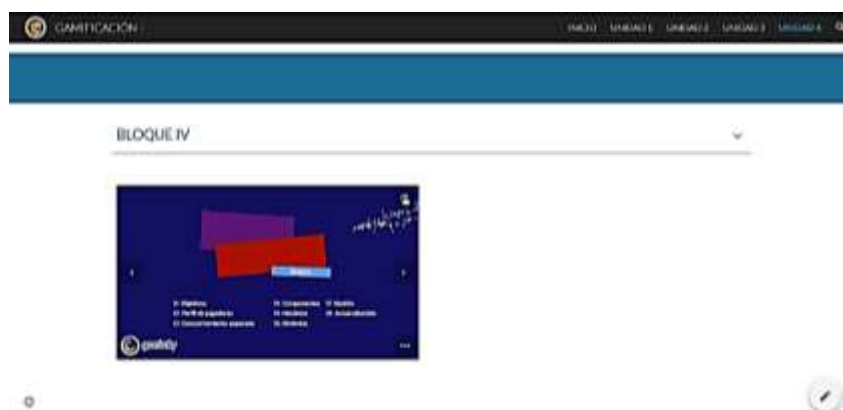
Fuente: elaboración propia

Ilustración 9. Cuarto bloque del sitio web



Fuente: elaboración propia

Ilustración 10. Actividades del cuarto bloque



Fuente: elaboración propia

## **Respuesta a las preguntas científicas de la investigación**

**Pregunta 1.** ¿Cuáles son los fundamentos teóricos de habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura?

La comprensión lectora fomenta las habilidades fundamentales necesarias para la lectura como fuente de conocimiento y para el estudio académico, así como para la comprensión de diversos tipos de texto. Esencialmente, anima a la gente a disfrutar de la lectura, pues se cree que leer es un proceso cognitivo muy difícil, pero son muchos los procesos mentales por los que todo lector pasa. Por lo tanto, la comprensión se deriva de la lectura, es el objetivo de la educación el desarrollar una adecuada habilidad de la comprensión hacia la lectura en los alumnos.

**Pregunta 2.** ¿Cuáles son las deficiencias actuales en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri?

Los instrumentos trabajan juntos en armonía para leer correctamente, existen factores, tanto específicos como generales, que se unen para formar un factor, entre los cuales se utiliza el lenguaje oral para comunicarse. Los errores en el funcionamiento ineficaz que da lugar a una mala comprensión lectora, algunas de las principales deficiencias que se presentan es el desarrollo de habilidades hacia la comprensión de la lectura en donde se encuentran los problemas con la decodificación, la incertidumbre sobre los requerimientos de la tarea, la mala elección de palabras, la experiencia previa limitada, los problemas con la memoria, la comprensión o dominio insuficiente de las técnicas de comprensión, el control limitado en el entendimiento, la poca autoestima y la falta de interés por el trabajo.

**Pregunta 3.** ¿Cómo contribuir al fortalecimiento de habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri?

De acuerdo al Ministerio de Educación (2019), menciona que es fundamental tener en cuenta el método constructivista, que se basa en la noción de que todos los estudiantes son tomados en cuenta, para ayudar a mejorar las habilidades de comprensión hacia la lectura en Lengua y Literatura. Además de hablar su lengua materna, los estudiantes también tienen conocimientos cognitivos, afectivos, motores y de lenguaje. Este conocimiento previo sirve como base a partir de la cual se adquiere el conocimiento, y es este conocimiento el que nos permite deducir la importancia de mejorar la propia vida lingüística a través de una variedad de experiencias, debido a que, estas experiencias permitirán la formación cognitiva del estudiante. Por otro lado, la intervención de los docentes ayuda a los alumnos en el desarrollo de estas habilidades y conocimientos, lo que ayuda a contextualizar y significar su aprendizaje (p. 299).

## CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1. Resultados de las encuestas de satisfacción

#### Encuesta a estudiantes

La presente encuesta se lo desarrollo con la finalidad de conocer el nivel de agrado entre quienes han utilizado la gamificación como una estrategia para la comprensión de la lectura en alumnos de 7mo año, se realizó una encuesta a 34 estudiantes de séptimo año de la sección matutina de la Unidad Educativa San Felipe Neri.

**Pregunta 1.** ¿El diseño de las actividades de Comprensión Lectora, desarrolladas en el Google Sites le resultaron entretenidas, fáciles y divertidas?

Gráfico 4. Actividades de comprensión lectora



Fuente: elaboración propia

De acuerdo a los resultados obtenidos por los 34 estudiantes, el 100% manifestaron que el diseño de las actividades de comprensión lectora, desarrolladas en el Google Sites les resultaron entretenidas, fáciles y divertidas, esto a causa de que, principalmente las actividades que fueron diseñadas en la plataforma se las realizó de acuerdo a la edad de los estudiantes y con las instrucciones claras, para que lo desarrollen sin ninguna complicación.

**Pregunta 2.** ¿La gamificación motivó su aprendizaje en el desarrollo de nuevos conocimientos y habilidades del área de lengua y literatura?

Gráfico 5. La gamificación en el aprendizaje



Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes que fueron encuestados, el 100% indicaron que la gamificación si motivó su aprendizaje en el desarrollo de nuevos conocimientos y habilidades del área de lengua y literatura, esto a causa de que, el desarrollo de la plataforma se la realizó enfocada en los estudiantes y cada una de las actividades fueron elaboradas con la finalidad que fueran entretenidas y a su vez les permita adquirir nuevos conocimientos con respecto a la asignatura de lengua y literatura.

**Pregunta 3.** ¿Considera que las actividades de gamificación le permiten crear espacios de aprendizaje interactivos y más productivos?

Gráfico 6. Actividades de gamificación



Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes que fueron encuestados el 91% manifestaron que consideran que las actividades de gamificación le permiten crear espacios de aprendizaje interactivos y más productivos, mientras que el 9% indicaron que no consideran que las actividades de gamificación le permiten crear espacios de aprendizaje interactivos y más productivos.

**Pregunta 4.** ¿El uso de recursos educativos digitales, ayudó en su atención y memoria de su proceso de aprendizaje, desarrollado en la escuela y casa?

Gráfico 7. Recursos educativos digitales



Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes que fueron encuestados, el 94% indicaron que el uso de recursos educativos digitales, si ayudó en su atención y memoria de su proceso de aprendizaje, desarrollado en la escuela y casa, mientras que el 6% manifestaron que el uso de recursos educativos digitales, no ayudó en su atención y memoria de su proceso de aprendizaje, desarrollado en la escuela y casa.

**Pregunta 5.** ¿Recomienda usted la gamificación con las actividades de Comprensión Lectora para que sea utilizada por otros estudiantes?

Gráfico 8. Gamificación en actividades de comprensión lectora



Fuente: elaboración propia

De los 34 estudiantes que fueron encuestados el 94% indicaron que recomiendan la gamificación con las actividades de comprensión lectora para que sea utilizada por otros estudiantes, mientras que el 6% manifestaron que no recomiendan la gamificación con las actividades de comprensión lectora para que sea utilizada por otros estudiantes

### 3.2 Validación de la gamificación

Ilustración 11. Validación por el criterio de especialistas



#### OFICINA DE POSGRADOS

**Modalidad Propuesta Metodológica previo a la obtención del título de Magíster en Innovación en Educación.**

#### **GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO**

##### **Objetivo General.**

Validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.

Enlace Google Sites	<a href="https://sites.google.com/view/estrategiagamificacion/inicio?authuser=1">https://sites.google.com/view/estrategiagamificacion/inicio?authuser=1</a>
---------------------	---

## GUÍA PARA VALIDAR UNA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN

<b>Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones:</b> (1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
<b>ADECUACIÓN</b> (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar): <ul style="list-style-type: none"> <li>• La estrategia de gamificación se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información)</li> </ul>					X	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las actividades son adecuadas</li> </ul>					X	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las instrucciones de las actividades se presentan con orden lógico</li> </ul>					X	
<b>PERTINENCIA</b> (contribuye a recoger información relevante de la estrategia de gamificación): Es pertinente para lograr el OBJETIVO GENERAL de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>					X	
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECIFICO N°1 de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un análisis documental sobre los antecedentes teóricos de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.</li> </ul>					X	
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECIFICO N°2 de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiar y diagnosticar la situación actual de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>					X	
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECIFICO N°3 de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>					X	

Observaciones y recomendaciones en relación a la estrategia de gamificación	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

## Valoración general de la estrategia de gamificación


Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	sí	no
La estrategia de gamificación contiene instrucciones claras y precisas para la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año	X	
El número de actividades es excesivo		X
Las instrucciones de cada actividad constituyen un riesgo para el estudiante		X

Actividades que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
Nº. de actividades	
Motivos por los que se considera que pueda ser un riesgo	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	Revisar que las palabras estén escritas correctamente, ejemplo está carnets, debería ir carnés. Están imágenes distorsionadas. En la unidad 4 en las actividades finales no hay una respuesta correcta, todas están incorrectas. Se debe añadir recompensas.

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario		X		

## Identificación del experto

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Nancy Usca Pinduisaca</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Directora de la carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, cuarto grado, Máster en estudios avanzados en Literatura Española e Hispanoamericana, Universidad Nacional de Chimborazo.
<b>e-mail</b>	<b>nancy.usca@unach.edu.</b>
<b>Teléfono o celular</b>	<b>0983094866</b>
<b>Fecha de la validación</b> (día, mes y año):	<b>2-2-2023</b>
<b>Firma</b>	

Fuente: elaboración propia

Ilustración 12. Validación por el criterio de especialistas



### OFICINA DE POSGRADOS

#### Modalidad Propuesta Metodológica previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación.

#### GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO

##### Objetivo General.

Validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.

Enlace Google Sites	<a href="https://sites.google.com/view/estrategiagamificacion/inicio?authuser=1">https://sites.google.com/view/estrategiagamificacion/inicio?authuser=1</a>
---------------------	---

#### GUÍA PARA VALIDAR UNA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: (1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
<b>ADECUACIÓN</b> (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar):						
<ul style="list-style-type: none"> <li>La estrategia de gamificación se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información)</li> </ul>			x			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las actividades son adecuadas</li> </ul>			x			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las instrucciones de las actividades se presentan con orden lógico</li> </ul>						
<b>PERTINENCIA</b> (contribuye a recoger información relevante de la estrategia de gamificación):						
Es pertinente para lograr el OBJETIVO GENERAL de la investigación		x				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>						

Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECIFICO N°1 de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar un análisis documental sobre los antecedentes teóricos de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.</li> </ul>				x		
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECIFICO N°2 de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>Estudiar y diagnosticar la situación actual de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>		x				
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECIFICO N°3 de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>			x			

Observaciones y recomendaciones en relación a la estrategia de gamificación	
Motivos por los que se considera no adecuada	Se debe considerar la característica básica de la gamificación
Motivos por los que se considera no pertinente	Es un material didáctico que no aplica la gamificación
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	Modificación en base a los procesos de la gamificación

### Valoración general de la estrategia de gamificación

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	sí	no
La estrategia de gamificación contiene instrucciones claras y precisas para la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año	x	
El número de actividades es excesivo		x
Las instrucciones de cada actividad constituyen un riesgo para el estudiante		x

Actividades que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
Nº. de actividades	
Motivos por los que se considera que pueda ser un riesgo	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	Modificación en base a las características, pasos, dinámica, etc

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario		x		

## Identificación del experto

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Manuel Machado Sotomayor</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	<b>Docente</b> <b>PhD.</b> <b>Universidad Nacional de Chimborazo</b>
<b>e-mail</b>	<b>mmachado@unach.edu.ec</b>
<b>Teléfono o celular</b>	<b>0994948981</b>
<b>Fecha de la validación</b> (día, mes y año):	<b>01-02-2023</b>
<b>Firma</b>	



Fuente: elaboración propia

Ilustración 13. Validación por el criterio de especialistas



### OFICINA DE POSGRADOS

**Modalidad Propuesta Metodológica previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación.**

## **GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO**

### **Objetivo General.**

Validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.

Enlace Google Sites	<a href="https://sites.google.com/view/estrategiagamificacion/inicio?authuser=1">https://sites.google.com/view/estrategiagamificacion/inicio?authuser=1</a>
---------------------	---

## GUÍA PARA VALIDAR UNA ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN

<b>Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones:</b> (1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
<b>ADECUACIÓN</b> (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar): <ul style="list-style-type: none"> <li>• La estrategia de gamificación se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información)</li> </ul>						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las actividades son adecuadas</li> </ul>						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las instrucciones de las actividades se presentan con orden lógico</li> </ul>						X
<b>PERTINENCIA</b> (contribuye a recoger información relevante de la estrategia de gamificación): Es pertinente para lograr el OBJETIVO GENERAL de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>						X
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO N°1 de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un análisis documental sobre los antecedentes teóricos de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.</li> </ul>						X
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO N°2 de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiar y diagnosticar la situación actual de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>						X
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO N°3 de la investigación <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>						X

<b>Observaciones y recomendaciones en relación a la estrategia de gamificación</b>	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

## Valoración general de la estrategia de gamificación

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	sí	no
La estrategia de gamificación contiene instrucciones claras y precisas para la comprensión lectora de los estudiantes de séptimo año	X	
El número de actividades es excesivo		X
Las instrucciones de cada actividad constituyen un riesgo para el estudiante		X

Actividades que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
Nº. de actividades	
Motivos por los que se considera que pueda ser un riesgo	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario	X			

## Identificación del experto

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>PATRICIA ELIZABETH VERA RUBIO</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Docente de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Chimborazo. Máster en Educación Infantil y Especial
<b>e-mail</b>	patricia.vera@unach.edu.ec
<b>Teléfono o celular</b>	0959596085
<b>Fecha de la validación</b> (día, mes y año):	29 de enero del 2023
<b>Firma</b>	

Fuente: elaboración propia

## CONCLUSIONES

- Se realizó un análisis documental de los fundamentos teóricos de las habilidades de comprensión hacia la lectura en la asignatura de lengua y literatura, a través de la investigación de diversos documentos bibliográficos que fueron escritos por distintos autores en relación con el tema.
- El estudio y el diagnóstico realizado, logró determinar el grado de comprensión hacia la lectura de la materia de lengua y literatura en los alumnos de 7<sup>mo</sup> año, de la Unidad Educativa San Felipe Neri, para ello se empleó una encuesta dirigida a los alumnos. Se descubrió que la mayoría de alumnos disfrutaban de la lectura y existen algunos desafíos que ocasionalmente los hacen desistir de las lecturas que los maestros les asignan.
- El diseño brindado de una estrategia de gamificación, para los alumnos del 7<sup>mo</sup> año de la Unidad Educativa San Felipe Neri, sirve para ayudarlos a incrementar su comprensión hacia la lectura en las áreas de lengua y literatura, muchos alumnos se sentirán motivados a disfrutar de la lectura al usar esta estrategia.
- La evaluación de especialistas, que fueron docentes en otras Unidades Educativas, esto debido a la experiencia y al nivel de conocimiento que los docentes tienen en su área de estudio, ofrecieron su ayuda para que los estudiantes aprovechen esta táctica, debido al grado de práctica que poseen en la asignatura. Con la finalidad de determinar si la estrategia de gamificación ha mejorado la comprensión hacia la lectura en los alumnos de 7<sup>mo</sup> año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda que, realicen análisis documentales sobre temas relacionados con el proyecto porque existe una gran cantidad de información disponible que los futuros investigadores lo empleen, para brindar soluciones en beneficio de los estudiantes que actualmente están en busca nueva información.
- Además, que los estudiantes continúen con la evaluación de sus habilidades de comprensión lectora en Lengua y Literatura porque hacerlo les permite comprender su nivel académico; y, así ayudar a encontrar nuevas soluciones a cualquier problema que surja.
- Dado que esto permite que muchos estudiantes mejoren en la materia de Lengua y Literatura hacia la comprensión de la lectura, se recomienda que el diseño de la estrategia de gamificación se aplique a estudiantes de varias unidades educativas, no solo de la Unidad Educativa San Felipe Neri.
- Para finalizar, es crucial que las estrategias de gamificación pasen el escrutinio de los expertos porque, a su juicio, esto permite que se utilicen para ayudar en la materia de Lengua y Literatura a los estudiantes en el proceso de comprensión de la lectura.

## BIBLIOGRAFÍA

Aldana, G. (25 de 02 de 2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria*. [https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6124/1/La\\_Gamificacion\\_Como\\_Estrategia\\_Pedagogica\\_Para\\_Mejorar\\_los\\_Procesos\\_de\\_Comprension\\_Lectora\\_en\\_los\\_Estudiantes\\_de\\_Quinto\\_de Primaria.pdf](https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6124/1/La_Gamificacion_Como_Estrategia_Pedagogica_Para_Mejorar_los_Procesos_de_Comprension_Lectora_en_los_Estudiantes_de_Quinto_de Primaria.pdf)

Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Lima, Perú: Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%c3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%c3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Andino, A. (2017). *Estudio de comprensión lectora y su influencia en el aprendizaje significativo de los alumnos de sexto año paralelo "A" de educación básica de la Unidad Educativa Brethren*. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/8069/TESIS%20Estudio%20de%20comprension%20de%20lectora%20y%20su%20influencia%20en%20el%20aprendizaje%20significativo%20de%20los%20alumn.pdf?sequence=1>

Arias, M., Gutiérrez, C., & Rodríguez, J. (2021). *Gamificación y comprensión lectora en contexto rural*.

Barrera, A., Fonseca, N., & López, H. (2018). *La señalización textual, una estrategia de comprensión lectora para identificar y relacionar la información explícita en los textos descriptivos del área de ciencias sociales. Un estudio en el primer ciclo de básica primaria*. [http s : / /ci en cia. las al l e. ed u. co /c gi /v iewcontent.cgi?article=1044&context=maest\\_docencia\\_yopal](http://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1044&context=maest_docencia_yopal)

Cabrera de los Santos, A. V. (22 de marzo de 2021). *La gamificación como estrategia para apoyar en el proceso de lectura y escritura en estudiantes de segundo grado de primaria*. <http://eprints.uanl.mx/22328/7/22328.pdf>

Cadena, M. (2018). *La comprensión lectora y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes del séptimo año de educación general paralelo "B" de la escuela de "Educación Fe y Alegría" Ambato Provincia de Tungurahua*.<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12713/1/FCHE-EBP-1424.pdf>

Castro, J. (2016). *Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica*. [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/3184/2016\\_Tesis\\_Castro\\_Mozo\\_Jaime\\_Jair.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/3184/2016_Tesis_Castro_Mozo_Jaime_Jair.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cuadros, L., & López, A. (2020). Gamificación como estrategia para fortalecer la producción textual en Ciencias Naturales. *Revista Docencia Univeristaria*, 21(1), 55-79.

Díaz, N. (2018). *Los videojuegos como medio de aprendizaje, análisis de entornos gamificados*. [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Ndiaz/DIAZ\\_DELGADO\\_NATALIA\\_Tesis.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/tesisuned:Educacion-Ndiaz/DIAZ_DELGADO_NATALIA_Tesis.pdf)

EduTrends. (2016). *Gamificación*. Monterrey.

Espinoza, M., & Yépez, A. (2018). *La comprensión lectora y el rendimiento académico de los estudiantes de quinto año de EGB de la Academia Aeronáutica "Mayor Pedro Traversari" de la Provincia de Pichincha, cantón Quito, año lectivo 2016-2017*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/14174/1/T-UCE-0010-PEO030-2018.pdf>

Fernández, J. (2021). *Estrategias metodológicas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto año de educación general básica de la Unidad Educativa Atenas del Ecuador, año lectivo 2019-2020*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20186/1/UPS-CT009079.pdf>

Figuroa, E., & Farias, P. (2018). *Métodos lúdicos en el aprendizaje de la lectura del subnivel elemental. Guía de actividades didácticas*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33232>

FLACSI. (2018). *Unidad Educativa San Felipe Neri*. <https://www.flacsi.net/colegios/unidad-educativa-san-felipe-neri/>

Guerra, A. (2021). *Gamificación y comprensión lectora*. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/16642/Gamificaci%C3%B3ny%20y%20comprensi%C3%B3n%20lectora.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guerrero, M. (2018). *Encuesta*. <https://www.significados.com/encuesta/>

Hurtado, V., & Lozano, M. (2021). *Herramientas de gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado*. [http://repositorio.iberlertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4147/Hurtado\\_Lozano\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.iberlertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4147/Hurtado_Lozano_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ministerio de Educación. (2011). *Curso de lectura crítica: Estrategias de Comprensión Lectora*. Quito: DINSE. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-Lectura-critica-1.pdf>

Ministerio de Educación. (2019). *Lengua y Literatura*. En *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria* (segunda Edición ed., pág. 528).

Morales, M., & Cárdenas, H. (2017). *Guía didáctica intercultural bilíngüe de comprensión lectora para estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa César Antonio Mosquera de la comunidad de Agato del cantón Otavalo provincia de Imbabura*. <http://dspace.us.edu.ec/bitstream/123456789/5069/1/UPS-QT03769.pdf>

Moreta, W. (2019). *Actividades lúdicas para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "La Inmaculada"*. <http://repositorio.una.edu.ec/bitstream/56000/1056/1/TESIS.pdf>

Naranjo, G. (2018). *Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños*. Tecnología Educativa.

Navarro, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. Serviluz.

Pink, D. H. (2010). *Gamificación*. Barcelona: NazaretGlobalEducation.

Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista UPC*, 13(1), 18. <http://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/644>

Tenesaca, M., & Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe*. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/123456789/1646/1/a.%20Documento%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Gamificacion.pdf>

Tiching. (2018). *Gamificando la lectura*. <http://blog.tiching.com/gamificando-la-lectura-transmite-amor-los-libros/>

## ANEXOS

### Anexo 1. Aprobación de la Unidad Educativa



UNIDAD EDUCATIVA  
**SAN FELIPE NERI**  
COMPAÑÍA DE JESÚS

Riobamba, 19 de octubre del 2022

Hermano  
Mauricio Cadena S.J., Msc.  
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN FELIPE NERI**  
Presente.

De mi consideración:

Reciba mi atento saludo y deseo de éxito en las funciones que viene desempeñando muy acertadamente en beneficio de la juventud y niñez de la institución que usted preside.

Por medio de la presente solicito muy comedidamente se me **AUTORICE**, el desarrollo de la investigación del proyecto de titulación: "**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO**", **Propuesta Metodológica**, previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato.

Dicha investigación está dirigida a estudiantes de séptimo año de básica de la institución.

Seguro de contar con su asentimiento, anticipo mi gratitud y estima.

Atentamente,

Christian R. Bailón D.  
C.C 0604340414  
Correo electrónico: [crbailon@pucesa.edu.ec](mailto:crbailon@pucesa.edu.ec)  
Correo electrónico institucional: [crbailon@sfelipeneri.edu.ec](mailto:crbailon@sfelipeneri.edu.ec)  
Móvil: 0992605057





UNIDAD EDUCATIVA  
**SAN FELIPE NERI**  
 COMPAÑÍA DE JESÚS

UESFN-118-22-2023-SG

Riobamba, 20 de diciembre de 2022

Licenciado  
 CHRISTIAN RENÁN BAILÓN DÍAZ  
 Ciudad

De mi consideración:

Un saludo fraterno y el deseo de que la llegada de Jesús Niño, traiga paz y sensibilidad a todos.

Me permito comunicarle que se le autoriza realizar el desarrollo de la investigación del proyecto de titulación: "GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO", Propuesta Metodológica, previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato, dirigida a los estudiantes de séptimo año de básica de la institución.

Para lo pertinente.

A MAYOR GLORIA DE DIOS,



H. MAURICIO CADEÑA H., S.J. Mgtr.  
 Rector

Adjunto copia de la promoción (errada) y copia de la cédula de la estudiante

Elder Eulalia Zavala Flor.- Secretaria general

## Anexo 2. Encuesta a docentes



Centro de Posgrados – Maestría Innovación en Educación

### ENCUESTA

La presente encuesta tiene como objetivo validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.

Señale la respuesta que usted considere correcta.

Esto nos permitirá determinar que tanto le gusta la lectura

#### Sexo

Masculino

Femenino

#### 1.- ¿Le gusta leer?

Sí

No

#### 2.- ¿Cuántas horas a la semana le dedica a la lectura?

15 minutos

30 minutos

1 hora

#### 3.- ¿Usted cree que la lectura es divertida?

Sí

No

#### 4.- ¿De qué forma acostumbra a leer?

Digital

Audio

Impreso

#### 5.- ¿Dispone de acceso a internet en su hogar?

Sí

No

#### 6.- ¿Por medio de qué dispositivo electrónico tiene acceso a Internet?

Celular

Tablets

Laptop

Computadora de escritorio

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

### Anexo 3. Encuesta a estudiantes



Pontificia Universidad Católica del Ecuador | Sede Ambato

Centro de Posgrados – Maestría Innovación en Educación

#### ENCUESTA

La presente encuesta tiene como objetivo validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.

Señale la respuesta que usted considere correcta.

Esto nos permitirá determinar que tanto le gusta la lectura

#### Edad

- 7 – 8 años
- 9 – 10 años
- 10 – 11 años

#### Sexo

- Masculino
- Femenino

#### 1.- ¿Te gusta leer?

- Sí
- No

#### 2.- ¿Cuántas horas a la semana dedicas a la lectura?

- 15 minutos
- 30 minutos
- 1 hora

#### 3.- ¿Qué le gusta leer más?

- Cuentos
- Revistas
- Libros
- Documentos en Internet

#### 4.- ¿Cuándo empiezas a leer un libro, generalmente lo terminas?

- Sí
- No

5.- ¿Piensas que la lectura es divertida?

Sí

No

6.- ¿Qué tipo de lectura te gusta?

Aventura

Fantasía

Terror

7.- ¿De qué otra forma te gustaría leer?

Digital

Audio

Impreso

8.- ¿Te gustaría que se aplicara una nueva estrategia que permita que la lectura sea divertida?

Sí

No

9.- ¿Dispone de acceso a internet en los hogares?

Sí

No

10.- ¿Por medio de qué dispositivo electrónico tiene acceso a Internet?

Celular

Tablets

Laptop

Computadora de escritorio

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

#### Anexo 4. Validación del instrumento por juicio de expertos

### GUÍA PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones: (1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
<b>ADECUACIÓN</b> (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar):						
<ul style="list-style-type: none"> <li>La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado)</li> </ul>						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las opciones de respuesta son adecuadas</li> </ul>						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico</li> </ul>						X
<b>PERTINENCIA</b> (contribuye a recoger información relevante para la investigación):						
Es pertinente para lograr el OBJETIVO GENERAL de la investigación						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri</li> </ul>						X
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 1 de la investigación						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar un análisis documental sobre los antecedentes teóricos de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.</li> </ul>						X
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 2 de la investigación						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudiar y diagnosticar la situación actual de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>						X
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 3 de la investigación						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>						X

Observaciones y recomendaciones en relación con las preguntas	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

## Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	sí	no
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente	X	
El número de preguntas del cuestionario es excesivo		X
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar Sí, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)		X

<b>Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:</b>	
N.º de la(s) pregunta(s)	
Motivos por los que se considera que pudiera ser un riesgo	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

	<b>Evaluación general del cuestionario</b>			
	<b>Excelente</b>	<b>Buena</b>	<b>Regular</b>	<b>Deficiente</b>
Validez de contenido del cuestionario	X			

<b>Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario:</b>	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

### Identificación del experto

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Nancy Isabel Usca Pinduisaca</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Directora de la carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, cuarto grado, Máster en estudios avanzados en Literatura Española e Hispanoamericana, Universidad Nacional de Chimborazo.
<b>e-mail</b>	<b>nancy.usca@unach.edu.ec</b>
<b>Teléfono o celular</b>	<b>0983094866</b>
<b>Fecha de la validación (día, mes y año):</b>	<b>27/7/2022</b>
<b>Firma</b>	 <p>Firmado electrónicamente por: <b>NANCY ISABEL USCA PINDUISACA</b></p>

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de este cuestionario.

## GUÍA PARA VALIDAR INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

<b>Indique su grado de acuerdo frente a las siguientes afirmaciones:</b> (1 = muy en desacuerdo; 2 = en desacuerdo; 3 = en desacuerdo más que en acuerdo; 4 = de acuerdo más que en desacuerdo; 5 = de acuerdo; 6 = muy de acuerdo)	Grado de acuerdo					
	1	2	3	4	5	6
<b>ADECUACIÓN</b> (adecuadamente formulada para los destinatarios que vamos a encuestar):						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La pregunta se comprende con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado)</li> </ul>						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las opciones de respuesta son adecuadas</li> </ul>						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico</li> </ul>						X
<b>PERTINENCIA</b> (contribuye a recoger información relevante para la investigación):						
Es pertinente para lograr el OBJETIVO GENERAL de la investigación						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Validar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri</li> </ul>						X
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 1 de la investigación						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un análisis documental sobre los antecedentes teóricos de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura.</li> </ul>						X
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 2 de la investigación						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiar y diagnosticar la situación actual de las habilidades de comprensión lectora en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>						X
Es pertinente para lograr el OBJETIVO ESPECÍFICO n.º 3 de la investigación						X
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar una estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri.</li> </ul>						X

Observaciones y recomendaciones en relación con las preguntas	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	En la pregunta seis se puede añadir una opción más, si usted cree pertinente, la novela policial, por experiencia los estudiantes se inclinan a esa modalidad.

## Valoración general del cuestionario

Por favor, marque con una X la respuesta escogida de entre las opciones que se presentan:

	sí	no
El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para que los encuestados puedan responderlo adecuadamente	X	
El número de preguntas del cuestionario es excesivo		X
Las preguntas constituyen un riesgo para el encuestado (en el supuesto de contestar Sí, por favor, indique inmediatamente abajo cuáles)		X

Preguntas que el experto considera que pudieran ser un riesgo para el encuestado:	
N.º de la(s) pregunta(s)	
Motivos por los que se considera que pudiera ser un riesgo	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

	Evaluación general del cuestionario			
	Excelente	Buena	Regular	Deficiente
Validez de contenido del cuestionario	X			

Observaciones y recomendaciones en general del cuestionario:	
Motivos por los que se considera no adecuada	
Motivos por los que se considera no pertinente	
Propuestas de mejora (modificación, sustitución o supresión)	

### Identificación del experto

<b>Nombre y apellidos</b>	<b>Nancy Isabel Usca Pinduisaca</b>
<b>Filiación</b> (ocupación, grado académico y lugar de trabajo):	Directora de la carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, cuarto grado, Máster en estudios avanzados en Literatura Española e Hispanoamericana, Universidad Nacional de Chimborazo.
<b>e-mail</b>	<b>nancy.usca@unach.edu.ec</b>
<b>Teléfono o celular</b>	<b>0983094866</b>
<b>Fecha de la validación (día, mes y año):</b>	<b>27/7/2022</b>
<b>Firma</b>	 <p>Firmado digitalmente por: NANCY ISABEL USCA PINDUISACA</p>

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de este cuestionario.

## Anexo 5. Página de gamificación



**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA  
COMPRESIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE  
SÉPTIMO AÑO**

renchris87@gmail.com [Cambiar cuenta](#) 

\*Obligatorio

Correo electrónico \*


[Siguiete](#)  Página 1 de 5 [Borrar formulario](#)

## Anexo 6. Página de la encuesta



# Encuesta de comprensión lectora en los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa San Felipe Neri

Seleccione la respuesta que usted considere correcta.  
Esto nos permitirá determinar que tanto le gusta la lectura

 [renchris87@gmail.com](mailto:renchris87@gmail.com) (no se comparten) [Cambiar cuenta](#)



\*Obligatorio