



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

Entornos gamificados y su impacto en la comprensión lectora

AUTOR

Villón Cruz, Karina Elizabeth

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD
EXAMEN DE CARÁCTER COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR

Lic. Sono Toledo, David Daniel. PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. María Daniela García García, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. David Daniel Sono Toledo, PhD.
TUTOR**

**Lic. Ruth Esther Peñafiel Villarreal,
Ph.D.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Mario Hernández Nodarse, PhD.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por Karina Elizabeth Villón Cruz, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

LIC. DANIEL DAVID SONO TOLEDO, PhD.
C.I. 1714331913

TUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Karina Elizabeth Villón Cruz**

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Entornos gamificados y su impacto en la comprensión lectora previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 11 días del mes de agosto de año 2025

Karina Elizabeth Villon Cruz
C.I. 2400089872

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, Karina Elizabeth Villon Cruz

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 11 días del mes de agosto de año 2025

Karina Elizabeth Villon Cruz
C.I. 2400089872

AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

Certificación de Antiplagio

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado Entornos gamificados y su impacto en la comprensión lectora, presentado por el estudiante, Karina Elizabeth Villón Cruz fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **5%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



LIC. DANIEL DAVID SONO TOLEDO, PhD.
C.I. 1714331913

TUTOR

AGRADECIMIENTO

A mis padres por haber hecho de mí, una mujer luchadora, aguerrida que busca con cada una de sus acciones a nivel personal y profesional crecer cada día; es por ello que, mi eterno amor y gratitud por caminar siempre a mi lado en búsqueda de mi realización.

Karina Elizabeth, Villón Cruz

DEDICATORIA

Dedico todo mi esfuerzo a mis amados hijos, ellos son y serán el motor de mi existencia; por ellos anhelo ser mejor persona, madre y profesional, su mirada hace que mis ojos brillen en medio de la oscuridad y que mi corazón palpite sin desmallar para alcanzar mis metas, darles un futuro mejor y ser su mejor ejemplo de vida.

Karina Elizabeth, Villón Cruz

ÍNDICE GENERAL

Contenido

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
Certificación de Antiplagio	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
Índice de Tablas	X
Índice de Figuras.....	X
Abstract.....	XII
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO.....	3
Propuesta Metodológica: Leamos mientras jugamos gamificadamente	9
Análisis de Resultados:	12
CONCLUSIONES.....	16
Referencias.....	17
Anexos	18
Anexo 3: Fotografías del trabajo propuesto	20

Índice de Tablas

Tabla 1. Análisis de los resultados antes y después del programa.....	6
Tabla 2. Análisis Bibliográfico	13
Tabla 3. Resultados de la implementación de la Gamificación	15

Índice de Figuras

Figura 1. Plantilla Leyva para el diseño de proyectos gamificados.....	4
Figura 2. Distribución T de la prueba de student.....	7
Figura 3. Porcentajes comparativos de los resultados porcentuales del nivel de comprensión lectora alcanzado.....	15

Resumen

El presente ensayo denominado “Entornos gamificados y su impacto en la comprensión lectora”, se diseñó con el propósito de demostrar la efectividad que tiene la aplicación de la gamificación en la mejora de los procesos relacionados con la habilidad de entender lo que se lee, aplicado en una muestra de 28 estudiantes de 6to grado de la Escuela Roberto Alejandro Narváez de Santa Elena, para lo cual se ha usado un enfoque metodológico mixto, de tipo experimental. Los resultados obtenidos demuestran que, 85% de los estudiantes que participaron en las actividades gamificadas mejoraron sus niveles de comprensión lectora, en las evaluaciones finales 93% de los alumnos se sintieron motivados y comprometidos con las actividades, lo que se tradujo en una participación activa y entusiasta. La conclusión obtenida es que la gamificación constituye una herramienta efectiva y motivadora para el desarrollo de la comprensión lectora.

Palabras claves: Gamificación, comprensión lectora, trabajo cooperativo

Abstract

This essay, entitled ‘Gamified environments and their impact on reading comprehension,’ was designed to demonstrate the effectiveness of gamification in improving processes related to reading comprehension skills, applied to a sample of 28 sixth-grade students at the Roberto Alejandro Narváez School in Santa Elena. A mixed methodological approach was used, the results obtained show that 85% of the students who participated in the gamified activities improved their reading comprehension levels. In the final evaluations, 93% of the students felt motivated and committed to the activities, which translated into active and enthusiastic participation. The conclusion reached is that gamification is an effective and motivating tool for the development of reading comprehension.

Key words: Gamification, reading comprehension, cooperative work.

INTRODUCCIÓN

La humanidad ha evolucionado abismalmente en materia de herramientas tecnológicas para el desarrollo de la comprensión lectora, adaptarse a cada uno de esos retos constituye un gran desafío para los docentes y los estudiantes, uno de los enfoques más innovadores que se han incorporado a los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo constituye la implementación de entornos gamificados, Barona (2023) sostiene que la gamificación mejora la motivación. Esto es particularmente relevante para el presente estudio, donde los estudiantes de 6to grado presentan desmotivación hacia la lectura, por lo cual se espera que las dinámicas gamificadas incrementen su interés y compromiso; haciendo de la lectura un hábito placentero que los conduce al desarrollo de procesos más complejos como la comprensión lectora.

En el presente trabajo de investigación, aplicar la gamificación es importante debido a que al utilizar el juego y todos los elementos que lo integran como: el recibir un reto, tener insignias, conseguir medallas ayuda a que el estudiante esté motivado a lo largo del proceso, a que se aumente los niveles de satisfacción, el interés por leer y por ende la adquisición de una mayor comprensión lectora. Murilo (2024) ratifica el argumento que, el uso de estrategias lúdicas, aumenta de manera abismal la motivación intrínseca de las personas, quienes de manera voluntaria desarrollan el hábito y disfrute por la lectura y el compromiso de los estudiantes por involucrarse de manera colaborativa en dicho proceso, mejorando las habilidades lectoras literales, inferenciales y críticas, habilidades que se necesitan desarrollar en los estudiantes de 6to grado.

Es importante señalar que, el juego por sí mismo, tiene un impacto positivo en los individuos, es una herramienta versátil que capta la atención en todas las edades; mientras que, la lectura es un proceso complejo, que a lo largo del tiempo siempre se ha producido actitudes negativas, aseverando que es un poco aburrida; lo que genera que existan pocas personas que disfruten y ocupen su tiempo libre leyendo, dando como resultado una falta de dominio destrezas relacionadas con esta habilidad imprescindible para la adquisición de aprendizajes.

Napa (2025) resalta que, si una persona no posee hábitos de lectura, es obvio que no alcanzará el dominio para comprender lo que lee, ni dominar los procesos inherentes a esta habilidad prioritaria para alcanzar procesos de aprendizaje exitosos en las diferentes áreas del conocimiento; por lo que, se necesita aumentar la participación, el compromiso y la retención de información por parte de los estudiantes, transformando el proceso lector en una experiencia más atractiva y divertida. En este contexto, se ha elegido el modelo Leyva, que ofrece un enfoque integral que abarca desde la creación de entornos hasta el uso de diversas herramientas de gamificación, centrándose en el diseño de experiencias de aprendizaje significativas mediante la integración de elementos del juego, lo que ayudará a los estudiantes de 6to a ver lo divertido de leer jugando para adquirir el hábito lector.

Es por ello que, el presente ensayo tiene como objetivo demostrar cómo el uso de la gamificación incide de manera significativa en la adquisición de la comprensión lectora a partir de la combinación de varias estrategias y herramientas digitales, la tesis que se manejará a lo largo del documento es que la gamificación no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también facilita una comprensión más profunda de los textos. Por lo que, se pretende realizar un estudio detallado de las metodologías gamificadas y de este modo poder medir su eficiencia en el tratamiento de las dificultades de la comprensión lectora a través de estudios de caso y al mismo tiempo, poder proponer un modelo piloto que sea capaz de integrar los elementos del juego en el currículo educativo.

También es importante señalar que, la trascendencia de la ejecución del presente estudio se centra en su gran potencial para transformar de manera motivadora la enseñanza de la lectura. De allí que, los objetivos planteados para el presente estudio fueron: Demostrar mediante la ejecución de la gamificación su incidencia para la adquisición de procesos adecuados de comprensión lectora. Así como, evaluar el impacto que dichas actividades gamificadas ejercen en la manifestación de la motivación y habilidades lectoras de estudiantes que fueron la unidad de análisis.

A nivel social, mejorar la comprensión lectora ayuda a alinearse educando a estudiantes con perfiles de salida acordes a las demandas de la sociedad, moldeando ciudadanos críticos y bien informados. En el ámbito profesional, el adquirir estas

habilidades es esencial para el estudio de cualquier carrera; porque permite la decodificación y comprensión de la información, mientras que, en el contexto científico ayuda a una óptima comprensión de textos de alto nivel relacionados con la investigación y el avance del conocimiento.

DESARROLLO

El uso de las nuevas metodologías colocan a los docentes frente a la responsabilidad de la actualización tecnológica, un docente en sus prácticas pedagógicas está en la responsabilidad de prepararse para poder ofrecer a sus estudiantes nuevas oportunidades y recursos para poder aprender, mucho más cuando el despliegue de esta estrategia metodológica se utiliza para mejorar un proceso cognitivo fundamental como es el desarrollo de la comprensión lectora, habilidad que aunque parece básica, resulta compleja poder desarrollarla, debido a que se encuentra subordinada a otros factores.

Sierra (2022) brinda una explicación que resalta sobre la relevancia del tema que se está abordando, quien resalta que, **la comprensión lectora** es una habilidad obligatoria en el proceso educativo y en la vida cotidiana, ya que permite a los individuos interpretar, analizar y reflexionar sobre la información que reciben a través de textos orales y escritos, la adquisición de esta habilidad, prepara el terreno para el aprendizaje en diversas disciplinas; porque potencia el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones informadas. Aunque también podrían encontrarse varias barreras que afecten el proceso, que es lo que se espera determinar en la unidad de análisis para diseñar una propuesta que brinde alternativas de solución a las dificultades de los estudiantes de 6to Grado.

Poseer competencias lectoras es esencial, más aún en una época que gracias al internet y a los avances tecnológicos, existe una saturación de información, siendo urgente preparar a los ciudadanos para ser capaces de discernir entre la abrumadora cantidad de información que se ofrece en redes, la misma que puede surgir de fuentes confiables y no confiables. Además, cabe señalar que, una buena comprensión lectora contribuye a una comunicación más efectiva, enriqueciendo las interacciones sociales y culturales.

Entre las teorías que sustentan la implementación de la gamificación en el presente trabajo se tiene la **Teoría de la autodeterminación**, Krath et al. (2021) explican que sus precursores fueron los expertos en psicología Edward Deci y Richard Ryan en la década de 1980, ellos incorporaron el término de la motivación intrínseca, es decir el interés personal e interno; que anima al individuo a satisfacer necesidades importantes, pues bien, en este tema se la ha tomado de base; debido a que el acto de leer, implica el interés y la motivación por parte del lector y con la gamificación se espera despertar este deseo interno de los estudiantes de 6to grado por leer.

Otro aspecto importante es la estructura de gamificación escogida, que es el **Modelo Leyva**, Ratinho & Martins (2023) aconsejan el uso de esta matriz para el diseño de proyectos gamificados, es una plantilla que indica el proceso paso a paso para la construcción del proceso de gamificación, consta de 15 pasos que deben estar obligatoriamente definidos al momento de implementar la estrategia y que ayudan a tener una visión más ordenada, general y clara de lo que se piensa realizar, con quién se lo va hacer, cómo ejecutarlo, con qué se cuenta, entre otros aspectos que se describen en la Figura 1.

Figura 1. Plantilla Leyva para el diseño de proyectos gamificados

La plantilla 'DISEÑO DE UN PROYECTO GAMIFICADO' de Leyva (2017) está organizada en 15 secciones numeradas:

- Partido de los jugadores:** Información sobre los participantes.
- Objetivos:** Definición de los objetivos del proyecto.
- NARRATIVA DEL PROYECTO:** Descripción de la historia o contexto del juego.
- TIEMPO:** Definición del tiempo disponible para el proyecto.
- STATUS (niveles):** Definición de los niveles o etapas del juego.
- ¿Cual es el tema del juego?:** Definición del tema central del proyecto.
- RECOMPENSAS:** Definición de las recompensas que se otorgarán.
- MECANICAS Y REGLAS:** Definición de las mecánicas y reglas del juego, dividida en Mecánica I, Mecánica II, Mecánica III y Mecánica IV.
- ESCENARIO:** Definición del escenario del juego.
- RECURSOS:** Definición de los recursos necesarios para el proyecto.
- REGLAS:** Definición de las reglas del juego.
- RECOMPENSAS:** Definición de las recompensas que se otorgarán.
- RECOMPENSAS:** Definición de las recompensas que se otorgarán.
- RECOMPENSAS:** Definición de las recompensas que se otorgarán.
- RECOMPENSAS:** Definición de las recompensas que se otorgarán.

Nota: Fuente plantilla de elaboración de proyectos gamificados de (Leyva, 2017). Tomado del Blog, Cuaderno 2.0. documento que permite planificar de manera organizada un proceso real y efectivo de

gamificación <https://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva/single-post/2017/10/19/Canva-para-la-creaci%C3%B3n-de-un-proyecto-gamificado>

Para conocer más del tema, es necesario realizar una exploración de otras experiencias del uso de la gamificación en los procesos de comprensión lectora, lo que permitirá ratificar o refutar la efectividad de la estrategia para el tratamiento de este problema, para lo cual se presentarán estudios a nivel internacional, latinoamericano o regional y aterrizando en el problema a nivel local.

A nivel internacional existen muchas prácticas de gamificación; pero se va a hacer referencia a una detectada en Malasia-Asia; de Nitiasih & Budiarta (2021) quienes realizaron una investigación para aumentar la comprensión lectora en 31 estudiantes de 5 escuelas de Malasia, en la población denominada Kampung Baru, durante el año de estudio 2019-2020, para lo cual usan el instrumento de tratamiento y el instrumento de preprueba y posprueba. El de tratamiento fue la gamificación donde se estudiaban las historietas locales balinesas; para los instrumentos de preprueba y posprueba se hicieron preguntas objetivas que evaluaron la comprensión lectora. En los hallazgos encontrados demostró que la gamificación sí ayudó a desarrollar la comprensión lectora, recomendando su uso como medio de enseñanza para la enseñanza de los procesos lógicos de leer.

Luego de una profunda investigación de los trabajos realizados a nivel de Latinoamérica, una gran cantidad de información sobre el tema se encuentra en Colombia, lo que pudiera representar que es un país que está en la primera línea en prácticas educativas innovadoras o que es el que más se preocupa en publicar sus trabajos; es por ello que, se analizan tres publicaciones de este hermano país.

La primera pertenece a García & Mogollón (2020) estos autores presentan un estudio aplicado a un grupo de 30 alumnos de Octavo Grado, objetivo central enfocado a mejorar las competencias lectoras en los estudiantes del Liceo Carmelo Percy Vergara, en Corozal Sucre, se usó la gamificación, los resultados muy positivos 73,5% presentaron mejoras en sus niveles de comprensión de literalidad, inferencia y criticidad; 30% en comparación, posterior a la aplicación de la gamificación usando el método "Mundo

Awen", que es un programa de carácter netamente online, el mismo que está creado para trabajar el fortalecimiento de los procesos cognitivos y de comprensión lectora en sus diferentes niveles.

Tabla 1. Análisis de los resultados antes y después del programa

	Uniestructural	Multiestructural	Relacional	Abstracto
Pre - Test	37.80%	26.7%	32.2%	30.0%
Post - Test	87.80%	83.2%	75.5%	43.3%

Nota: Tomado del Artículo “Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de Octavo Grado” DOI:

<https://doi.org/10.25214/27114406.997>

Los resultados obtenidos en las evaluaciones de los estudiantes muestran un innegable progreso en todos los niveles de comprensión. En el nivel Uniestructural, los estudiantes aumentaron su rendimiento del 37.80% cuando realizaron el Pre-Test y del 87.80% durante el Post-Test. En el nivel Multiestructural, el avance fue del 26.7% al 83.2%, mientras que, en el nivel Relacional, el índice aumentó del 32.2% al 75.5%. Sin embargo, en el último nivel, el rendimiento pasó de un 30.0% en el Pre-Test a un 43.3% en el Post-Test, indicando una mejora, aunque menos pronunciada en comparación con los otros niveles, pero avala la gamificación como estrategia de mejora de los procesos cognitivos relacionados con la lectura.

En segundo lugar se encontró a Carrillo (2021) quien también, tiene una investigación muy interesante que la aplicó en pandemia; pero que sus resultados fueron relevantes, su propuesta la denominó La caverna de la lectura, que consistió en un juego desarrollado en 3 fases donde se necesitaban la ejecución de habilidades socioemocionales necesarias para la sensibilización, ejecución y medición siendo la primera opción dentro del proceso la activación de conocimientos previos ; la segunda una apropiación de lectura como actividad de centro y la última, evaluar mediante la puesta en práctica y la explicación de los aspectos leídos, en su momento los resultados

fueron positivos, aunque no todos los grupos pueden responder de la misma manera y con los mismos resultados.

Finalmente, el estudio de Miranda et al. (2021) se centra en mejorar la lectura inferencial a partir de la comprensión del texto, esto lo aplican en 25 estudiantes de la escuela del municipio de Orocué. Para ello realizan un análisis estadístico con el uso de la prueba paramétrica T-Student, prueba que se usa cuando la distribución de los datos no sigue una normalidad y la muestra es inferior a 50 personas, los resultados posteriores a la aplicación de la propuesta gamificada muestran un balance positivo, lo que demostró que la estrategia es efectiva si se la aplica de manera adecuada, como lo demuestra la figura 1.

Figura 2. Distribución T de la prueba de student



Nota: La gráfica muestra un Artículo Con la prueba T de Student en donde se realizó la comparación de los resultados individuales de un grupo de estudiantes. Para ello se elaboraron dos hipótesis: la primera, H0, demuestra que las medias son similares; y la segunda, H1, que las medias son totalmente diferentes. El hallazgo obtenido fue -5,144957554275265, lo que expresa una diferencia significativa entre las medias, ya que sobrepasa el nivel de significancia de la prueba T, que es -2.0639 y 2.0639. Demostrándose que la gamificación es viable para mejorar los procesos lectores. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.8.23.2023.72-85>

Según la gráfica se formularon dos hipótesis para evaluar la diferencia entre medias: la hipótesis nula (H0) sostiene que las medias son iguales, mientras que la hipótesis alternativa (H1) propone que son distintas. El análisis arrojó un resultado de -5.1449, lo que sugiere una diferencia estadísticamente significativa entre las medias, dado que este valor excede el umbral de significancia de la prueba T, que oscila entre -2.0639 y 2.0639. Este hallazgo ratifica el hecho que la gamificación resulta ser una estrategia eficiente para optimizar los procesos de lectura, indicando que su implementación podría tener un impacto positivo en el rendimiento lector de los participantes.

A nivel nacional se detecta un estudio realizado por Catagña & Alulema (2024) aplicado en la institución denominada Unidad Educativa Alfonso Laso Bermeo, ubicada en el Cantón Quito, periodo lectivo 2023-2024, el mismo que fue de enfoque mixto, tipo descriptivo, documental y de campo, en el que describen como el uso de la TIC desarrolla las competencias lectoras, los instrumentos de recolección de los datos fueron la encuesta y la entrevista, el estudio se aplicó a una muestra de 167 estudiantes y 82 profesores de la institución y 8 de la asignatura de Lengua y Literatura, donde el 95% de los docentes estuvieron de acuerdo en que la gamificación mejoró las competencias de lectura de sus estudiantes.

Otra investigación que amerita ser analizada, es la de Real et al. (2024) quienes realizan un valioso aporte con su estudio, aplicado en el Bachillerato relacionado a la comprensión lectora, en la investigación de enfoque cualitativo, se entrevistaron a 3 profesores que dictaban la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “Sebastián de Benalcázar”. Mediante este trabajo realizan el estudio bibliográfico de varios documentos que hablan sobre la implementación de la gamificación, donde el uso de las herramientas digitales en coordinación con la estrategia, ayudó a desarrollar la comunicación, motivación y comprensión, donde concluyen que gracias a esta herramienta los estudiantes también fortalecieron la comunicación oral-escrita, concentración, el habla y la escucha activa.

Los problemas de comprensión lectora se presentan en los alumnos de 6to grado de la Escuela “Roberto Alejandro Narváez”, un sector de familias de bajos recursos, los estudiantes evidencian desmotivación hacia la lectura y la falta de hábitos lectores. Uno de los factores que preocupan es el hecho que, muchos estudiantes llegan a 6to de básica sin haber desarrollado las habilidades necesarias para interpretar y analizar textos de manera efectiva. Esta realidad se ve aún más afectada, debido a que los estudiantes no leen ni interactúan en contextos que faciliten los hábitos de lectura, como resultado de la sobreutilización de herramientas tecnológicas y al contexto cultural que no valora a la lectura como instrumento para la adquisición de aprendizajes.

Las tendencias de la sociedad actual y sus exigencias, obligan a ser personas con grandes habilidades reflexivas y analíticas; pero la realidad es contraria el desempeño de

los seres humanos se ve afectado por una comunicación poco asertiva que limita su vida personal y profesional. Por lo que, se espera que los estudiantes de 6to grado estén en la capacidad de demostrar una sólida comprensión lectora que les permita disfrutar de la lectura y utilizarla como una herramienta de aprendizaje.

Para lograr esto, es necesario implementar estrategias educativas que fomenten el interés por los libros, como clubes de lectura, actividades interactivas y la inclusión de literatura relevante para su edad; se debe trabajar de manera articulada la familia, educandos y escuela, siendo responsabilidad directa del sistema educativo a través de los docentes asumir un papel activo en la promoción de la lectura, ya que es esencial para el desarrollo integral del estudiante; por lo que, abordar los problemas de comprensión lectora desde una perspectiva educativa y social es fundamental para garantizar que los alumnos no solo mejoren sus habilidades, sino que también se conviertan en lectores críticos y autónomos, capaces de enfrentar los desafíos del futuro.

Por lo que, en el presente estudio se maneja la hipótesis que, El uso de Entornos gamificados impacta en la adquisición de la comprensión lectora, el proceso de investigación para corroborar o refutar dicha hipótesis, se lo ha realizado mediante un enfoque de tipo mixto experimental, puesto que se necesita demostrar cómo la gamificación incide en el proceso de comprensión lectora, ya que aplicando la gamificación a los estudiantes de manera inclusiva, se podrán observar las mejoras del grupo, los instrumentos de recolección de datos serán 13 fuentes documentales y los resultados de los estudiantes en cuanto a la adquisición de las habilidades de comprensión lectora, la muestra 28 estudiantes 6to B, tipo de muestra no probabilística.

Cabe resaltar que, los resultados cuantitativos se evaluarán a través del análisis de una rúbrica del desempeño que se aplicarán antes y después de la intervención, calculando el porcentaje de estudiantes que alcanzan cada nivel de logro. Los datos cualitativos de las encuestas serán codificados en categorías temáticas para identificar percepciones comunes sobre la motivación, participación y comprensión lectora.

Propuesta Metodológica: Leamos mientras jugamos gamificadamente

1. Descripción Metodológica del Problema:

La presente propuesta está diseñada para 28 estudiantes de Sexto B Año de Educación General Básica, los mismos que pese a poder leer, no comprenden lo que leen, al mismo tiempo; esta limitación genera desmotivación en las actividades lectoras y fracaso en el alcance de objetivos; ya que, no pueden seguir las instrucciones que se les da; por entender de manera equivocada las órdenes. Por tal razón, se ha seleccionado a todos los estudiantes que respondiendo al criterio (tener dificultades en la comprensión lectora) para dar la oportunidad al grupo, de poder vivir esta experiencia de viajar por el mundo de la lectura mediante la gamificación. Se excluyeron a aquellos alumnos que tuvieron una asistencia irregular, de esa manera se garantiza la participación continua en las actividades programadas.

2. Contexto:

Los estudiantes de Sexto, tienen un promedio edad entre 10 a 11 años, estos estudiantes pertenecen a familias humildes; pero todos poseen un dispositivo, algunos tienen internet frecuente con plan de datos, otros se conectan eventualmente a los Wifi de acceso abierto. Pero de acuerdo a esta debilidad, se la ha solucionado conformando grupos de trabajo donde, en donde uno de los criterios es que el líder sea estudiante que tiene internet en casa, quien durante las veces que se van a reunir en grupos, le compartirá internet al resto de compañeros; para ello, se realizó una reunión previa con los padres quienes se comprometieron a brindar todas las facilidades para que los estudiantes puedan trabajar juntos esta actividad.

3. Objetivos:

- Desarrollar una actitud positiva en el estudio de la Lengua y Literatura a través de la participación grupal activa en actividades gamificadas.
- Mejorar la comprensión lectora por medio de la implementación de la gamificación propiciando procesos de aprendizajes significativos y motivadores.
- Fortalecer las competencias relacionadas con la lectura, capacidad de escucha y trabajo colaborativo mediante la participación en estrategias divertidas mejorando su interacción con otras áreas y la toma de decisiones.

Mecanismos de Gamificación

- **Puntos y Niveles:** Los estudiantes reciben puntos por el cumplimiento de los retos asignados, lo que les permite acceder al siguiente nivel al completar los retos que

se encuentran explícitos en cada una de las etapas del juego.

- **Recompensas Virtuales:** Al cumplir las pruebas se entregan insignias y medallas al completar una cantidad de retos requeridos en el juego.
- **Competencias:** El juego involucra una serie de actividades de lectura que para alcanzar cada nivel lograrán desarrollar la comprensión lectora, requisito necesario para decodificar mensajes que les permitan ir al siguiente nivel.

Dinámica del Juego:

- **Misiones de comprensión lectora:** Resolver diferentes retos de manera colaborativa e individual permitiéndoles la reflexión, discusión y toma de decisiones grupales y personales.

Actividades:

Actividad 1: Juego de pistas para encontrar palabras clave en un texto.

Resultado esperado: Potenciar la habilidad de los estudiantes para identificar ideas principales y palabras clave que faciliten la comprensión global del texto. **Actividad 2:** Competencia de oraciones completadas.

Resultado esperado: Perfeccionar la construcción de oraciones y la relación de conceptos para favorecer la comprensión inferencial.

Actividad 3: Resolviendo acertijos

Resultado esperado: Activar la comprensión lectora mediante acertijos de razonamiento lógico para encontrar la solución y avanzar de niveles.

- **Competiciones:** Los retos serán realizados dos veces por semana, permitiéndoles acumular puntos, insignias y subir o mantenerse en el nivel.
- **Colaboración:** existen varias actividades que requieren de resolución colaborativa o grupal e individual que deberán ser llevadas a cabo por cada integrante para poder avanzar, lo que potencia y fortalece el trabajo de equipo, la responsabilidad personal y la toma de decisiones.

Indicadores de Éxito:

1. **Participación Activa:** Incremento de la participación a nivel personal y grupal mediante la colaboración en el trabajo individual y de equipo.
2. **Mejoramiento Académico:** La actividad desarrolló la habilidad de la comprensión lectora evidenciándose en una lectura fluida, comprende e interpreta

de manera adecuada los textos, posee dominio de un vocabulario aceptable, elabora oraciones bien estructuradas y conecta los conocimientos.

- 3. Feedback Positivo:** Ponen en ejecución la evaluación metacognitiva, logrando identificar los beneficios de la gamificación para la construcción de conocimientos y el dominio de las habilidades lectoras.

Herramientas de Medición:

- **Plataforma Digital:** Se usaron herramientas digitales para realizar el monitoreo global y efectivo de todo el proceso realizado y de cada elemento de la gamificación.
- **Encuestas de Retroalimentación:** evaluación se realizó de manera permanente durante todo el proceso, para lo cual se usó rúbricas y escalas metacognitivas para identificar el nivel de reflexión y logro de los participantes.

Lo que significa que, los resultados cuantitativos se evaluarán mediante el análisis de las rúbricas de desempeño aplicadas antes y después de la intervención, calculando el porcentaje de estudiantes que alcanzan cada nivel de logro, datos que se tomarán de los registros de calificaciones. Por su parte, los datos cualitativos de las encuestas serán codificados en categorías temáticas para identificar percepciones comunes sobre la motivación, participación y comprensión lectora.

Análisis de Resultados:

Los resultados cuantitativos se procesaron mediante la comparación de las calificaciones obtenidas en la rúbrica de comprensión lectora aplicada antes y después de la intervención. Se calcularon porcentajes de mejora en cada indicador de la rúbrica. En cuanto a los datos cualitativos, se transcribieron las observaciones y comentarios de los estudiantes durante las sesiones gamificadas. Estas se analizaron mediante la técnica de análisis de contenido para identificar categorías como: motivación, trabajo colaborativo y percepción de la lectura.

Del mismo modo, se realiza un análisis de varias fuentes para complementar los resultados cualitativos, donde se incluyen 13 trabajos bibliográficos que hablan de la gamificación en los procesos de comprensión lectora, datos presentes en la Tabla 2.

Tabla 2. Análisis Bibliográfico

Autor(es)	Año	Título del Artículo	Descripción de la fuente
Merino Barona et al.	2023	"Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria"	Artículo tomado de revista científica que analiza la incidencia de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria.
Carrillo, A. M.	2021	"Gamificación y comprensión lectora"	Tesis o documento tipo académico que examina la relación existente entre la gamificación y la comprensión lectora.
Catagña-Simbaña, J. P., & Alulema-Alulema, L. I.	2024	"Desarrollo de la competencia lectora mediante la gamificación en el subnivel elemental"	Artículo científico que hace una descripción de cómo el uso de las TIC facilita el desarrollo las competencias lectoras.
García-Mogollón, M., & Mogollón-Rodríguez, M.	2020	"Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado"	Artículo científico enfocado al estudio sobre la mejora de las competencias lectoras en estudiantes de octavo grado en Colombia, mediante el uso de la gamificación.
Krath, J., Schürmann, L. y Korfleisch, HF	2021	"Revelando las bases teóricas de la gamificación: Una revisión sistemática y análisis de la teoría en la investigación sobre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos"	Artículo de revista teórica que busca una explicación amplia sobre los fundamentos de la gamificación desde un enfoque teórico.
Leyva Chávez, A.	2017	"Instrumentos para aplicar la gamificación y el ABP"	Publicación de blog que muestra la plantilla Leyva para el diseño de proyectos gamificados desde un proceso metodológico rígido.
Montes Miranda et al.	2023	"Gamificación, una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en una institución educativa de Casanare, Colombia"	Artículo científico que analiza la efectividad de la gamificación en la mejora de la lectura inferencial desde el enfoque de habilidad superior.
Murillo, H. J.	2024	"Gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en educación primaria básica"	Artículo que defiende que el uso de estrategias lúdicas aumenta la motivación intrínseca (interna).
Napa-Rodríguez, B. M.	2025	"El hábito lector en la comprensión lectora de los estudiantes"	Artículo de revista que resalta como factor determinante la falta de hábito de lectura impide la comprensión y habilidades subyacentes
Nitiasih, P. y Budiartha, L.	2021	"Aumento de la comprensión lectora de los estudiantes mediante la gamificación basada en historias locales balinesas"	Actas de un simposio que explican cómo la gamificación ayudó a desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de Malasia.
Ratinho, E., y Martins, C.	2023	"El papel de las estrategias de aprendizaje gamificado en la motivación estudiantil en la educación secundaria y superior: Una revisión sistemática"	Artículo que aconseja el uso del Modelo Leyva para proyectos gamificados.

Autor(es)	Año	Título del Artículo	Descripción de la fuente
Rea Iza et al.	2024	"La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral..."	Trabajo que se basa en el estudio sobre el uso de la gamificación en el Bachillerato con resultados positivos.
Sierra, A. J. V.	2022	"Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto"	Artículo que presenta elementos a favor sobre el desarrollo de la comprensión lectora puesto que es una habilidad imprescindible en el proceso educativo y en la vida cotidiana.

Nota: 13 fuentes bibliográficas analizadas en el ensayo con resultados de prácticas educativas donde se utiliza la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora.

El cuadro muestra criterios variados sobre la gamificación, donde una de las primeras ideas presentes, que se pueden resaltar es el hecho que se ve de manera mayoritaria que existen mucha información que asevera su efectividad en la mejora de los procesos lectores, lo que se ve respaldado por dos estudios a nivel internacional y regional, realizados en Malasia y Colombia que dejan por sentado que la gamificación mejora la comprensión de textos y los procesos académicos en cuanto a rendimiento, motivación y continuidad.

Al mismo tiempo, Colombia presenta un interés por el dominio de esta estrategia, evidenciando resultados favorables en la mejora significativa de los procesos complejos en todos los diferentes niveles de comprensión relacionados con la lectura a nivel literal, inferencial y de lectura crítica, que a su vez optimiza los procesos relacionados con esta tan necesaria habilidad; a nivel nacional existen bases sólidas desde la percepción de los educadores, donde un 95% aseveran que la gamificación resultó una herramienta muy fuerte para mejorar las habilidades lectoras de los educandos, como también la motivación y el desarrollo de los hábitos lectores.

Para lo cuantitativo, se registró un aumento del 85% en los niveles de comprensión lectora entre los estudiantes que participaron en actividades gamificadas. Además, las evaluaciones finales revelaron que más del 93% de los alumnos se sintieron motivados y comprometidos con las actividades, lo que se tradujo en una participación activa y entusiasta. Así mismo, los hallazgos antes y después de la implementación se muestran en la Tabla 3 y Figura 3.

Tabla 3. Resultados de la implementación de la Gamificación

DOMINIO DE COMPETENCIAS LECTORAS	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)	TOTAL
ANTES GAMIFICACIÓN	3	5	9	11	28
DESPÚES GAMIFICACIÓN	8	13	4	3	28

Nota: Resultados de la implementación de la estrategia antes y después de la gamificación.

Figura 3. Porcentajes comparativos de los resultados porcentuales del nivel de comprensión lectora alcanzado



Nota: Resultados de la implementación de la estrategia antes y después de la gamificación.

Como se puede notar en las gráficas los resultados son contundentes, al inicio del proceso de gamificación apenas el 11% de los estudiantes tenían una comprensión lectora Excelente, 5% Buena, 32% satisfactoria y el 39% que constituyen la mayoría, los resultados son Insuficiente. Porcentajes que cambiaron de manera abismal posterior a haber realizado el proceso de gamificación. Los estudiantes de dominio Excelente aumentaron al 32%, el nivel de Bueno creció al 39%, decreciendo el Satisfactorio al 14% e insuficientes en un 11%, reforzando el criterio que la gamificación es una estrategia versátil que, en este caso mejoró significativamente la comprensión lectora.

CONCLUSIONES

El proceso de gamificación demostró que fue efectivo para la adquisición de las habilidades sociales y el desarrollo del trabajo cooperativo en los estudiantes de 6to Grado, demostrándose un intercambio fluido de la comunicación efectiva, empatía y la responsabilidad para el cumplimiento de las diferentes consignas.

Pese a evidenciarse resultados positivos, se pudo identificar que existen varias barreras que impiden el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora, entre ellas la falta de hábitos de lectura por parte de la familia y una práctica limitada de actividades lectoras, lo que implica que los estudiantes pasen de nivel sin saber leer impidiéndoles interpretar y analizar textos.

Los docentes en sus prácticas pedagógicas tienen un papel protagónico para garantizar una implementación efectiva de los procesos de gamificación, lo que requiere de una actualización permanente en materia de metodologías, didácticas, pedagogía y neuro aprendizajes.

El adquirir habilidades lectoras impacta varios ámbitos de la vida del ser humano a nivel social brinda las herramientas para la comunicación asertiva en diferentes contextos y a nivel profesional- cognitivo es una habilidad imprescindible para analizar e interpretar textos de diferente índole en una sociedad abrumada de información.

Los individuos que adquieren las habilidades lectoras, se convierten en personas competentes y con altas posibilidades de éxito dentro de su participación en los diferentes ámbitos de la sociedad y para enfrentar desafíos en sus futuras carreras.

De acuerdo a los análisis bibliográficos, la educación digital es una de las opciones más usadas en la actualidad a nivel inicial, básico y superior donde la gamificación es la metodología más apetecible y efectiva para alcanzar aprendizajes significativos lo demuestran las prácticas a nivel internacional, latinoamericano y regional.

A nivel Latinoamericano, uno de los países con mayores publicaciones en experiencias gamificadas para el desarrollo de la comprensión lectora es Colombia, donde las experiencias educativas con la estrategia han sido sistematizadas y publicadas a través de las diferentes bibliotecas y revistas digitales.

Referencias

- Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 7633-7647. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901
- Carrillo, A. M. (2021). Gamificación y comprensión lectora. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16642>.
- Catagña--Simbaña, J. P., & Alulema-Alulema, L. I. (2024). Desarrollo de la competencia lectora mediante la gamificación en el subnivel elemental. *MQRInvestigar*, 8(3), 4117-4139. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.4117-4139>
- García-Mogollón, M. ., & Mogollón-Rodríguez, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 127-142. <https://doi.org/10.25214/27114406.997>
- Krath, J., Schürmann, L. y Korfleisch, HF (2021). Las computadoras en el comportamiento humano. Revelando las bases teóricas de la gamificación: Una revisión sistemática y análisis de la teoría en la investigación sobre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos. *Comput. Hum. Behav.*, 125, 106963. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Leyva Chávez, A. (19 de octubre de 2027). Instrumentos para aplicar la gamificación y el ABP. Blog Cuaderno 2.0. <https://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva/single-post/2017/10/19/Canva-para-la-creaci%C3%B3n-de-un-proyecto-gamificado>
- Montes Miranda, A., Barrios Valderrama , D. S., & Parra Palacios, M. (2023). Gamificación, una estrategia didáctica para mejorar la lectura inferencial en una institución educativa de Casanare, Colombia. *Perspectivas*, 8(23), 72-85. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.perspectivas.8.23.2023.72-85>
- Murillo, HJ (2024). Gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora en educación primaria básica. *Boletín de Pilas de Combustible*. 2024(7), 126-132. <https://doi.org/10.52710/fcb.26>
- Napa-Rodríguez, BM (2025). El hábito lector en la comprensión lectora de los estudiantes. *Revista Internacional de Lingüística, Literatura y Cultura*, 11 (2), 35-42. <https://doi.org/10.21744/ijllc.v11n2.2501>
- Nitiasih, P. y Budiarta, L. (2021). Aumento de la comprensión lectora de los estudiantes mediante la gamificación basada en historias locales balinesas. *Actas del 5.º Simposio Asiático de Educación 2020 (AES 2020)* . <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210715.049>
- Ratinho, E., y Martins, C. (2023). El papel de las estrategias de aprendizaje gamificado en la motivación estudiantil en la educación secundaria y superior: Una revisión sistemática. *Heliyon*, 9, e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Rea Iza, B. L., Caizapanta Puruncaja, G. C., Guamán Garcés, C. G., & Pardo Sarango, I. G. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comunicación oral: The gamification as a didactic strategy to strengthen oral communication in students of Bachillerato General Unificado. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(3), 2557 – 2573. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2217>
- Sierra, A. J. V. (2022). Comprensión lectora: fundamentos teóricos y estrategias de acercamiento al texto. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 618-633. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2607

Anexos

Anexo 1: Modelo de Gamificación en la plantilla del modelo Leyva

Plantilla de ejemplo del proceso de gamificación, en que se realiza el diseño detallado que luego se lo llevará a la práctica a través de herramientas digitales.

DISEÑO DE UN PROYECTO GAMIFICADO

<http://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva> / @aleyda_ams17p

<p>Perfil de los jugadores Alumnos de 10 a 11 a Séptimo, con problemas de comprensión lectora y seguir Con Dominio de lo digital</p>	<p>OBJETIVOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar actitud positiva en Lengua L 2. Mejorar la comprensión lectora. 3. Seguir instrucciones adecuadamente. 4. 	<p>NARRATIVA DEL PROYECTO</p> <p>¿Qué aventura vivirá el equipo de exploradores? ¿Sabías que hay cosas del cuento de Caperucita que jamás nos contaron? ¿Te gustaría descubrirlos?</p>	<p>TIEMPO ¿Cuánto demandará su aplicación? ... 1 semana</p>						
<p>Status (niveles)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Novato 2. Aprendiz 3. Experto 4. Maestro 5. Leyenda 6. Genio Inmortal 	<p>MISIONES Y RETOS EN COMPRENDO JUGANDO SON 7 ¿Qué aventura vivirán los estudiantes? ¿Cuál es su objetivo final?</p> <div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>MISIÓN 1: Ingresar al juego al portafolio digital Leer las instrucciones e iniciar</p> <p>retos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Formar grupos 2. Ingresar al portafolio interactivo para leer las instrucciones 3. las instrucciones </div> <div style="flex: 1;"> <p>MISIÓN 2: Darle identidad al equipo de exploradores</p> <p>retos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Escoger un nombre. 2. Crear el Avatar en Canva 3. Escoger una fortaleza fuerte para el equipo. </div> </div>								
<p>¿Cuáles son las reglas del juego?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Respeto por las ideas 2. Para ir al siguiente nivel responder todo y correcto. 3. Todos deben participar. 4. Quien llega primero al nivel se lleva los puntos 5. Las insignias las ganas al llegar al nivel. 	<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;"> <p>MISIÓN 3: Inmortalizar la experiencia</p> <p>retos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Formar parte de la galería de Avatares. 2. Subir la imagen de su Avatar con descripción. 3. https://view.genial.ly/54c36c7c20a6f01679e63060 </div> <div style="flex: 1;"> <p>MISIÓN 4: Explorar el entorno iterato "Caperucita Roja"</p> <p>retos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explorar el cuento. 2. Desarrollar las preguntas. </div> </div>								
<p>Recompensas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Insignias 2. Puntos 3. Gran premio académico. 	<p>ESCENARIO (Lugar donde ocurre la historia)</p> <p>Aula de Séptimo Virtual Classroom</p>	<p>EQUIPO (¿Qué roles asumirán?)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Líder explorador 2. Exploradores 3. Super Profe 4. 							
<p>AVATARES (Personajes y avatares)</p> <p>Indeterminados diseñados por cada uno de los equipos exploradores.</p>	<p>HERRAMIENTAS TIC</p> <p>Genial.ly Canva Eduplay Wondershare Classroom y aula invertida o flipped classroom Orbita Zoom</p>	<p>EVALUACIÓN ¿Cómo se realizará la evaluación? Niveles alcanzados, rúbricas, metacognición</p>							
<p>RELACIÓN CON EL CURRÍCULO</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>COMPETENCIAS</th> <th>CAPACIDADES</th> <th>DESEMPEÑOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo cooperativo 2. Resolver los problemas de cada nivel. 3. Poder en práctica la creatividad. </td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pensamiento crítico, reflexión analítica 2. Comprensión lectora - seguir instrucciones 3. Trabajar en equipo. 3. Actualización logro de objetivos semanales. </td> <td> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actuar los personajes 2. Interpretar para buscar detalles. 3. Participación en el juego. </td> </tr> </tbody> </table>				COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo cooperativo 2. Resolver los problemas de cada nivel. 3. Poder en práctica la creatividad. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pensamiento crítico, reflexión analítica 2. Comprensión lectora - seguir instrucciones 3. Trabajar en equipo. 3. Actualización logro de objetivos semanales. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actuar los personajes 2. Interpretar para buscar detalles. 3. Participación en el juego.
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS							
<ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo cooperativo 2. Resolver los problemas de cada nivel. 3. Poder en práctica la creatividad. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pensamiento crítico, reflexión analítica 2. Comprensión lectora - seguir instrucciones 3. Trabajar en equipo. 3. Actualización logro de objetivos semanales. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Actuar los personajes 2. Interpretar para buscar detalles. 3. Participación en el juego. 							

Nota: Fuente plantilla de elaboración de proyectos gamificados de (Leyva, 2017). Tomado del Blog, Cuaderno 2.0. documento que permite planificar de manera organizada un proceso real y efectivo de gamificación <https://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva/single-post/2017/10/19/Canva-para-la-creaci%C3%B3n-de-un-proyecto-gamificado>

Anexo 2: Rubrica de Evaluación de la Actividad Gamificada

La rúbrica fue el instrumento de evaluación que se utilizó determinar los resultados de todo el proceso post implementación de la propuesta.

Criterios de Evaluación	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
Participación Activa	Participa activamente en todas las actividades grupales e individuales gamificadas.	Participa en la mayoría de las actividades, mostrando interés.	Participa ocasionalmente, pero no siempre contribuye en las actividades propuestas.	No participa en las actividades, mostrando desinterés.
Mejora Académica	Muestra una mejora notable en la comprensión lectora; interpreta y analiza textos de manera efectiva.	Muestra alguna mejora en la comprensión lectora; interpreta textos con ayuda.	Presenta poca mejora en la comprensión; necesita apoyo constante.	No muestra mejora en la comprensión lectora.
Trabajo Colaborativo	Colabora de manera efectiva en grupos, asumiendo roles de liderazgo y apoyo.	Colabora en grupo, pero no siempre toma la iniciativa.	Colabora de forma limitada; a veces se aísla del grupo.	No colabora con los compañeros; evita el trabajo en equipo.
Feedback Positivo	Recibe comentarios muy positivos de sus compañeros sobre su participación y aportes.	Recibe comentarios positivos, aunque algunos son mixtos.	Recibe comentarios limitados; algunos compañeros no valoran su participación.	No recibe comentarios positivos; su participación es ignorada.
Uso de Herramientas Digitales	Utiliza las herramientas digitales de manera efectiva y creativa.	Utiliza las herramientas digitales con algunas dificultades.	Usa las herramientas digitales, pero con frecuencia necesita ayuda.	No utiliza las herramientas digitales o lo hace incorrectamente.
Cumplimiento de Retos	Completa todos los retos asignados con alta calidad y en el tiempo estipulado.	Completa la mayoría de los retos, aunque algunos son superficiales.	Completa algunos retos, pero con calidad deficiente.	No completa los retos o lo hace de manera muy insatisfactoria.

Anexo 3: Fotografías del trabajo propuesto

Alumnos de 6to grado trabajando uno de los retos relacionados con la comprensión lectora.

