



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

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LOS NIVELES DE  
COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE TERCERO EGB**

**AUTORA**

**MARJORIE VERÓNICA LINO BEJEGUEN**

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

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

**TUTOR**

**Lic. Valarezo Castro, Jorge Washington, Ph.D.**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2026**



**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. William González Panchana, Ph.D.**  
**COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**

---

**Lic. Valarezo Castro, Jorge Washington, Ph.D.**  
**TUTOR (A)**

---

**Lic. Luis Antonio Camba Eras, Ph.D.**  
**ESPECIALISTA 1**

---

**Lic. Ruth Esther Peñafiel Villareal, Ph.D.**  
**ESPECIALISTA 2**

---

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



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
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 Marjorie Verónica Lino Bejeguen, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

LIC. VALAREZO CASTRO, JORGE WASHINGTON, Ph.D.  
C.I. 0703594705

**TUTOR**



**UPSE**

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

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, MARJORIE VERÓNICA LINO BEJEGUEN**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, gamificación como estrategia para mejorar los niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercero EGB 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 06 días del mes de abril de año 2026

---

MARJORIE VERÓNICA LINO BEJEGUEN  
C.I. 0924087083

**AUTOR (A)**



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

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, MARJORIE VERONICA LINO BEJEGUEN**

**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 06 días del mes de abril de año 2026

---

MARJORIE VERONICA LINO BEJEGUEN  
C.I. 0924087083

**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA  
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 **GAMIFICACION COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE TERCERO EGB** presentado por el estudiante, **MARJORIE VERÓNICA LINO BEJEGUEN** fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **XX%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

**Certificado de análisis**  
Compilatio Magister+ | UPSE-ECU

6%

Textos sospechosos

**LINO MARJORIE FINAL 19-03-2026**  
ID : c29c23c3e2e7927874af7043f44a2893f8a40e7f

<p><b>Nombre del fichero :</b> LINO MARJORIE FINAL 19-03-2026.txt  <b>Tamaño del archivo original :</b> 81,93 kB  <b>Número de palabras :</b> 6266  <b>Números de caracteres :</b> 43662</p>	<p><b>Depositante :</b> Marjorie Lino  <b>Fecha de depósito :</b> 20 de marzo de 2026  <b>Tipo de carga :</b> url_submission  <b>fecha de fin de análisis :</b> 24 de marzo de 2026</p>
--	---

**Resumen** (sección 1/2)

Localización de los textos sospechosos en el documento :

LIC. VALAREZO CASTRO, JORGE WASHINGTON, Ph.D.  
C.I. 0703594705

**TUTOR (A)**

## AGRADECIMIENTO

Expreso mi mas sincero agradecimiento a Dios, por brindarme la vida, la fortaleza y la sabiduria necesaria para culminar con éxitos esta etapa de mi formacion academica

Nuestro agradecimiento especial a los docentes de la Maestria en Educación Básica quienes con su conocimiento, experiencia y dedicación contribuyeron significativamente a mi formacion profesional y personal.

De manera especial agradezco a mi tutor por su guía, orientación y acompañamiento durante el desarrollo de mi tesis, asi como todas las personas que de una u otra manera colaboraron y brindaron su apoyo para la realización de este trabajo.

Finalmente, agradezco a la institución que me brindo la oportunidad de continuar preparandome profesionalmente y cumplir este importante objetivo.

*MARJORIE VERONICA LINO BEJEGUEN*

**DEDICATORIA**

Hoy culmino una etapa muy importante de mi vida, este logro no ha sido facil, a estado lleno de esfuerzo, sacrificio, noches de estudio y muchos sacrificio,

Dedico este trabajo a Dios por ser nuestro creador, amparo y fortaleza, cuando mas lo necesite, por hacer palpable su amor a traves de personas sabias que estuvieron en el transcurso de nuestras vidas

De corazón agradezco a mis padres,a mis esposo e hijos, amigos que sin esperar nada a cambio han sido pilares fundamentales en mi camino y asi, forman parte de este logro para seguir creciendo y aportando a la educación.

*MARJORIE VERÓNICA LINO BEJEGUEN*

## ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN .....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
Certificación de Antiplagio.....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
DEDICATORIA .....	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
Índice de Tablas .....	XI
Índice de Figuras .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Abstract .....	XII
1. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1 Situación problemática .....	1
1.1.1 Pregunta general.....	3
1.1.2 Preguntas específicas .....	3
1.2 Meta principal .....	4
ESTADO DEL ARTE.....	6
Comprensión lectora en la educación básica .....	6
Problemas de enseñanza-aprendizaje de la lectura .....	6
Gamificación: fundamentos conceptuales .....	7
Gamificación y comprensión lectora en el contexto ecuatoriano .....	7
Vacíos identificados en la literatura.....	8
METODOLOGÍA.....	10
Enfoque de la investigación.....	10

Técnica de recolección de datos .....	10
Instrumentos.....	10
Procedimiento .....	11
Población y muestra.....	12
Resultados del pretest .....	12
1. Resultados generales del pretest .....	12
Tabla 1 .....	12
<i>Puntajes del pretest por nivel de comprensión lectora.....</i>	<i>12</i>
2. Análisis del pretest.....	12
Nivel Literal.....	12
Nivel Inferencial .....	13
Nivel Crítico.....	13
3. Interpretación global del pretest.....	13
PROPUESTA DE SOLUCIÓN .....	13
1. Introducción .....	14
2. Justificación .....	14
3. Objetivos de la propuesta.....	15
4. Metodología de la Propuesta.....	15
4.2 ¿Cómo está estructurado “Leer Jugando”? .....	16
4.3 Fases del programa .....	16
4.4 Rol del docente. ....	17
4.5 Recursos necesarios .....	17
Conclusiones.....	18
Referencias bibliográficas.....	20

**Índice de Tablas**

<u>Tabla 1 Puntajes del pretest por nivel de comprensión lectora.....</u>	12
---	----

## Resumen

El estudio aborda la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de tercero de EGB. Su objetivo fue determinar su influencia en los niveles literal, inferencial y crítico mediante una intervención pedagógica. Se empleó un enfoque cuantitativo con diseño cuasi-experimental (pretest–posttest) en una muestra de 32 estudiantes, utilizando pruebas estandarizadas y observación estructurada. Los resultados del pretest evidenciaron bajos niveles de comprensión, especialmente en los niveles inferencial y crítico. Tras la aplicación del programa gamificado “Leer Jugando”, se observó mayor motivación, participación activa y mejoras en la comprensión lectora. Se concluye que la gamificación es una estrategia efectiva que transforma la lectura en una experiencia significativa, favoreciendo el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas, por lo que se recomienda su implementación y fortalecimiento en el contexto educativo.

**Palabras claves:** gamificación, comprensión lectora, motivación

## Abstract

This study examines gamification as a strategy to improve reading comprehension in third-grade elementary students. The main objective was to determine its influence on literal, inferential, and critical comprehension levels through a pedagogical intervention. A quantitative approach with a quasi-experimental pretest–posttest design was applied to a sample of 32 students, using standardized tests and structured observation. Initial results revealed low comprehension levels, particularly in inferential and critical skills. After implementing the gamified program “Leer Jugando,” students showed increased motivation, active participation, and improved reading comprehension. The findings indicate that gamification is an effective educational strategy that

transforms reading into a meaningful and engaging experience, enhancing cognitive development. It is concluded that its application should be strengthened in educational contexts to foster better learning outcomes

**Keywords:** gamification, reading comprehension, motivation

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1 Situación problémica

Dentro de la educación básica desarrollar la comprensión lectora es un proceso que en la actualidad se ha constituido en un reto, porque dentro de este se encuentran diversos elementos que influyen en su dominio como por ejemplo factores pedagógicos, emocionales, cognitivos y socioculturales que inciden en el desarrollo de este proceso. Según Sole (2021) la lectura integra la codificación de signos y facilita la construcción de deducciones críticas que aportan al educando en su desarrollo. A pesar de su importancia diversos informes a nivel nacional e internacional indican que no existe el desarrollo adecuado de estas competencias en los primeros años de escuela. Según el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (2019), resaltan que un porcentaje alto de los alumnos en Ecuador presentan problemas para entender las ideas principales, hacer inferencias sencillas, identificar información explícita. (UNESCO, 2021).

En el Ecuador dentro del contexto educativo en los primeros años de la EGB se observa que aún se aplican métodos tradicionales que no contribuyen al desarrollo cognitivo, así como tampoco fomenta la participación activa y logra despertar el interés por aprender en los educandos. (Pacheco & Cedeño, 2022), mencionan que la repetición mecánica, los ejercicios literales o el empleo de textos fuera de contexto, utilizados en alumnos de tercero de EGB, complica el aprendizaje porque los niños necesitan pasar de la alfabetización inicial a una comprensión más profunda de textos informativos y narrativos. Sin embargo, los medios usados y las prácticas pedagógicas no siempre consiguen fomentar la capacidad de reflexión, interpretación y análisis ni suscitar el interés por la lectura.

Esta problemática se evidenció y se hizo latente de manera continua durante mi práctica docente con alumnos de tercer grado de educación básica. Se pidió a los alumnos que lean textos cortos y de esto que reconocieran ideas principales, o que explique una idea de lo leído; los resultados fueron negativos porque, la mayor parte solo reitero frases textuales, mencionaron datos irrelevantes o respondieron sin fundamentar (Torres & Mendoza, 2022). Cuando se pregunta se promueve la comprensión y el análisis de la información en donde el estudiante se motiva a preguntar argumentando analíticamente los temas de su interés. Este es uno de los procesos más eficaces para el desarrollo de la comprensión lectora promoviendo el acompañamiento del

estudiante por parte del docente logrando la participación activa y estimulando la lectura analítica (Cassany, 2022).

Sancho (2025), menciona que estudios nacionales han demostrado que se presentan una mayor dificultad para construir significados y leer críticamente en los alumnos de zonas rurales y urbanas, adjudicando esto a métodos que fundamentan la enseñanza se en la copia mecánica o en buscar información literalmente. Además, se ha notado una escasa motivación para leer generando un impacto directo en la comprensión, dado que el compromiso emocional y cognitivo es un componente fundamental para poner en marcha procesos metacognitivos (Roldán & Medina, 2023).

Una vez identificada la problemática y las posibles causas que impiden lograr un dominio adecuado de la comprensión lectora se buscó apoyo en la literatura académica, en donde se identificó que la motivación intrínseca, el aprendizaje significativo, la participación activa y la atención sostenida pueden verse favorecidos mediante el empleo de metodologías novedosas como la gamificación, particularmente en las primeras etapas de la vida (Deterding et al., 2021). Una estrategia educativa que aumenta la motivación, mejora la participación y genera un aprendizaje significativo es la gamificación porque permite que el educando aprenda jugando, para ello se incorpora retos, recompensas simbólicas y la retroalimentación al instante. Esto aumenta la predisposición del estudiante a realizar tareas cognitivas complejas, incluso si estas son vistas comúnmente como difíciles, tal y como sucede con la lectura comprensiva (Lorenzo et al., 2023).

La aplicación de la gamificación como estrategia en la comprensión lectora se ejecutó en la clase donde se llevó a cabo esta investigación, se realizó actividades gamificadas como misiones de lectura, trivias o desafíos interactivos, los resultados fueron notables, los alumnos demostraron más entusiasmo, cooperaron más al trabajar y pidieron participar incluso fuera del tiempo asignado (Flores, 2025). Estos hallazgos están alineados con los estudios que afirman que los ambientes gamificados aumentan la concentración, favorecen el desarrollo gradual de las capacidades lectoras y optimizan la autorregulación (Recimundo, 2025).

La Escuela “Manuela Cañizares” es una institución que seta situada en la provincia de Santa Elena, en el cantón Salinas, donde se resalta las tradiciones propias del sector un contexto costero caracterizado por una dinámica social diversa y un acceso educativo que combina

tradiciones comunitarias con demandas pedagógicas contemporáneas. La institución acoge a una población estudiantil diversa, conformada principalmente por niños y niñas provenientes de familias de sectores populares que consideran la educación como un medio para mejorar sus condiciones de vida y ampliar sus oportunidades. Algunos docentes han manifestado que reconocen la importancia de incorporar herramientas tecnológicas y actividades lúdicas en el aula; sin embargo, señalan que no siempre cuentan con la formación ni con los recursos necesarios para aplicarlas de manera adecuada lo que concuerda con otras investigaciones nacionales que muestran deficiencias en innovación pedagógica en el nivel básico (Ministerio de Educación del Ecuador, 2020).

Las estrategias educativas deben ser analizadas de forma sistemática, para ver todos los ámbitos que ayudara a desarrollar en este caso el empleo de la gamificación es una estrategia que contribuirá a mejorar y dominar la comprensión lectora en el tercer año de EGB, además de que ayude en la motivación y las habilidades inferenciales; estos son elementos clave para un aprendizaje significativo. Al analizar esta relación, se podrá evidenciar el potencial que tiene la gamificación como instrumento cognitivo y motivador, además de facilitar el desarrollo de propuestas pedagógicas más integradoras, dinámicas y acordes con los retos actuales de la educación básica en Ecuador.

### **1.1.1 Pregunta general**

¿Cuál es la influencia de una estrategia de gamificación en los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítica) de los estudiantes de tercero de Educación General Básica de la Escuela Manuela Cañizares?

### **1.1.2 Preguntas específicas**

1. ¿Cómo varían los niveles de comprensión lectora (literal, inferencial y crítica) antes y después de la aplicación de la estrategia gamificada?
2. ¿Qué impacto tiene la gamificación en la motivación, el interés y la participación durante las actividades de lectura?
3. ¿Qué elementos gamificados (retos, recompensas, niveles, insignias) generan mayor compromiso y mejores resultados de aprendizaje?

4. ¿Qué percepciones manifiestan los estudiantes y docentes respecto al proceso gamificado aplicado durante la intervención?

### **1.2 Meta principal**

Determinar la influencia de una estrategia de gamificación en la mejora de la comprensión lectora de los estudiantes de tercero de Educación General Básica de la Escuela Manuela Cañizares, mediante un proceso de intervención pedagógica.

### **1.3 Metas particulares**

1. Evaluar los niveles iniciales de comprensión lectora (literal, inferencial y crítica) de los estudiantes mediante un pretest.
2. Desarrollar y poner en práctica una propuesta pedagógica basada en la gamificación, articulada con el currículo de Lengua y Literatura correspondiente a tercer grado de Educación General Básica.
3. Examinar las variaciones presentadas en la comprensión lectora y en el interés de los estudiantes luego de la ejecución de la estrategia gamificada.
4. Reconocer los componentes de la gamificación que contribuyen o limitan el fortalecimiento de la comprensión lectora.
5. Analizar las valoraciones de estudiantes y docentes respecto a la estrategia implementada, con el fin de plantear orientaciones didácticas aplicables a contextos escolares de características similares.

### **1.4 Justificación**

El desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes es una habilidad que les permitirá lograr un aprendizaje significativo en todas las áreas académicas, por ello la aplicación de la gamificación por su habilidad para incorporar elementos de motivación, dinámicas lúdicas y retroalimentación al instante, se ha vuelto una estrategia pedagógica con un enorme potencial para cambiar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación básica.

Uno de los retos más importantes para el sistema educativo del Ecuador es el dominio de la comprensión lectora, se ha identificado que existe problemas recurrentes en los alumnos de

educación básica en cuanto a identificar ideas principales, hacer inferencias y analizar la información de manera crítica. Esto afecta su rendimiento académico en general (Ministerio de Educación del Ecuador, 2022). Las indagaciones más recientes señalan que estos problemas empeoran en los primeros años de la EGB a causa de métodos pedagógicos tradicionales basados en ejercicios descontextualizados, repetición mecánica y una insuficiente implementación de metodologías activas (González & Vera, 2023).

En este contexto, la gamificación se presenta como un camino novedoso y con perspectivas de éxito. Según un estudio hecho con alumnos de primaria en Ecuador, Pérez y Cevallos (2023) evidenciaron que la aplicación de la gamificación como estrategia de enseñanza aumenta notablemente el interés por la lectura y mejora los niveles de comprensión lectora en relación con métodos convencionales (Torres & Mendoza, 2022). En estudios de Latinoamérica también se encontraron resultados semejantes, en los cuales la gamificación no solo aumentó el interés del alumnado, sino que además mejoró la participación activa, la autonomía y la habilidad para realizar interpretaciones más detalladas de los textos (García & Castro, 2021).

El desarrollo de esta investigación es importante porque permite entender cómo la implementación de estrategias gamificadas mejora e incide en la comprensión lectora para tercer grado de EGB, un nivel esencial para el desarrollo de costumbres lectoras y la adquisición de capacidades cognitivas clave. Si se determinan las condiciones emocionales, metodológicas y tecnológicas que promueven el aprendizaje gamificado, se podrán crear propuestas educativas novedosas que potencien la motivación intrínseca, el pensamiento crítico y la dedicación a la escolaridad desde una edad temprana.

Igualmente, los hallazgos aportarán a la comunidad educativa al brindar pruebas específicas que guíen los procesos de innovación curricular, capacitación docente y toma de decisiones institucionales. Además, propiciarán la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos, relevantes y dinámicos, que estén en línea con las demandas actuales de los alumnos y con los estándares internacionales para una educación de calidad fijados por la (UNESCO, 2021).

## **ESTADO DEL ARTE**

### **Comprensión lectora en la educación básica**

La capacidad de leer, entender, interpretar y darle un significado a lo leído es lo que se define como comprensión lectora, es decir este proceso cognitivo es complejo y para su desarrollo es imprescindible contar con diferentes habilidades como decodificación, análisis semántico, elaboración de inferencias, integración de conocimientos previos y pensamiento crítico (Solé, 2021). En el nivel de educación básica, esta competencia constituye uno de los ejes centrales del proceso formativo, ya que posibilita que los estudiantes elaboren significados propios y desarrollen habilidades metacognitivas que les permitan comprender, interpretar y valorar diversos textos escritos (Roldán & Medina, 2023).

En el contexto ecuatoriano, los resultados del Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019) evidenciaron que un número considerable de estudiantes enfrenta dificultades para localizar información explícita, formular inferencias sencillas e identificar ideas principales, situación que restringe su acceso a aprendizajes de mayor complejidad (UNESCO, 2021).

Estos descubrimientos son consistentes con estudios nacionales en los que se concluye que tanto niños de contextos rurales como urbanos mantienen un bajo desempeño en comprensión profunda, especialmente cuando la enseñanza se basa en tareas mecánicas de búsqueda literal (Sancho, 2025).

Esta problemática resalta más los terceros años de EGB porque en esta etapa los estudiantes deben avanzar de la alfabetización inicial hacia niveles de comprensión analítica de textos narrativos e informativos. Sin embargo, las deficiencias en estrategias pedagógicas, la falta de acompañamiento en procesos inferenciales y la ausencia de métodos motivadores generan una participación reducida y dificultades para la interpretación crítica (Torres & Mendoza, 2022).

### **Problemas de enseñanza-aprendizaje de la lectura**

En diversas instituciones educativas del Ecuador aún se mantiene una enseñanza tradicional con enfoques centrados en la memorización, la repetición y la copia literal de fragmentos textuales. Este tipo de prácticas limitan el desarrollo del pensamiento crítico y reducen la lectura a una tarea meramente mecánica (Pacheco & Cedeño, 2022). A esta situación se añade

la limitada innovación pedagógica y la escasa capacitación docente para implementar metodologías activas, lo cual incide directamente en la baja motivación del estudiantado (González & Naranjo, 2021).

Por su parte el Ministerio de Educación del Ecuador (2022) reconoce que los métodos tradicionales no responden a las demandas cognitivas de los estudiantes actuales y que existe una brecha entre los objetivos curriculares orientados al pensamiento crítico, a la comprensión profunda y al uso funcional de la lectura y las prácticas reales aplicadas en las aulas.

### **Gamificación: fundamentos conceptuales**

Se define la gamificación, como la incorporación de dinámicas y recursos propios del juego en entornos no lúdicos para potenciar la motivación y el compromiso del educando, ha ganado un lugar importante en la educación contemporánea (Deterding et al., 2021). Entre los elementos gamificados más comunes se encuentran los puntos, insignias, niveles, desafíos, recompensas simbólicas y retroalimentación inmediata.

En este marco, la gamificación puede actuar como un puente entre las necesidades cognitivas del alumno y los contenidos curriculares, promoviendo una comprensión más profunda del texto y un mayor compromiso con las actividades de lectura.

### **Gamificación y comprensión lectora en el contexto ecuatoriano**

La gamificación como estrategia pedagógica en Ecuador, ha ido desatando interés a grandes escalas en los últimos años. Investigaciones recientes demuestran que la aplicación de actividades gamificadas trivias, misiones, tableros de progreso, retos interactivos crea una mayor participación mejorando así los niveles de comprensión lectora en estudiantes de educación básica (Torres & Mendoza, 2022). La relación del incremento de la motivación estudiantil refleja el aprendizaje colaborativo como parte esencial para lograr el desarrollo de aprendizajes cognitivos que se enfocan en la aplicación de la gamificación y la utilización de diferentes recursos como páginas web o plataformas que ayuden al desarrollo de actividades dinámicas que se enfoquen en el juego y quien la interacción constante del estudiante para motivar su aprendizaje.

Para Ramírez & Muñoz (2022) el logro de este proceso es necesario que el docente se capacite y establezca nuevos procesos de enseñanza enfocados en la gamificación de manera que él pueda utilizar recursos tecnológicos acordes a las necesidades estudiantiles, y a la actualización permanente que se da en las plataformas educativas. Estas situaciones evidencian la importancia de fortalecer la preparación pedagógica del profesorado y de promover un uso intencional de las herramientas digitales, en coherencia con las orientaciones del currículo ecuatoriano.

### **La gamificación como estrategia para el desarrollo de habilidades lectoras**

El vínculo entre gamificación y comprensión lectora se sustenta en la capacidad de los elementos de juego para impulsar procesos cognitivos y emocionales indispensables en la lectura comprensiva. La retroalimentación inmediata permite corregir errores de interpretación; los desafíos incrementan la atención y la motivación; y las recompensas simbólicas generan refuerzo positivo que favorece la continuidad en la tarea (López & Sandoval, 2022).

Así mismo la gamificación favorece el perfeccionamiento de habilidades inferenciales mediante dinámicas que exigen relacionar información, resolver problemas y tomar decisiones, procesos que coinciden con los niveles de comprensión que describe Solé (2021). La narrativa, por su parte, facilita la construcción de significados y la integración de conocimientos previos, lo que permite a los estudiantes establezcan vínculos entre el contenido textual y sus experiencias personales (Marín & Sampedro, 2021).

En el tercer año de Educación General Básica, el dominio de estas habilidades resultan especialmente relevantes, puesto que los estudiantes necesitan propuestas didácticas atractivas que generen motivación, interacción y reflexión, apoyando así la transición hacia niveles más avanzados de comprensión lectora (Torres & Mendoza, 2022).

### **Vacíos identificados en la literatura**

Pese que en la actualidad existe un creciente interés por la gamificación y su potencial para fortalecer la comprensión lectora en educación básica, la revisión teórica revela la existencia de vacíos significativos que dificultan la consolidación de un cuerpo de conocimiento sólido o claro de cómo aplicar la gamificación de manera efectiva en la educación básica.

Como primer punto se evidencia una limitada cantidad de investigaciones centradas específicamente en estudiantes de tercero de EGB, un nivel crucial en el desarrollo lector, dado que representa la transición entre la alfabetización inicial y la comprensión profunda. Gran parte de los estudios disponibles se enfocan en grados superiores o en educación media, lo que deja sin atender un momento decisivo en la formación de hábitos lectores y habilidades inferenciales (Flores-Robles, 2025). Esta falta de especificidad impide comprender cómo responden los estudiantes más pequeños a la gamificación y qué adaptaciones metodológicas requieren según su etapa de desarrollo cognitivo.

Como segundo punto es necesario mencionar que existe escasa precisión acerca de cuáles componentes de la gamificación generan mayor impacto en la comprensión lectora que según la expuesta por Cevallos y Meneces (2023), las mejoras asociadas con la gamificación de forma individual y con comunitaria son y provocan un mejor nivel de desarrollo, puesto que la retroalimentación es constante y permite que se eliminen las barreras pedagógicas que puedan insistir en las diferencias individuales de los estudiantes.

Un tercer punto es analizar los escasos de investigaciones realizadas en entornos educativos que presentan limitaciones tecnológicas, que sin duda es una realidad en muchas instituciones públicas del Ecuador. Si bien diversos autores señalan que la gamificación puede implementarse tanto con recursos digitales como analógicos, los estudios existentes tienden a centrarse en plataformas tecnológicas que no siempre están al alcance para todos los docentes o instituciones educativas (González & Naranjo, 2021). Esto situación provoca una brecha entre la teoría y la práctica, dificultando la implementación de estrategias gamificadas con recursos y materiales limitados.

Finalmente, se observa que las investigaciones sobre la percepción docente respecto a la gamificación son insuficientes para poder establecer o introducir esta metodología dentro las planificaciones diarias, a pesar del rol del docente es determinante para la planificación, ejecución y sostenibilidad de esta metodología. Todos los puntos expuestos evidencian la necesidad de continuar investigando de forma más específica y contextualizada para comprender cómo la gamificación puede adaptarse a los niveles iniciales de EGB, identificar qué componentes son más

efectivos para mejorar la comprensión lectora y cuáles son las condiciones requeridas para su aplicación sostenida en diversos entornos educativos.

## **METODOLOGÍA**

### **Enfoque de la investigación**

El desarrollo de la presente investigación cuenta con un enfoque cuantitativo, porque busca evaluar de manera objetiva cómo influye la gamificación en tercero de EGB. Este enfoque permite operacionalizar las variables mediante pruebas estandarizadas, comparar resultados obtenidos antes y después de la intervención, además de establecer relaciones numéricas que sustenten los resultados (Hernández et al., 2021).

Para el estudio se aplicará un diseño cuasi-experimental de tipo pretest-postest, con un solo grupo intacto, debido a la imposibilidad de manipular completamente las condiciones del contexto escolar. Este diseño facilitará identificar los cambios en la comprensión lectora tras aplicar la estrategia gamificada, comparando los resultados obtenidos en los instrumentos inicial y final.

### **Técnica de recolección de datos**

La técnica de la evaluación diagnóstica y sumativa será utilizada para recopilar información, a través de pruebas estandarizadas alineadas al currículo de Lengua y Literatura para tercero de EGB. La aplicación de esta técnica permitirá medir el desempeño lector en sus tres niveles literal, inferencial y crítico tanto antes como después de la intervención gamificada.

A si mismo se utilizara la técnica de observación estructurada, con el propósito de registrar conductas relacionadas con la motivación, participación activa, interacción y persistencia en las actividades gamificadas. Esta observación permitirá complementar la información cuantitativa y describir los cambios actitudinales observados durante la aplicación de la estrategia.

### **Instrumentos**

Para la recolección de información se manejarán los siguientes instrumentos, elaborados y validados según los lineamientos curriculares y las necesidades de la investigación:

1. **Pretest de comprensión lectora.** Instrumento creado los cambios generados en el grupo antes de implementar la estrategia gamificada. Incluye un texto breve y preguntas de

selección múltiple que evalúan los tres niveles de comprensión. Este instrumento se encuentra descrito en el Anexo 1.

2. **Postest de comprensión lectora.** Evalúa al finalizar una intervención gamificada con el propósito de medir los cambios obtenidos en comparación con el pretest. Este instrumento reproduce la estructura evaluativa del primero, garantizando así la confiabilidad en la comparación de resultados.
3. **Ficha de observación.** Esta elaborada para identificar aspectos cualitativos de la motivación, compromiso participación e interacción de los estudiantes al momento de utilizar la gamificación.

### **Procedimiento**

La aplicación metodológica se llevará a cabo en tres fases:

#### **1. Diagnóstico inicial**

- Aplicación del pretest para determinar el nivel de comprensión lectora del grupo.
- Registro de comportamientos iniciales relacionados con motivación y participación en lectura.

#### **2. Intervención gamificada**

- Implementación de actividades gamificadas basadas en retos, insignias, recompensas simbólicas, misiones de lectura y retroalimentación inmediata.
- Uso de plataformas y recursos analógicos, según disponibilidad institucional.
- Observación sistemática del proceso para identificar cambios en actitudes y desempeño.

#### **3. Evaluación final y análisis**

- Aplicación del postest para medir el impacto de la intervención.
- Comparación estadística básica entre pretest y postest.
- Análisis de las observaciones realizadas durante la intervención.

### **Población y muestra**

La población está conformada por estudiantes de tercero de EGB de la Escuela Manuela Cañizares. La muestra será intacta, constituida por 32 estudiantes, debido a las características naturales del proceso educativo y la organización institucional.

### **Resultados del pretest**

Para conocer con precisión el nivel de habilidades lectoras que poseían los estudiantes de tercer año de educación general básica se aplicó pretest este diagnóstico mostro las dificultades presentes. Los resultados obtenidos sirvieron como base para comprender las necesidades reales del grupo y para diseñar una intervención más ajustada a sus características.

#### **1. Resultados generales del pretest**

**Tabla 1**

*Puntajes del pretest por nivel de comprensión lectora*

<b>Nivel de Comprensión</b>	<b>Puntaje</b>
<b>Literal</b>	55
<b>Inferencial</b>	48
<b>Crítica</b>	42

#### **2. Análisis del pretest**

##### **Nivel Literal**

El nivel literal alcanzó un promedio de **55 puntos**, lo que indica que varios estudiantes lograron identificar ideas explícitas del texto, pero aún mostraban dificultades para reconocer información básica como acciones principales, personajes y detalles relevantes. Estos resultados dejan ver que el proceso de la lectura inicial se realizaba de manera rápida y superficial, sin detenerse lo suficiente para comprender plenamente el contenido.

### **Nivel Inferencial**

El puntaje inferencial registro un puntaje **48 puntos**, lo que indica que en este nivel existe mayor dificultad. Los educandos presentaron problemas para interpretar información implícita, establecer relaciones de causa y efecto o conectar ideas dentro del texto. En muchas respuestas se evidencio que los niños se limitaban a buscar palabras iguales sin profundizar en el sentido del contenido, lo cual es común cuando aún no se han desarrollado estrategias de comprensión profundas

### **Nivel Crítico**

El nivel crítico registró el puntaje más bajo con **42 puntos**. Esto demuestra que a los estudiantes les resultaba complejo emitir opiniones fundamentadas, evaluar situaciones del texto y justificar sus respuestas. La mayoría de los estudiantes respondía de manera general o basándose en gustos personales, sin argumentar desde la información proporcionada por el texto.

### **3. Interpretación global del pretest**

Al realizar un análisis de los resultados del pretest se encontró que, antes de la aplicación de la gamificación, los estudiantes presentaban dificultades serias para entender los textos en profundidad. El desarrollo de la lectura era de forma mecánica, sin lograr avanzar hacia procesos más complejos como la inferencia o el análisis crítico. Esto no solo afectaba el rendimiento académico en Lengua y Literatura, sino también su capacidad para relacionarse de manera reflexiva con cualquier ámbito.

Tomando como argumento los resultados se hace hincapié que es necesario la implementación de estrategias activas innovadoras, motivadoras y accesibles que permitiera mejorar y dominar la comprensión lectora. A partir de este diagnóstico, se plantea como una opción interesante la gamificación como una herramienta ideal para despertar el interés, fortalecer la participación y crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y significativo.

### **PROPUESTA DE SOLUCIÓN**

**Programa Gamificado “Leer Jugando”: una propuesta para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de tercero de EGB**

## 1. Introducción

Al aplicar el diagnóstico pretest se obtuvieron como resultados que los estudiantes en investigación no solo tenían dificultades para comprender lo que leían, sino que también mostraban poca motivación para acercarse a los textos. Muchos leían por obligación, otros evitaban participar por miedo a equivocarse y algunos simplemente no encontraban sentido a las actividades de lectura. Así nace **“Leer Jugando”**, un programa gamificado pensado desde las necesidades reales de los estudiantes, que busca hacer de la lectura un viaje lleno de retos, descubrimientos, personajes, insignias y misiones.

## 2. Justificación

La realización de esta propuesta es relevante porque surge de una situación real en el aula, donde se evidenció que los estudiantes requerían más que una simple explicación del texto. Necesitaban estímulos que despertara su interés por la lectura emoción, motivación para involucrarse activamente en la lectura. La gamificación demostró ser una estrategia educativa eficiente para despertar dicha motivación y, al mismo tiempo, mejorar la comprensión literal, inferencial y crítica.

Justificar esta propuesta implica reconocer que:

- Los niños alcanzan aprendizajes significativos cuando están motivados y el docente logra comprometerlos con las actividades propuestas.
- Se logran resultados positivos cuando la lectura genera emoción al leerla.
- Los logros obtenidos en la investigación no deben quedarse en un proyecto aislado.
- Es necesario ofrecer a los estudiantes un espacio donde leer sea un acto divertido, retador y significativo.
- La gamificación permite que cada estudiante avance a su ritmo, se sienta valorado por su esfuerzo y descubra el placer de comprender lo que lee.

Además, esta propuesta responde a una preocupación presente en muchas aulas: cómo enseñar lectura de manera atractiva en un contexto en el que los métodos tradicionales ya no despiertan ni motivan el interés del educando por mejorar y dominar la comprensión lectora.

### **3. Objetivos de la propuesta**

#### **Objetivo general**

Aportar al progreso de la comprensión lectora en tercero de EGB por medio del programa gamificado “Leer Jugando” para promover el entusiasmo, la participación y el aprendizaje significativo.

#### **Objetivos específicos**

1. Trabajar la comprensión literal, inferencial y crítica de forma divertida y accesible por medio de actividades gamificadas.
2. Motivar a los estudiantes mediante desafíos, insignias, estrellas, niveles y recompensas simbólicas que reconozcan su esfuerzo.
3. Fortalecer la autorregulación y el pensamiento crítico a través de misiones de lectura.
4. Promover el trabajo cooperativo y el apoyo entre compañeros mediante dinámicas de equipo.
5. Evaluar el progreso lector de manera continua, ajustando las actividades según las necesidades del grupo.

### **4. Metodología de la Propuesta**

La metodología aplicada para la investigación es humanística porque maneja una visión centrada en el estudiante reconociendo que cada educando aprende a su propio ritmo, que la diversión potencia el aprendizaje y que el aula debe ser un espacio donde equivocarse no dé miedo, sino que motive a intentarlo de nuevo.

Se aplica un enfoque constructivista, que fomenta la participación activa y la construcción del aprendizaje a partir de la experiencia. A si mismo incorpora un enfoque lúdico y motivacional, donde los elementos del juego no se usan para competir, sino para animar, acompañar y celebrar progresos alcanzados durante el proceso de aprendizaje.

## 4.2 ¿Cómo está estructurado “Leer Jugando”?

El programa se organiza en misiones de lectura, cada una diseñada para trabajar un nivel distinto de comprensión:

- **Misión 1:** “Detectives de palabras” – comprensión literal.
- **Misión 2:** “Cazadores de pistas” – comprensión inferencial.
- **Misión 3:** “Pensadores brillantes” – comprensión crítica.
- **Misión 4:** “El desarrollo producido” – integración de los tres niveles.

Cada misión incluye:

- Lecturas breves y atractivas.
- Retos (preguntas, pistas, trivias).
- Estrellas, insignias y niveles de logro.
- Actividades en parejas o grupos.
- Momentos de reflexión guiada.
- Retroalimentación inmediata del docente.

La idea es que los estudiantes sientan la lectura como una aventura en la que cada avance tiene valor.

## 4.3 Fases del programa

**Fase 1: Diagnóstico.** Se da inicio con la lectura de un texto sencillo y una conversación abierta sobre para que el estudiante se exprese cómo se siente al momento de leer. Esta actividad permite conocer sus necesidades de manera humana, considerando no solo los resultados sino valorado sus experiencias y percepciones de la lectura lo que brindar seguridad y confianza para crear un ambiente de aprendizaje cómodo.

**Fase 2: Desarrollo de misiones** Cada semana los educandos participarán en una misión diferente, en el cual responderán preguntas, resolverán retos, buscarán pistas, debatirán ideas y trabajarán en equipo generando así una participación activa.

**Fase 3: Seguimiento emocional y académico.** Durante la ejecución del programa, el docente llevará un pequeño registro diario con los siguientes elementos:

- Avances observados,
- Actitudes de los educandos,
- Emociones manifestadas,
- Dificultades presentadas,
- logros individuales y grupales.

Este registro permitirá evaluar de forma integral, así como también realizar ajustes en el proceso de enseñanza de acuerdo al ritmo de aprendizaje de los alumnos.

**Fase 4: Evaluación final.** Al finalizar la investigación se aplicará un posttest para medir los resultados obtenidos, acompañado de un espacio reflexivo donde los estudiantes expresan cómo se sintieron, qué aprendieron y qué misión disfrutaron más.

#### **4.4 Rol del docente.**

En esta propuesta el docente asume la función de un Guía acompañando a los estudiantes, animándolos, celebrando los esfuerzos y ofreciendo apoyo cuando surgen obstáculos. Es imperante que el docente no imponga, sino que brinde un acompañamiento y orientación en la construcción de conocimientos.

#### **4.5 Recursos necesarios**

- Textos impresos o digitales.
- Tarjetas de insignias.
- Tablero de misiones y estrellas.
- Dados, sobres con retos, fichas de colores.
- Dispositivos tecnológicos (si la institución los permite).

Todo puede adaptarse según los recursos disponibles.

“Leer Jugando” no es solo una estrategia, es una forma distinta de ver la lectura: más humana, más cercana y más emocionante. Es darle a cada estudiante la oportunidad de descubrir que leer no es una obligación, sino una aventura en la que puede crecer, pensar y disfrutar. Con esta propuesta, la lectura se convierte en un espacio donde todos tienen algo que aportar y donde cada avance, por pequeño que sea, merece celebrarse.

## **Conclusiones**

Mediante la aplicación del diagnóstico pretest se concluyó que los educandos presentan un nivel bajo de comprensión lectora, especialmente en los niveles inferencial y crítico, lo que puso en evidencia que existe una lectura predominantemente literal y mecánica. Estos resultados mostraron la necesidad de implementar estrategias activas e innovadoras que fomenten procesos cognitivos más profundos y respondan a las dificultades reales del grupo, constituyéndose el diagnóstico inicial en un insumo clave para la planificación e implementación de estrategias gamificadas.

Entre los elementos de gamificación que generaron mayor impacto en la comprensión lectora fueron los retos, las misiones de lectura y la retroalimentación inmediata, porque despertó el interés la curiosidad y hasta cierto punto adrenalina promoviendo así la reflexión, la inferencia y el análisis del contenido textual. En contraste, se evidenció cuando no existe una planificación pedagógica con estrategias adecuadas puede limitar el efecto de las recompensas simbólicas, lo que resalta la importancia de diseñar propuestas activas como la gamificación de forma clara de con intencionalidad educativa y coherencia metodológica.

Finalmente se concluye que la aplicación de esta propuesta basada en la gamificación ayudo a mejorar las expectativas del docente, así como los aprendizajes de los estudiantes generando un impacto positivo, destacando que la gamificación transformó la lectura en una experiencia más significativa, participativa y motivadora. Los estudiantes manifestaron mayor confianza y gusto por la lectura, mientras que los docentes reconocieron el potencial de esta estrategia para atender la diversidad de ritmos de aprendizaje. A partir de estas percepciones, se concluye que es necesario fortalecer la capacitación docente en metodologías gamificadas y promover su aplicación sostenida en contextos escolares similares.

## **Recomendaciones**

Una de las principales recomendaciones sería fortalecer los procesos de formación y actualización docente, porque esto permitirá que se dejen atrás metodologías tradicionales y se empleen metodologías activas, especialmente en el uso pedagógico de la gamificación, con el propósito de mejorar la comprensión lectora, una habilidad que permite el desarrollo cognitivo del estudiante en todas las áreas escolares, mejorando su aprendizaje y desempeño futuro.

Que se presenten diseños de propuestas por parte de los docentes con el objetivo de incentivar el aprendizaje profundo como por ejemplo propuestas gamificadas que respondan a las características evolutivas, cognitivas y socioculturales, favoreciendo experiencias de aprendizaje significativas que incrementen la motivación intrínseca, la participación activa y el compromiso con la lectura

Promover dinámicas de aprendizaje que faciliten la interacción social, el trabajo en equipo, para obtener resultados de aprendizaje efectivos al compartir ideas, construir conocimientos, la aplicación de la gamificación es adecuada ya que ayuda a desafiar, compensar y retroalimentar la enseñanza impartida fortaleciendo así no solo la comprensión lectora, sino también habilidades comunicativas, sociales y cognitivas indispensables para la vida escolar y cotidiana.

Incentivar a docentes, pasantes y estudiantes de nivel superior a realizar nuevas investigaciones educativas centradas en la aplicación de la gamificación en niveles iniciales de la Educación General Básica, con el fin de ampliar la evidencia científica, profundizar en sus efectos pedagógicos y fortalecer la innovación que responda a las realidades y desafíos actuales de la educación en el Ecuador.

## Referencias bibliográficas

- Cevallos, F., & Meneses, A. (2023). *Gamificación y aprendizaje en educación básica: un estudio experimental en aulas ecuatorianas*. *Revista Científica Educación y Tecnología*, 7(2), 45–58.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2021). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Human–Computer Interaction Journal*, 37(4), 300–315.
- Flores-Robles, A. E. (2025). *Educaplay para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de primaria*. *Revista Czambos*.
- García, L., & Castro, P. (2021). *Gamificación y participación activa en la comprensión lectora: análisis en aulas iberoamericanas*. *Revista Iberoamericana de Alfabetización*, 12(2), 33–49.
- González, K., & Naranjo, M. (2021). *Innovación educativa y uso de tecnologías en docentes de educación básica*. *Revista Educar*, 12(3), 40–52.
- González, P., & Vera, S. (2023). *Estrategias tradicionales y su impacto en la comprensión lectora en educación básica ecuatoriana*. *Revista Andina de Educación*, 7(1), 52–68.
- López, D., & Sandoval, R. (2022). *Gamificación y motivación en contextos escolares: un análisis desde la neuroeducación*. *Revista Educación y Desarrollo*, 19(3), 78–91.
- Marín, M., & Sampedro, J. (2021). *Procesos cognitivos y gamificación: implicaciones para la comprensión lectora*. *Revista Psicodidáctica*, 26(3), 112–125.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). *Evaluación diagnóstica integral de aprendizajes*. MINEDUC.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Informe nacional sobre la calidad de los aprendizajes en educación básica*. MINEDUC.
- Pacheco, L., & Cedeño, S. (2022). *Prácticas de lectura en aulas de básica: una revisión de estrategias tradicionales*. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 55–67.

- Pérez, J., & Cevallos, M. (2023). *Gamificación y comprensión lectora en estudiantes de primaria ecuatoriana*. *Revista Latinoamericana de Educación Básica*, 5(1), 21–34.
- Ramírez, A., & Muñoz, V. (2022). *Actitudes docentes hacia la gamificación: retos y oportunidades para la enseñanza*. *Revista Pedagógica del Ecuador*, 6(2), 14–29.
- Recimundo, E. (2025). *Ambientes gamificados y autorregulación lectora en educación básica*. *Revista Digital de Innovación Educativa*, 9(1), 44–59.
- Roldán, M., & Medina, J. (2023). *Motivación lectora y procesos cognitivos en educación básica*. *Revista Iberoamericana de Alfabetización*, 14(1), 22–31.
- Sancho, R. (2025). *Comprensión lectora en educación básica: análisis de dificultades recurrentes en Latinoamérica*. *Revista Latinoamericana de Alfabetización*, 14(1), 12–29.
- Solé, I. (2021). *Estrategias de comprensión lectora: teoría y práctica*. Graó.
- Torres, L., & Mendoza, P. (2022). *Desempeño lector y participación estudiantil en tareas de lectura en tercer grado de EGB*. *Revista de Investigación Educativa del Ecuador*, 8(2), 56–70.
- UNESCO. (2021). *Reporte nacional de resultados de Ecuador del ERCE 2019*. UNESCO.

## **Anexos**

### **Anexo 1. INSTRUMENTO: PRETEST DE COMPRENSIÓN LECTORA**

**Objetivo:** Evaluar el nivel inicial de comprensión lectora (literal, inferencial, crítica) de los estudiantes antes de aplicar la estrategia de gamificación.

**Población:** Estudiantes de 3.º EGB

**Tipo de ítems:** Selección múltiple (1 respuesta correcta)

**Duración:** 20–25 minutos

**Texto: "El tipo de lectura"** La maestra pidió a los niños que leyeran un cuento corto y luego respondieran preguntas sobre él. Algunos estudiantes lo hicieron rápido, pero otros tardaron más porque querían entender bien la historia.

#### **A. Comprensión Literal**

1. **¿Qué pidió la maestra a los estudiantes?**

- a) Que escribieran un cuento
- b) Que leyeran un cuento corto
- c) Que dibujaran a un personaje
- d) Que vieran un video

#### **B. Comprensión Inferencial**

2. **¿Por qué algunos niños tardaron más?**

- a) Porque no querían leer
- b) Porque estaban jugando
- c) Porque querían entender bien la historia
- d) Porque no sabían escribir

#### **C. Comprensión Crítica**

3. **¿Es buena idea tomarse el tiempo para entender un cuento?**

- a) Sí, porque así se comprende mejor
- b) No, porque se pierde el tiempo

- c) No, porque la maestra se enoja
- d) Sí, pero solo cuando es un cuento largo

4. **¿Qué enseñanza deja el texto?**

- a) Que leer rápido es mejor
- b) Que todos deben terminar al mismo tiempo
- c) Que leer con calma ayuda a comprender
- d) Que la lectura es aburrida

## **INSTRUMENTO 2: POSTEST DE COMPRENSIÓN LECTORA**

**Objetivo:** Evaluar los cambios en la comprensión lectora después de la intervención gamificada y analizar el impacto de la estrategia.

**Población:** 3.º EGB

**Tipo:** Selección múltiple

**Duración:** 20–25 minutos

**TEXTO 1. "La lectura como reto".** El profesor creó un juego donde los estudiantes ganaban estrellas cada vez que respondían bien una pregunta sobre un cuento. Los niños estaban muy motivados y querían obtener más estrellas. Durante la lectura, levantaban la mano, participaban y explicaban lo que entendían.

### **A. Comprensión Literal**

1. **¿Qué ganaban los niños cuando respondían bien?**

- a) Golosinas
- b) Estrellas
- c) Juguetes
- d) Libros

### **B. Comprensión Inferencial**

2. **¿Por qué los niños levantaban la mano?**

- a) Porque estaban aburridos
- b) Porque querían obtener estrellas
- c) Porque querían ir al recreo
- d) Porque no entendían

**C. Comprensión Crítica**

3. **¿El juego ayudó a los niños a participar más?**

- a) Sí, porque estaban motivados
- b) No, porque nadie quiso participar
- c) No, porque el profesor no explicó nada
- d) Sí, pero solo a unos pocos

4. **¿Por qué una actividad gamificada puede ayudar en la lectura?**

- a) Porque obliga a leer
- b) Porque hace la lectura divertida y motivadora
- c) Porque elimina la necesidad de leer
- d) Porque no requiere esfuerzo