



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera en:

## **Educación Básica**

Modalidad a distancia

La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe.

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autoras / es

Tenesaca Orellana María Elisabeth | 0102710209  
Criollo Cumbe Fredi Ernan | 0102448685

Tutor / ra

Caguana Anzoátegui Lucía Gabriela | 0104647714

Azogues - Ecuador  
Octubre - 2020

## **Resumen**

El presente trabajo investigativo ha sido elaborado como un aporte orientado a resolver las dificultades de Comprensión lectora evidenciada en los estudiantes de quinto año de la escuela de Educación General Básica “Gabriel Arsenio Ullauri”, quienes por diversas razones no han logrado consolidar destrezas lingüísticas y comunicativas, convirtiéndose así en un proceso complejo que impide la adquisición de conocimientos y un aprendizaje normal en los diferentes años de escolaridad, por ello surge la necesidad de potencializar el desarrollo de la comprensión lectora través del uso de nuevas estrategias que lleven al estudiante a mejorar sus experiencias de aprendizaje. El proceso de investigación bibliográfico que se llevó a cabo, fueron desarrollados en torno a las variables de Gamificación y Lectura Comprensiva, lo que ha resultado fundamental para determinar que la gamificación es una estrategia didáctica atractiva, que utiliza los elementos del juego, y que, al poseer características lúdicas, se orientan a alcanzar objetivos de aprendizaje eficientes para el docente y motivantes para el estudiante, en este sentido, se propone su aplicación en contextos educativos, en donde la implementación de un sistema gamificado permita mantener el interés del estudiante, comprometiéndose a ser parte de su proceso de enseñanza aprendizaje. Finalmente, la propuesta incluye el diseño de una guía didáctica que aborda los elementos básicos de la gamificación, a través de cuatro actividades, dos de ellas a través de plataformas digitales y las dos restantes como simulaciones que las elabora el docente y su aplicación no requiere de conectividad, las mismas se plantean como una propuesta metodológica de aplicación, para el docente en su aula de clase según sus contextos reales.

***Palabras claves:*** Gamificación, motivación, juego, comprensión lectora, guía didáctica

### **Abstract**

This research work has been prepared as a contribution aimed at solving the difficulties of reading comprehension evidenced in fifth-year students of the "Gabriel Arsenio Ullauri" General Basic Education school, who for various reasons have not been able to consolidate linguistic and communicative skills, thus becoming a complex process that prevents the acquisition of knowledge and normal learning in the different years of schooling, therefore the need arises to enhance the development of reading comprehension through the use of new strategies that lead the student to improve their skills. learning experiences. The research process that was carried out, on issues of Gamification and Comprehensive Reading, has been fundamental to determine that gamification is an attractive didactic strategy, which uses the elements of the game, and that, by having playful characteristics, are oriented to achieve learning objectives that are efficient for the teacher and motivating for the student, in this sense its application is proposed in educational contexts, where the implementation of a gamified system allows to maintain the interest of the student, committing to be part of their process of teaching learning. This proposal is intended to motivate the student and constitutes a support for the teacher who looks at gamification as a useful resource that guarantees good reading comprehension results. Finally, the proposal includes the design of a didactic guide that addresses the basic elements of gamification, through four activities, two of them through digital platforms and the remaining two as simulations that are prepared by the teacher and their application does not require connectivity, they are proposed as a methodological application proposal for the teacher in their classroom.

**Keywords:** Gamification, motivation, game, reading comprehension, didactic guide

## Índice del Trabajo

### Índice de contenidos

1. Introducción .....	6
2. Definición del problema y pregunta de investigación .....	8
3. Justificación.....	10
4. Objetivos.....	12
4.1 Objetivo general .....	12
4.2 Objetivos específicos .....	12
5. Marco teórico.....	13
5.1 Lectura Comprensiva .....	13
5.1.1 Importancia .....	14
5.1.2 Dificultades de aprendizaje de la lectura comprensiva .....	15
5.1.3 Niveles de lectura comprensiva .....	17
5.2 Estrategias de comprensión lectora .....	18
5.2.1 Trabajo colaborativo .....	20
5.2.2 Talleres de lectura.....	20
5.2.3 Lecto- juegos .....	21
5.2.4 Gamificación como estrategia didáctica .....	21
5.3 Gamificación .....	22
5.3.1 Elementos de la gamificación .....	24
5.3.2 La gamificación en el proceso de la lectura .....	25
6. Metodología.....	26
7. Propuesta.....	29
8. Discusión de los resultados del proceso de socialización.....	36

9. Conclusiones.....	38
10. Recomendaciones.....	39
11. Referencias .....	40
12. Apéndice .....	42
Agradecimiento .....	43
Dedicatoria .....	44
Guía Didáctica: Gamificar “Déjame que te cuente” .....	45

### **Índice de tablas**

Tabla 1. Análisis de elementos de la Gamificación en actividad 1 .....	30
Tabla 2. Análisis de elementos de la Gamificación en actividad 2 .....	31
Tabla 3. Análisis de elementos de la Gamificación en actividad 3 .....	33
Tabla 4. Análisis de elementos de la Gamificación en actividad 4 .....	34

## 1. Introducción

Las dificultades de aprendizaje relacionadas a la comprensión lectora que diariamente se evidencian en el aula, exigen al docente una toma de decisiones oportuna, orientada a solucionar una problemática que causa conflictos e impide la adquisición de conocimientos y un desenvolvimiento adecuado del estudiante en sus diferentes entornos, quienes además, no logran consolidar su aprendizaje por la dificultad que representa no comprender lo que leen, adicional a ello se observa la falta de interés en el cumplimiento de actividades y tareas pedagógicas, actividades que no atraen al estudiante y que muchas veces son el resultado de una metodología inapropiada, todas estas razones generan preocupación en el docente y el anhelo de cambiar esta realidad a través de un replanteo de acciones que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje, en donde el docente tenga la oportunidad de aprender nuevas formas de enseñar, acción que se facilita gracias al despliegue de herramientas y recursos que la tecnología ofrece, y considerando que es primordial que el docente garantice que proceso educativo se desarrolle apropiadamente tomando en cuenta las necesidades de sus educandos, quienes puedan asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje a través de la motivación intrínseca que provocan ciertas estrategias metodológicas.

En este contexto, surge la necesidad de transformar el proceso habitual de enseñanza de la lectura, en donde se incluyan métodos y técnicas que provoquen la curiosidad de los estudiantes a través de actividades motivantes como la gamificación que, al trasladar los elementos del juego al aula, generen vínculos de acercamiento hacia nuevas e interesantes maneras de aprender.

Parte fundamental en el desarrollo del presente proyecto ha sido su enfoque cualitativo, el mismo que basado en el análisis, revisión y clasificación de información, obtenida de diferentes fuentes bibliográficas y publicaciones científicas, han permitido la consolidación de datos específicos, que faciliten su comprensión, y definiciones claras sobre gamificación como estrategia didáctica de fortalecimiento de la lectura comprensiva.

En este proceso se incluyen las fases esenciales del método bibliográfico:

1. **Definición del problema:** el que, basado en un diagnóstico adecuado de dificultades de comprensión lectora, en estudiantes de quinto año de educación general básica,

determinen que la gamificación es una estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva”

2. **Búsqueda y revisión de información:** como paso siguiente está la investigación en diferentes fuentes bibliográficas digitales y sitios web confiables y académicos, así como revistas científicas, tesis, trabajos de investigación científica, artículos digitales, libros y textos que proporcionen abundante información sobre gamificación y lectura comprensiva, información que necesariamente debe ser organizada y clasificada de acuerdo a su importancia, autor y año de publicación.
3. **Organización de información:** la revisión a toda la información obtenida permite desarrollar un proceso de clasificación de temas acordes a las necesidades del investigador, esta clasificación da paso a la selección y priorización de fuentes bibliográficas relacionadas directamente con la gamificación y la lectura comprensiva.
4. **Análisis de información:** durante esta fase se analizan los artículos seleccionados y se destacan aquellos que contengan información relevante sobre el tema y los que estén orientados a cumplir con el objetivo propuesto.
5. **Creación de una guía didáctica:** como una propuesta de mejoramiento a la problemática detectada surge la necesidad de diseñar una guía didáctica que se sustenta en actividades basadas en el juego y los elementos básicos de la gamificación, que signifiquen un aporte al docente que hoy más que nunca requiere mantener el interés de sus estudiantes a través de una motivación intrínseca generada con actividades lúdicas.
6. **Socialización de la guía didáctica:** finalmente surge el interés de compartir experiencias generadas durante la construcción de la guía didáctica y a la vez la estructura aplicada en su diseño y las actividades propuestas en la presente guía, a través de la socialización de este proceso a un grupo académico que aportó significativamente en el proceso de análisis y discusión generado en el presente proyecto.

Con la propuesta de construcción de una guía didáctica se abordan cuatro actividades, dos de ellas se realizan con el uso de recursos tecnológicos y a través de plataformas virtuales amigables y fáciles de usar como Kahoot y Sploder, y las dos restantes son simulaciones de juegos y videojuegos sin la necesidad de conectividad, ni dispositivos tecnológicos, ya que los elabora el docente, lo importante es lograr transformar el aula, con la implementación de todo

un sistema gamificado que al incluir los elementos de la gamificación, signifiquen un aporte de mejoramiento de la lectura comprensiva, gracias a la motivación que se genera en los estudiantes su participación en los juegos planteados.

En este contexto, se propone el diseño de una guía didáctica que se enfoca en la aplicación de actividades que incluyen elementos, componentes, mecánicas y dinámicas propias de la gamificación que den como resultado un aprendizaje más atractivo, dinámico e interactivo, de esta forma las actividades que se proponen en la guía denominada “*Gamificar y Lectura- Déjame que te cuente*” que se anexa en el presente proyecto, fueron pensadas desde su inicio como un aporte a docentes que desean que sus alumnos aprendan mejor, a través de la tecnología y de un aula gamificada, es por ello, que se decidió en primer lugar proponer *Kahoot* y *Sploder* y sus simulaciones.

## **2. Definición del problema y pregunta de investigación**

Hasta el presente momento, Ecuador ha formado parte de varias investigaciones a nivel nacional e internacional entre ellas : TERCE de UNESCO-OREALC (2013), PISA-D de la OCDE (2017) y PIAAC de la OCDE (2017) en donde sus resultados revelan serias deficiencias en lectura, si se aborda más específicamente de las Pruebas PISA 2018, reflejan que el nivel básico de lectura (nivel 2) de los estudiantes en Ecuador es significativamente menor en comparación con otros países de la región, lo que resulta muy preocupante, y urgente resolver, fundamentado en que el déficit de comprensión lectora es un factor determinante en el progreso académico de los estudiantes en todos los niveles educativos.

Con estos antecedentes y una problemática que se encuentra latente en las aulas de clase ecuatorianas, surge por parte del Ministerio de Educación, la creación de programas o proyectos como “Yo leo”, “El plan lector”, “Fiesta de la lectura”, que buscan definitivamente impulsar el mejoramiento de la lectura y el fortalecimiento del hábito lector, con lo que además promueve la importancia de la comprensión lectora, la misma que ha generado graves conflictos académicos de los estudiantes en sus diferentes niveles educativos, no solo en el ámbito nacional, sino local y particularmente en las instituciones educativas.

Cabe resaltar que además el incremento de una hora diaria para lectura, establecido en el Plan de estudios emitido por el MINEDUC, ha favorecido de manera significativa a la promoción de actividades estrictamente lectoras, en donde se observa una clara preocupación del docente para aprovechar al máximo este espacio de tiempo con el fin de implementar métodos y técnicas enfocadas en la lectura ya sea a nivel literal, inferencial y crítico en los estudiantes.

En este sentido, el presente proyecto se centra en estudiantes de quinto año de Educación General Básica (EGB) de la escuela de Gabriel Arsenio Ullauri con quienes se ha tenido un acercamiento experimental a través del desempeño como docentes, en donde es evidente, que un alto porcentaje de niños no han desarrollado habilidades lectoras y quienes demuestran una escasa comprensión lectora a nivel literal, razón que les han impedido un desenvolvimiento adecuado dentro de su entorno escolar.

El bajo nivel de comprensión lectora en los estudiantes, puede traer consigo varios efectos que son evidentes y que generan; en primer lugar bajo rendimiento académico, tomando en cuenta que diariamente en clase se trabaja con textos, convirtiéndose en una dificultad para los niños que no comprenden lo que leen, otro efecto que se evidencia es el rechazo y actitud negativa hacia la lectura de cualquier texto al igual que una falta de motivación e interés, quizá, por todas las actividades académicas que impliquen lectura. Es evidente que muchas veces el esfuerzo que realiza el niño por comprender y no obtiene un resultado positivo ha provocado que poco a poco vaya perdiendo el interés por realizar sus deberes y tareas escolares, dando lugar a un rendimiento académico poco satisfactorio.

Ante esta situación es necesario que el docente asuma la responsabilidad y el compromiso de ayudar a sus estudiantes a mejorar esta situación, mediante la aplicación de estrategias nuevas con las que se logre captar su atención y los lleve hacia un aprendizaje significativo de la lectura.

Por ello, la pregunta quía el presente proyecto es:

¿De qué manera la gamificación, como estrategia didáctica, puede fortalecer la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe?

### 3. Justificación

Enfocando en las perspectivas descritas en la problematización del presente trabajo resulta importante impulsar en el niño, desde edades tempranas la activación de conocimientos previos, la lectura de diferentes textos, el incremento de vocabulario, y una adecuada adaptación de contenidos a las necesidades, intereses y requerimientos específicos de los estudiantes, lo que conlleva a realizar una revisión de la metodología implementada por los docentes en sus clases de lectura, ya que, definitivamente el maestro debe asumir su rol de mediador, de guía y de promotor de procesos cognitivos complejos que los llevará a un mejoramiento sustancial de la lectura comprensiva.

Por ello, este proyecto involucra la implementación de estrategias didácticas innovadoras y activas como la Gamificación con lo que se pretende hacer frente a una práctica docente tradicional que requiere ser replanteada, de tal forma que se convierta en un aporte significativo al aprendizaje y al desarrollo de habilidades de comprensión lectora en estudiantes de quinto año.

La propuesta que se genera para mejorar la problemática detectada incluye actividades que provocan en el niño el compromiso por aprender y el protagonismo en su aprendizaje, con la Gamificación se invita a hacer lo que más le gusta: jugar, pero con un propósito definido, que es mejorar la lectura comprensiva, a través, de medios o recursos tecnológicos y con materiales creados por el docente, actividades y recursos que estimulan el interés innato en el niño. La interactividad, el compromiso, los desafíos al que se enfrentan los estudiantes en la Gamificación son estupendos, aunque su importancia radica en que el juego, los videojuegos, los retos, y todos los componentes que conlleva la aplicación de la gamificación, serán la piedra angular que guiará el trabajo en el aula.

Otro aspecto de igual importancia que se establece con el proyecto, es que con la propuesta se incluye a estudiantes de primaria, niños de entre 9 y 10 años de edad, en una experiencia totalmente nueva, en donde, la tecnología y el uso de recursos tecnológicos juegan un papel trascendental en la sociedad actual y aunque pueden existir algunas circunstancias que impidan su óptimo desarrollo, el docente tiene la capacidad de simular espacios Gamificados con recursos accesibles. Por consiguiente, al implementar en el aula la Gamificación como una propuesta de mejora de aprendizajes, se fomentará en el niño su participación activa, en donde la experimentación y el juego, son elementos básicos para que los estudiantes alcancen aprendizajes más significativos y útiles, que provoquen gran interés y mayores expectativas por aprender y mejorar la comprensión de textos.

Se considera este proyecto de innovación debido a que en la actualidad el proceso de enseñanza y aprendizaje va de la mano con la aplicación de modelos pedagógicos constructivistas, activos, y lúdicos que fomenten el desarrollo integral de niños y niñas, sin embargo, la realidad de las aulas refleja una práctica aún tradicionalista, que no contribuye al mejoramiento académico, ni lector de los estudiantes. En este sentido, se propone actividades gamificadoras como una herramienta que permita fortalecer la lectura comprensiva de los estudiantes de quinto año de la Escuela “Gabriel Arsenio Ullauri”.

La presente propuesta de innovación, busca hacer frente a aquellas prácticas tradicionalistas que poco o nada contribuyen al desarrollo de un proceso lector adecuado de nuestros estudiantes, que no estimulan el progreso de habilidades, actitudes y capacidades que hoy se requieren para desenvolverse en diferentes contextos de manera autónoma, como afirma Pérez (2012) “el problema ya nos es la cantidad de información que los niños y jóvenes reciben, sino la calidad de la misma, la capacidad para entenderla, procesarla, seleccionarla, organizarla y transformarla en conocimiento; así como la capacidad de aplicarla a las diferentes situaciones y contextos” (p.71).

El aprendizaje basado en el juego a decir de Forés y Ligoiz (2009) producen placer y satisfacción en los jugadores, estimula la curiosidad y su afán de superar todos los retos y obstáculos que se presentan en el juego, lo que genera sentimientos de seguridad y confianza, de esta forma el aporte de las estrategias que el docente aplique tendrán un aporte mayor y más útil para el estudiante. En virtud de lo expuesto, en este proyecto se aplicarán estrategias lúdicas que promuevan el aprendizaje de los niños, a través de la gamificación, una propuesta interactiva, con reglas claras, que generen motivación y deseos de aprender, además este proyecto promueve la innovación educativa, en el sentido de que busca a través de la gamificación, lograr en el niño la construcción de su aprendizaje, por medio del juego, de esta forma se busca, el fortalecimiento del proceso lector de los estudiantes, por ende, el proceso de enseñanza aprendizaje en todas las áreas de estudio.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo general**

Potencializar el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal a través de la gamificación como estrategia didáctica para niños y niñas de quinto año de EGB de la escuela Gabriel Arsenio Ullauri.

### **4.2 Objetivos específicos**

- Analizar información sobre la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje para el mejoramiento de la lectura comprensiva.
- Desarrollar una guía didáctica sobre estrategias de gamificación que pueden ser aplicadas para el fortalecimiento de la lectura comprensiva, que sirvan de orientación metodológica para otros docentes.
- Socializar a un grupo académico la guía didáctica desarrollada para el análisis y la reflexión sobre la incidencia de la gamificación en la lectura comprensiva de los estudiantes de quinto año de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri”

## **5. Marco teórico**

Las variables que se han establecido en el presente proyecto, son el punto de partida, enfocado en conocer lo que diferentes autores manifiestan sobre las variables que guían la temática.

### **5.1 Lectura Comprensiva**

Para establecer una definición clara sobre la comprensión lectora, término frecuentemente utilizado y muchas veces poco entendido, es necesario abordar su definición desde la perspectiva de diferentes autores, así:

Ballesteros (2014) se enfoca en la lectura como un proceso que proporciona sentido a un texto, a través de dos competencias: la competencia básica que refiere al reconocimiento de letras y palabras, lo que se conoce como decodificación, y la competencia de orden superior que se relaciona con la construcción de significados en palabras, frases y textos.

Para Sanmartí y Oliveras (2009), lo más importante en el proceso lector, es la relación que existe entre el autor y el texto y; entre el lector y el texto, aspectos fundamentales que llevan a pensar que la lectura va más allá de una simple decodificación de signos, y una mera repetición de palabras, ya que, a decir del autor el proceso de la lectura dependerá de los conocimientos previos que el lector posee, lo que le permitirá deducir el mensaje y a su vez dar paso a la construcción de nuevos conocimientos.

En este sentido, es necesario que los niños y niñas posean la habilidad de interactuar con el texto y con su autor, como lo explica Muros (2011) “La lectura es una técnica que nos permite comprender e interpretar la información escrita. En ella se basan las demás técnicas de análisis y de síntesis. Leer bien es comprender las ideas que aparecen en el texto” (p.1). Lo que significa que el lector además de asimilar y memorizar información a través de un texto, debe comprender y reflexionar sobre lo que está leyendo y aplicarlo a su vida, por consiguiente es necesario que el niño vaya desarrollando poco a poco y de manera secuencial, capacidades de orden superior que implican la resolución de problemas, percepción, análisis, síntesis de información, destrezas que le permitirán comprender y valorar los conocimientos que les serán útiles en su ámbito tanto escolar como familiar, sin embargo, no todos los estudiantes logran desarrollar estas capacidades por lo que les resulta muy difícil adaptarse a un proceso de enseñanza aprendizaje regular, implicando así un cambio de rol en el docente, ya que se requiere la aplicación de nuevas estrategias que favorezcan al mejoramiento de la lectura en todos los años y niveles de educación.

Finalmente, Rifo, Caro y Sáez (2018), manifiestan que:

La comprensión del discurso escrito se entiende como un proceso complejo en el que el lector, haciendo uso de su conocimiento del lenguaje, su conocimiento del mundo y de un conjunto de habilidades cognitivas, elabora representaciones mentales tanto de la forma como del contenido del texto (p.176).

En consecuencia, un lector competente es aquel capaz de leer un texto, comprenderlo y relacionarlo a su vida, a través de, sus conocimientos previos, por ello la importancia de que el docente desde los grados inferiores proporcione a sus estudiantes todas las herramientas, recursos y estrategias de lectura, con el afán de afianzar y fortalecer este proceso, tomando en cuenta que leer implica el desarrollo de muchas habilidades que permitan crear el hábito lector, lo que en definitiva le permitirá comprender lo que lee.

### **5.1.1 Importancia**

Dentro del contexto escolar, la lectura es un tema que se encuentra directamente relacionado con dificultades en el aprendizaje que presentan los estudiantes en todos los niveles de Educación Básica, de ahí la importancia de mejorar habilidades básicas y competencias lingüísticas que permitirán el fortalecimiento de la lectura, como lo señalan Torres y Granados (2014):

El conocimiento de las dificultades en la comprensión lectora en la etapa escolar, permitirá establecer las bases para que en esta etapa se favorezca el desarrollo de los precursores de la lectura como la conciencia fonológica, la denominación de imágenes y el lenguaje además de la promoción de la comprensión de la lectura a partir de textos leídos por otros. De esta forma en la etapa escolar se logrará un aprendizaje de la lecto-escritura con significado (p. 454)

La necesidad imperiosa de conseguir que el niño alcance destrezas y habilidades lectoras en cada uno de los años de escolaridad, han llevado al docente a reflexionar sobre su labor, y a considerar que la lectura al tratarse de un proceso complejo, necesariamente debe desarrollarse paso a paso y con la aplicación de estrategias que permitan al niño ir construyendo su aprendizaje de manera secuencial, de ahí la importancia de generar estrategias adecuadas a la

edad y necesidad de los estudiantes, lo que constituye un compromiso clave para la formación de conocimientos, a través, de un construir juntos: docente-estudiante.

Ojeda (2012) menciona que: El hábito de la lectura es un elemento fundamental de autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La necesidad de que el alumnado lea con afición es, por tanto, absolutamente esencial (p.1). La lectura es un proceso muy importante, por tanto sus beneficios son mayores, ya que ésta va a permitir al niño realizar actividades de manera autónoma, aunque se conoce de la importancia de generar mejores resultados de aprendizaje de la lectura, resulta infructuoso el intento del docente por conseguir lectores competentes, sin antes haber propiciado la estimulación o motivación necesaria que haga que el niño sienta interés por leer, se debe recordar que el propósito de la lectura no está solamente en conseguir que el niño comprenda lo que lee, sino también que sienta gusto, placer por leer, de esta forma se estará desarrollando la imaginación y la creatividad como características fundamentales en un niño.

Todos estos argumentos ratifican la importancia de la lectura en el entorno escolar y consolidan la idea de fortalecer el proceso lector desde sus inicios, no solo para mejorar el aprendizaje en sus distintos ámbitos, sino para el desenvolvimiento del niño en distintas situaciones, por lo tanto su aprendizaje requiere indiscutiblemente una confluencia de varios aspectos como: los sociales, individuales, cognitivos, meta cognitivos, que requieren ser desarrollados en cada una de las etapas escolares, con la finalidad de lograr niños que lean, comprendan y entiendan lo que el texto les está Transmitiendo, formar pequeños lectores que den rienda su imaginación a su creatividad con el propósito de transformar el mundo a través de la lectura.

### **5.1.2 Dificultades de aprendizaje de la lectura comprensiva**

En el entorno escolar el docente se enfrenta a diferentes dificultades de aprendizaje en sus estudiantes, además de las señaladas por Romero y Lavigne (2005), que se enfocan directamente en un mal hábito lector, aplicación de estrategias tradicionales, falta de motivación; se suma un inadecuado desarrollo de la lectura en sus primeros años, lo que se ve reflejado en el incumplimiento de tareas, órdenes o consignas, bajo rendimiento escolar, poco

interés en la lectura, lo que se manifiesta en un deficiente desenvolvimiento y adaptación a su entorno escolar.

Según Ramírez (2000):

Las dificultades de aprendizaje en lectura encierran, una serie de operaciones indispensables todas para la elaboración del significado, tales como: reconocimiento de la información, relación de dicha información con la almacenada en la memoria semántica del lector, activación de los significados semánticos, realización de distintos tipos de relaciones entre las partes del texto, construcción del significado global, entre otras. Todas estas operaciones intelectuales hacen de la lectura una actividad compleja (p. 148).

Cuando no existe una interiorización del proceso lector en el estudiante, se presentan muchas dificultades como relacionar conocimientos o experiencias con el texto, no reconocer información explícita o implícita, lo que obstaculiza la construcción de nuevos significados, teniendo en cuenta que el proceso de la lectura se inicia con activación de conocimientos previos a través de una serie de estrategias que el docente debe contemplar en su clase de lectura, con el fin de que el niño logre integrar lo que ya conocía a lo que hoy conoce, de tal forma que se le facilite comprender textos, consignas y ejecutar tareas escritas que el docente diariamente envía a sus alumnos.

Para Jiménez, Rodríguez, Guzmán y García (2008): “El término dificultad específica de aprendizaje en lectura o dislexia evolutiva, (DAL), refiere a las dificultades en el reconocimiento de palabras escritas (o acceso al léxico) que se producen sin ninguna razón aparente” (p. 363).

Una dificultad de aprendizaje específicamente en lectura, se manifiesta con el retraso o deficiencia al leer, al comprender textos, al no decodificar signos o símbolos escritos, lo que representa para el estudiante un gran conflicto, ya que no logra cumplir con sus tareas escolares y las actividades propias del proceso de enseñanza aprendizaje, diariamente se observa en los niños cómo estas dificultades afectan significativamente no solo a su rendimiento académico sino a su proceso de adaptación e integración en su medio escolar, causando un marcado desinterés y hasta frustración no solo en el niño sino en docentes y padres de familia, que requieren ayuda especializada.

Las dificultades de aprendizaje en la lectura comprensiva, más comunes que los estudiantes presentan a decir de Romero y Lavigne (2005), son las siguientes:

- Dificultades para elaborar ideas.
- Dificultades para suprimir información no relevante.
- Dificultades para realizar inferencias.
- Dificultades para producir estrategias de comprensión.
- Dificultades para auto-regular la comprensión.
- Dificultades en el procesamiento morfológico y sintáctico. (p. 62-65)

Lo que supone que al existir algunas de estas dificultades en los estudiantes, sobre todo de grados superiores (subnivel medio), y al ser detectados oportunamente, las acciones a tomar para su mejora o recuperación son fundamentales, de esta forma se estaría evitando posibles fracasos escolares que muchas veces se ven reflejados en el abandono escolar y en un marcado desinterés por cumplir tareas que implicar leer.

### **5.1.3 Niveles de lectura comprensiva**

Leer comprensivamente implica poner en juego todas las habilidades lingüísticas que se desarrollan en la etapa escolar y que están directamente relacionadas entre sí, haciendo referencia a leer, escribir, escuchar y hablar, destrezas que, al ser ejecutadas de manera conjunta, permitirá que los niños procesen, comprendan e interpreten información que a diario se recibe.

En torno a este proceso de aprendizaje de la lectura, surgen niveles de pensamiento, que según Pérez (2003), Zorrilla (2005) y Sánchez (2013), se manifiestan en habilidades básicas o simples y complejas en tanto que los procesos del pensamiento adoptan formas lógicas y no lógicas, de tal forma que se adaptan a los tres niveles del pensamiento que deben desarrollarse en los niños, a decir de los autores mencionados.

Nivel literal: el lector explora el texto de manera explícita, en este nivel operan las siguientes habilidades: Percibir, observar, discriminar, nombrar o identificar, emparejar, secuenciar u ordenar, retener.

Nivel inferencial: el lector ha de unir al texto su experiencia personal y realizar conjeturas e hipótesis, en este nivel se necesita la participación de operaciones lógicas del pensamiento que conforman habilidades complejas; como las siguientes: Inferir, comparar o contrastar, categorizar o clasificar, describir, explicar, analizar, identificar causa efecto, interpretar, resumir, predecir, estimar, generalizar, resolver problemas.

Nivel crítico: el lector realiza Inferencias sobre relaciones lógicas, emitir una opinión o juzgar algo, está relacionado con las siguientes habilidades: debatir o argumentar, evaluar, juzgar o criticar.

Cada uno de los niveles de la comprensión lectora tienen diferentes grados de complejidad, esto permite que las habilidades lingüísticas se desarrollen en todos los subniveles educativos, en donde serán reforzados y potencializados mediante variadas actividades que el docente elija y proponga, tomando en cuenta que la edad, intereses y motivación en los estudiantes es esencial para lograr que se involucren en el proceso complejo que representa leer y comprender todo tipo de textos.

El proceso lector debe ir afianzando las distintas habilidades lingüísticas de acuerdo al grado en el que se desarrolle las actividades, por lo que es necesario tomar muy en cuenta cuales son las estrategias adecuadas a ser aplicadas, para esto se debe considerar el contexto, los intereses y necesidades de los estudiantes, es por ello que a continuación se presentan algunas de ellas.

## **5.2 Estrategias de comprensión lectora**

La lectura es un proceso complejo, que requiere, indiscutiblemente el sustento de estrategias, que faciliten su desarrollo; en este sentido la interpretación de un texto dependerá en gran medida de las estrategias utilizadas por el docente.

Hernández ( 2018), manifiestan que las estrategias de comprensión lectora son: acciones que son realizadas activamente por el lector, antes, durante y después de la lectura. Estas acciones le permitirán construir el sentido al texto, ampliar sus competencias y ser más eficiente. (p. 109) por lo tanto, el empleo de estrategias adecuadas, interesantes y motivantes permitirán mejorar de forma amplia la comprensión de textos en los estudiantes, por ello la

selección de estrategias que se apliquen ya sea antes, durante o después de la lectura deben promover este proceso, mucho dependerá de la óptica del docente, para identificar la necesidad que presenten los estudiantes, de forma que las estrategias de lectura seleccionadas se orienten a convertir al niño en un lector competente, capaz de poner en juego todas las habilidades adquiridas en cada una de sus etapas escolares.

Sin duda la labor docente, durante el proceso de enseñanza de la comprensión lectora, es fundamental, lo que conlleva a tomar muy en cuenta las estrategias a utilizar antes, durante y después de la lectura.

Por ello en la Guía de Mediación lectora, Dirección Nacional de Mejoramiento Pedagógico Ministerio de Educación (2018) al respecto manifiesta que es necesario que se planteen acciones con los que se promuevan procesos mentales como: análisis, síntesis, reflexión, comprensión, comparación, con el apoyo de estrategias didácticas que se adecuen a cada uno de los momentos de la lectura, de tal forma que en la prelectura exista un acercamiento afectivo del niño con el texto escrito. sugiere las siguientes estrategias: establecer el propósito de la lectura, formular predicciones, activar conocimientos previos y conocer vocabulario.

Durante la lectura, es aquí en donde se realiza la lectura propiamente dicha, se sugieren estrategias como; buscar la idea principal, comprender el texto, identificar afirmaciones, formular hipótesis y evaluarlas, formular preguntas y responderlas.

Finalmente, en la pos lectura: luego de la lectura, se establece las siguientes estrategias: comprensión global y específica de fragmentos de un texto, recapitulación, formulación de opiniones, expresión de experiencias y emociones personales, aplicación de las ideas leídas en la vida cotidiana y construcción de textos.

Por ello, es necesario tener claro que las estrategias que se empleen deben en primer lugar tener un propósito definido y estar dirigidas a fortalecer la lectura de los niños, teniendo claro cuáles son sus mayores dificultades, de tal forma que se promuevan y se afiancen las destrezas que se requieren para desarrollar un proceso adecuado de la lectura.

El proceso lector bien desarrollado permite potenciar el aprendizaje de los estudiantes, a través de un procesamiento adecuado de información, por tanto las tareas escolares que ejecute el niño deben estar enmarcadas en cumplir acciones como: repetir, practicar, agrupar, resumir,

inferir, parafrasear, sintetizar información mediante organizadores gráficos, y muchas otras que ayudarían a fortalecer la habilidad lectora, no como un fin último sino como un proceso clave que lleve al niño a aprender, a reflexionar y a solucionar problemas.

A continuación, se proponen varias estrategias didácticas que pueden aportar al desarrollo de la lectura comprensiva en estudiantes de quinto año de Educación Básica.

### **5.2.1 Trabajo colaborativo**

Para Esquivel, Villa, Guerra, & Rangel, ( 2018), los ambientes de aprendizaje enriquecidos por la aplicación del trabajo colaborativo permiten que los estudiantes sean más activos en la medida que buscan la consecución de objetivos comunes desarrollando las habilidades y potencialidades de trabajo, asumiendo roles de grupo (p.112).

Esta estrategia tiene características que benefician al proceso de la comprensión lectora como la motivación, interacción y la integración de los estudiantes a su proceso de aprendizaje, permitiendo que pueda reconocer cuáles son sus fortalezas y debilidades, además busca solucionar los problemas de manera individual con la ayuda de sus compañeros y la del docente, dando paso a que el estudiante, logre desarrollar las habilidades cognitivas que le servirán en el proceso de la lectura.

### **5.2.2 Talleres de lectura**

Para Borghi,( 2003) los Talleres de lectura son:

Un conjunto de técnicas, métodos y actividades que utilizamos con el objetivo de formar niños lectores, el taller es realmente un tiempo de recreo en el que debe prevalecer un ambiente de libertad y respeto a los gustos e ideas de cada niño en particular y del grupo en general, por lo que todas las técnicas tienen un carácter lúdico, informal y atractivo. (p.37)

Un taller de lectura crea espacios en donde los niños ponen de manifiesto su creatividad, su originalidad, su objetivo es fortalecer la lectura de diferentes textos, pero con actividades distintas a las habituales, en donde el juego y el trabajo cooperativo son fundamentales, brindando además la oportunidad de un intercambio de experiencias, lo importante en los

talleres de lectura es que el docente proporcione a sus alumnos las herramientas necesarias que los ayude a mejorar el proceso lector, dando como resultado el gusto y disfrute por la lectura,

A decir de la experiencia docente, la aplicación del Cuenta Cuentos en el taller de lectura es una magnífica técnica, de fácil aplicación, que requiere únicamente la creatividad docente para su utilización en el aula en donde se invita al niño a desarrollar su imaginación a través del cuento. de tal forma que resulta una muy buena alternativa a implementar en el taller.

### **5.2.3 Lecto- juegos**

Sastrias (2003) manifiesta que los lecto juegos son:

La asociación de la literatura con el juego, una actividad innata de los seres humanos, que disfrutan tanto adultos como niños y les sirve para relajarse y expresarse sin inhibiciones, han sido creados específicamente para ayudar a la formación de lectores, por el mismo, podemos considerarlos como juegos propiciadores del interés del niño por la lectura, de la correcta asimilación de ésta y de su desarrollo psico intelectual (p.33).

El desarrollo de la lectura en los estudiantes, es una preocupación constante en los docentes, que buscan diferentes estrategias que lleven a mejorar este proceso, por tanto, es importante conseguir la motivación del niño a través del juego y la lectura, una propuesta que los acerca hacia la creatividad proporcionando espacios para la imaginación y el descubrimiento de un mundo nuevo, a través de la lectura.

### **5.2.4 Gamificación como estrategia didáctica**

Navarro ( 2017) en su texto Tecnologías y nuevas tendencias en educación, “Aprender jugando” menciona que:

Los modelos de enseñanza tradicionales dan paso a nuevas formas de aprendizaje que tienen como telón de fondo las nuevas tecnologías que están cambiando tanto el proceso de aprendizaje como el rol de estudiantes y docentes. De ahí que exista un elevado interés por investigar nuevos modelos y experiencias de aprendizaje que se adecuen a las nuevas formas de relacionarlos en una sociedad digitalizada (p.254).

La sociedad actual va avanzando a pasos agigantados y con ellos también la educación, es por eso que surgen nuevas propuestas pedagógicas aplicadas a la tecnología y al juego, que

pueden llevarse a cabo en el aula, con resultados inimaginables, con las que se busca promover al estudiante a participar activamente en su aprendizaje, una propuesta que muy poco se utiliza en el aula de primaria, y que surge en vista de la necesidad de mejorar resultados de aprendizaje en la lectura, de niños que hoy en día no poseen hábito lector por ende no leen con frecuencia y cuando lo hacen es como una actividad formal e instructorista, que se aleja por completo de su verdadero interés por leer.

Con la gamificación se pretende alcanzar objetivos educativos necesarios para que el estudiante se desenvuelva acertadamente en esta nueva sociedad, que a decir de Werbach (2012) tiene por objetivo motivar y comprometer al estudiante en su aprendizaje, por su facilidad en el manejo, por ser interesante y motivador, características que hacen de la gamificación una propuesta didáctica muy significativa, sobre todo para aquellos estudiantes de la zona rural que por distintas razones se encuentra alejados de esa realidad, se pretende acercar a los niños a la tecnología y a nuevas formas de aprender, desde su propio entorno escolar.

### **5.3 Gamificación**

Para Foncubierta y Rodríguez, (2014) la gamificación es:

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógicamente o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (p.2).

El propósito de generar en el niño aprendizajes significativos acordes a esta nueva sociedad, es que adquiera destrezas, habilidades y capacidades básicas, que le permitan desenvolverse en su vida cotidiana, representa enfrentarlo a nuevos retos, juegos y actividades placenteras que generen aprendizajes valiosos y útiles con los que sea mucho más fácil lograr sus metas académicas o profesionales

Francisco J. Gallego ( 2014) definen a la gamificación como:

El uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos

o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión (p. 2).

El proceso de enseñanza aprendizaje, implica que el docente, asuma la responsabilidad de implementar en su aula técnicas y estrategias, que conlleven a mejorar o aprender de forma más significativa, aquellas destrezas o habilidades muy necesarias para el niño, estrategias que contribuyan a lograr el propósito educativo, siendo entonces la gamificación una propuesta estupenda de mejora de habilidades lingüísticas, al proporcionar al estudiante nuevas experiencias de aprendizaje, en espacios para ellos nuevos, lo importante es que el docente tenga claro lo que quiere lograr en sus alumnos con la implementación de nuevos modelos y mecánicas de enseñanza.

Kevin Werbach (2014) define a la gamificación como “el uso de elementos de diseño del juego en contextos ajenos al juego” (p.267).

Eduardo Herranz y Colomo ( 2014) toman la propuesta de Sebastián Deterning, quien define a la gamificación como “el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no de juego” (p.32).

La gamificación es una magnífica propuesta pedagógica, que intenta resolver problemas de aprendizaje de los estudiantes que muchas veces por falta de motivación no logran alcanzar los aprendizajes mínimos en lectura, es una propuesta que incluye elementos fundamentales para el aprendizaje del niño como son: el juego, el compromiso y el aprendizaje autónomo, sin embargo, para que el docente consiga el éxito deseado debe tener definidos sus propósito al aplicar la gamificación en su aula, y aunque pudieran existir ciertas desventajas que no permitan su implementación, sería factible tomar en cuenta que la motivación y el cambio de actitud son fundamentales para emprender una nueva situación de aprendizaje.

El nuevo escenario que propone la gamificación, a través de recursos y herramientas tan motivantes para los estudiantes y capaces de generar aprendizajes significativos y exitosos, es sin duda al momento la mejor opción enriquecedora y útil de aprendizaje.

Finalmente, Naranjo y Gutiérrez ( 2018) afirman que:

Ludificación o gamificación (del inglés gamificación se refiere a una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para obtener conocimientos, mejorar alguna habilidad, recompensar acciones concretas, entre otros objetivos (p.40).

Actualmente es muy común observar cómo niños y jóvenes culminan un año escolar, sin haber cimentado un buen hábito lector, dejando de lado los grandes beneficios que la lectura trae consigo, como desarrollar habilidades lingüísticas a nivel oral y escrito, sin embargo se ha orientado el proceso de la lectura a una simple búsqueda de información, con la utilización de materiales y recursos comunes que no generan mayor expectativa en los alumnos, en vista de lo expuesto, surge la necesidad de crear en ellos el gusto por leer, a través de, estrategias nuevas, como la gamificación, en donde el juego es la actividad principal que motive, despierte la curiosidad y guíe al niño hacia un proceso adecuado de la lectura.

Naranjo (2018), afirma también que mediante la gamificación se podrá lograr en el niño, mayor motivación por aprender, mayor retención, compromiso y responsabilidad, a través de los elementos que componen la gamificación como son los retos, puntos y niveles, que estructurados adecuadamente son capaces de mejorar la comprensión de textos.

### **5.3.1 Elementos de la gamificación**

Herranz Sánchez, Ricardo Colomo (2012), mencionan que se pueden identificar: elementos que forman parte de la estructura básica de la propuesta gamificadora, estos elementos son: dinámicas, mecánicas y componentes de juego organizadas de manera jerárquica, así como los tipos de jugadores y modos de juego. También habrá que tener en cuenta la presencia de trampas dentro de las reglas establecidas (p. 39).

Contreras y Eguia (2017) consideran que: “El conocimiento de los elementos de la gamificación, ayudará a configurar un sistema gamificado eficaz” (p. 27). Ante lo expuesto, y para que exista una verdadera implementación de un sistema gamificado es necesario conocer a detalle cada uno de los elementos de la gamificación, como lo proponen Herranz (2013) y Werbach y Hunter (2012):

Las dinámicas que consiste estructurar del juego ejemplo: si va a ser por competición, por recompensas, logros.

Las mecánicas que se refiere al proceso o forma como se desarrollara el juego ejemplo: por puntos, desafíos, niveles, clasificación, premios.

Los componentes hacen relación a los recursos tangibles como son. premios, trofeos, avatares.

Al aplicar la gamificación en el ámbito educativo, se debe considerar que cada uno de sus componentes permitirán una verdadera transformación del proceso de enseñanza de la lectura, sus características motivadoras, permitirán al niño integrarse a esta nueva forma de aprender con verdadero compromiso por parte del estudiante, en donde el aprendizaje se efectúe por placer más no por obligación.

La disponibilidad de recursos, estrategias y componentes, propios de la gamificación ayudarán a desarrollar habilidades lingüísticas necesarias para lograr una lectura comprensiva efectiva, la estructuración del juego dependerá de las necesidades e intereses de los estudiantes.

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

A decir de Naranjo (2018), para despertar el interés del niño por la lectura es necesario que el docente incluya en sus clases algún elemento motivador, como lo es la gamificación, que busca un acercamiento entre el juego y el mundo literario, para que la lectura no sea considerada una obligación escolar, sino una actividad tan placentera como jugar (p. 40).

Es importante reconocer que las destrezas de lectura desarrolladas en los estudiantes en ambientes regulares les han proporcionado habilidades básicas que no implican realizar mayor esfuerzo, en donde la motivación y el juego no han sido considerados como elementos clave para lograr mayor compromiso del niño en su proceso de aprendizaje, quizá por ello aún se observa a niños en ciertos niveles educativos (nivel medio) que no han alcanzado a desarrollar habilidades lingüísticas fundamentales, que les permitan leer comprensivamente, y que lamentablemente son evidentes.

Con todos estos planteamientos, se busca mejorar esta situación, con una propuesta didáctica poco conocida y aplicada en las aulas de primaria, pero que se considera proporcionarán mejores resultados en el desarrollo de destrezas lectoras en los niños, con el juego, la motivación, los ambientes nuevos de aprendizaje, como componentes básicos de la gamificación, se logrará potencializar la lectura en los estudiantes de quinto año de EGB.

En cuanto a las razones por las que se sugiere aplicar la gamificación en el aula Gené, (2015) manifiesta, se tomarán en cuenta sobre todo las que se relacionan directamente con la lectura y su aprendizaje: activa la motivación por el aprendizaje, permite una retroalimentación continua, facilita la retención proporcionando aprendizajes más significativos, se crea mayor compromiso en el estudiante en la realización de tareas, se fomenta el trabajo colaborativo, se genera en el niño un aprendizaje más autónomo, por consiguiente, a través de las mecánicas de juego y todos los componentes que se aplican con la gamificación, los docentes estarán posibilitando que la lectura sea vista por el niño como una actividad fundamental de uso cotidiano y que lo adquirió jugando.

## **6. Metodología**

El presente proyecto se ha desarrollado bajo un enfoque cualitativo, el mismo que se fundamenta en el análisis, revisión y clasificación de información relevante, obtenida de varias fuentes bibliográficas y publicaciones científicas que luego de su selección sirvieron como fundamento científico del mismo, es importante definir teóricamente este enfoque para una mayor comprensión del mismo y su referencia con el presente proyecto.

Samperi y Collado (2014) comparten que,

El enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados completamente. Tal recolección consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias,

significados y otros aspectos más bien subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades (p. 7).

Para este proyecto el enfoque cualitativo ha permitido recopilar procesos, actividades y estrategias activas que permiten el aprendizaje desde perspectiva de los estudiantes de quinto año de EGB para generar una propuesta adaptada a las necesidades e intereses de los niños fundamentadas teóricamente bajo una investigación documental.

La búsqueda de información, inicialmente se realizó en base a datos obtenidos de revistas científicas y publicaciones relacionadas a la comprensión lectora y diferentes estrategias pedagógicas aplicadas en un nuevo sistema virtual de aprendizaje, la gamificación, en donde su elección se debe principalmente a que la información contenida en las revistas mencionadas están enfocadas en una metodología cualitativa, sin embargo, la información obtenida a través de un proceso de búsqueda fue limitante ya que no existe suficiente información sobre los temas más importantes a investigar, específicamente en el tema de Gamificación.

Para este proceso de investigación se desarrollaron las siguientes fases propias del método bibliográfico:

**Definición del problema:** el proceso de detección o identificación del problema surge del análisis y observación del rendimiento académico de los estudiantes de quinto año de EGB de la escuela Gabriel Arsenio Ullauri, proceso que se ha desarrollado durante el desempeño docente de los investigadores, en donde se evidencia por experiencia, una dificultad de comprensión lectora a nivel literal, por ello se determina como tema de innovación: “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva”, debido a que esta es una dificultad que surge en los primeros años de estudio formal y no han sido superados por la mayoría de alumnos, escenario que diariamente refleja un inadecuado desarrollo de habilidades y destrezas lingüísticas propias de este nivel educativo.

**Búsqueda y revisión de información:** Luego de haber definido el tema, surge la necesidad de investigar en diferentes fuentes bibliográficas digitales y sitios web confiables y académicos, así como revistas científicas, tesis, trabajos de investigación científica, artículos digitales, libros y textos que contienen la información requerida para el presente proyecto, en donde los temas relevantes se enfocaron en la lectura comprensiva, y gamificación como

estrategia pedagógica para mejorar la lectura, todo aquello con la finalidad de obtener la mayor cantidad de información posible que sirvió de fundamento el trabajo, posteriormente se realizó una clasificación de temas según la importancia, el autor y año de publicación, considerando la importancia de contar con información actualizada, en consecuencia, todos los datos obtenidos servirán de base para entender mejor la problemática planteada y sus estrategias de mejora.

Otro elemento importante que ha sido clave para consolidar el presente proyecto es la experiencia docente, que sin duda permitió identificar la problemática, pero, sobre todo el deseo de cambiar la situación actual de los estudiantes, quienes por falta de motivación y por una aplicación de estrategias tradicionales no han logrado superar sus dificultades en lectura

**Organización de información:** Para el proceso de organización de información fue necesario en primer lugar revisar los artículos relacionados a la comprensión lectora y clasificarlos por año, tomando en cuenta los publicados cinco años atrás, posteriormente se determinaron temas relacionados a gamificación aplicada en educación para poder vincularla con la lectura, ya que no existen temas específicos de gamificación y lectura comprensiva, finalmente se escogieron los temas relacionados a los elementos y componentes de la gamificación para su aplicación en el aula, al disponer ya de esta clasificación y orden de temas se obtuvo una selección más específica y coherente con el tema de la investigación.

**Análisis de información:** para el cumplimiento de esta fase fue necesario inicialmente analizar cada uno de los temas y artículos seleccionados en donde se tomó en cuenta las ideas más importantes y relevantes contenidas en los resúmenes, en la parte central del artículo y en las conclusiones, con lo que fue posible identificar y priorizar los más importantes y los que más información proporcionaron a temática, de esta forma fue posible tomar aquellos textos, artículos, revistas, tesis, y material que aporte al objetivo.

**Creación de una guía didáctica:** luego de analizar los temas más importantes relacionados a la variables de investigación y en base a la problemática identificada en los estudiantes de quinto año de la escuela de EGB GAU, se ha visto la necesidad de la creación de una guía didáctica que contenga estrategias de fortalecimiento a la lectura comprensiva, misma que resulta un aporte significativo para los estudiantes que requieren mayor motivación en su proceso de enseñanza aprendizaje, y para docentes que han visto la necesidad de innovar su aula

a través de una propuesta pedagógica que incluye el juego como aspecto motivador y la tecnología como herramienta al alcance de todos.

**Socialización de la guía didáctica:** Concluida la guía didáctica se participó en el Primer Congreso de Profesionalización docente organizado por la UNAE, en donde se socializó la estructura general de la guía didáctica creada, abordando sobre todo las actividades planteadas en ella, con el fin de generar discusión con los participantes, frente a los hallazgos obtenidos y enfocados en la guía, como son: juegos con *Kahoot*, creación simulada de un *Kahoot*, videojuegos, simulación de videojuegos, creándose un diálogo abierto sobre estas propuestas que generaron gran expectativa.

## 7. Propuesta

La presente propuesta plantea la construcción de una guía didáctica en la que se abordan cuatro actividades iniciales que buscan mejorar la problemática descrita en el presente proyecto, como una oportunidad de evitar que conflictos cognitivos surjan en niveles posteriores y los estudiantes mejoren sus procesos cognitivos superiores en edades tempranas y oportunas.

En este sentido, en la guía didáctica se ha planteado como eje central la gamificación como una estrategia que permite a los estudiantes desarrollar habilidades lectoras de manera divertida, en donde el juego y la motivación que generan sus elementos, dinámicas y componentes involucren al estudiante en un proceso de aprendizaje más atractivo, dinámico e interactivo.

Las actividades que se proponen en la guía denominada “*Gamificar y Lectura- Déjame que te cuente*” que se anexa en el presente proyecto, fueron pensadas desde su inicio como un aporte a docentes que desean que sus alumnos aprendan mejor, a través de la tecnología y de un aula gamificada, es por ello, que se decidió en primer lugar proponer *Kahoot*, esta herramienta permite crear preguntas y respuestas de opción múltiple y de verdadero y falso, con una puntuación que será asignada por el docente, lo interesante de esta herramienta es que permite una retroalimentación inmediata tanto al docente como al estudiante, dentro de la guía

didáctica se puede ampliar mayor información sobre las características y ventajas de utilizar esta herramienta.

La guía incluye una actividad que utiliza como recurso un juego con *Kahoot*; sus preguntas se enfocan en la lectura “La isla de plástico”, que fue seleccionada porque se considera que posee un contenido actual y de interés para los niños, los términos inmerso en la narración permitirán a los niños incrementar su vocabulario, la narrativa es interesante y acorde al nivel de comprensión de los estudiantes de quinto año, lo que permitirá el desarrollo de destrezas y habilidades lingüísticas y lectoras, con las que será posible fortalecer la lectura comprensiva de los estudiantes. En la tabla 1 se analiza la actividad planteada utilizando la herramienta *Kahoot* considerando los elementos básicos de un sistema gamificado.

Tabla 1. Análisis de elementos de la Gamificación en actividad 1

Elementos		Análisis
Dinámicas	Narración	La lectura “La isla de plástico” es la que genera preguntas y respuestas y hace posible el juego sobre comprensión lectora.
	Emociones	Con el juego se genera en el niño: alegría, competitividad, incertidumbre, frustración, enojo.
	Progresión	Inicialmente se plantean de 4 a 5 preguntas, sencillas, hasta que el niño sienta confianza, luego las preguntas se harán más difíciles de esta forma es él quien reconoce sus logros.
	Reglas	Se plantean normas que se deben cumplir para alcanzar los objetivos propuestos.
Mecánicas	Retos	Al plantear las preguntas con un determinado tiempo para ganar mayor puntaje, el niño debe esforzarse para cumplir, lo que genera un reto que alcanzar.
	Competencia	El juego se plantea de manera grupal, y habrá quienes ganen y quienes pierdan.
	Feedback	El juego genera una retroalimentación inmediata después de cada pregunta.
Componentes	Logros	Alcanzables y fáciles de cumplir.
	Puntuación	Se determinan puntos a cada pregunta de acuerdo al nivel de dificultad.
	Equipos Recompensas	Trabajo en grupo, con objetivos en común. Premios al equipo ganador.

La tabla 1 muestra el análisis correspondiente a la actividad 1, utilizando la herramienta Kahoot en función de los elementos de la Gamificación. Autoría propia.

La segunda actividad incluida en la guía es una simulación de un *Kahoot*, la misma que no requiere de conectividad a internet, ya que los recursos y materiales lo elabora el docente, aquí se toman en cuenta los elementos, dinámicas y componentes de la gamificación, pero se trabaja de manera física y directa con los estudiantes, además en la guía se propone la misma lectura “La isla de plástico”, sin embargo, la elección de las lecturas, textos o narrativas dependerá de los propósitos del docente, esta actividad consiste en plantear preguntas a través de tarjetas (semejantes a *Kahoot web*), las que deben ser contestadas a la brevedad posible, gracias a ello los estudiantes podrán ganar puntos para su equipo y los logros alcanzados van a permitir una retroalimentación inmediata, de esta forma se logra desarrollar destrezas lingüísticas, comunicativas, además de fomentar y potenciar el hábito por la leer y la comprensión adecuada de los textos, gracias al uso de herramientas de gamificación. En la tabla 2 se analiza la actividad planteada simulando la herramienta *Kahoot* considerando los elementos básicos de un sistema gamificado.

Tabla 2. Análisis de elementos de la Gamificación en actividad 2

Elementos		Análisis
Dinámicas	Narración	Existe una narrativa, de la que surgen las preguntas, en este caso se mantiene “La isla de plástico”.
	Emociones	El juego genera en el niño expectativa, competición, deseos de continuar y alcanzar logros, pero también tristeza o frustración cuando llega a perder.
	Progresión Reglas	El nivel de dificultad aumenta progresivamente. Se determinan reglas claras del juego antes de empezar, así como también aclarar las normas a cumplir para el buen trato dentro del aula, sobre todo al ser niños de corta edad.
Mecánicas	Retos	El niño se esfuerza por cumplir las consignas para ganar las tarjetas de felicitación y subir sus puntajes numéricos.
	Competencia	Se genera una competencia entre los grupos y equipos, también se puede trabajar de forma individual lo que motivará más al estudiante dentro de la competencia.

Componentes	Feedback	Retroalimentación positiva por parte del docente y de los compañeros al compartir un mismo espacio físico.
	Colaboración	Trabajo en equipo para alcanzar un mismo objetivo en el caso de trabajar de forma grupal, en un trabajo individual se logra generar la colaboración con el respeto a las directrices del docente.
	Logros	Se plantean metas y objetivos a alcanzar que son socializados al inicio de la clase para su logro común.
	Puntuación	Los puntos permiten alcanzar niveles altos en la tabla de ranking que puede ser utilizado en la pizarra con símbolos o con números que los estudiantes buscarán incrementar para sí o para sus grupos de trabajo.
	Equipos	Se forman grupos de trabajo para ciertas partes de las actividades o para la planificación completa.
	Recompensas	Se otorga estímulos tangibles al equipo ganador.
	Colaboración	Trabajo en equipo, todos buscan alcanzar el mismo objetivo.
	Niveles	Se incrementa el nivel de dificultad, para alcanzar otro nivel.
	Clasificaciones	Se ubica en la tabla de ranking al equipo mejor puntuado y se mantiene en una tabla de méritos para motivación de los estudiantes.
	Ranking	Tabla de clasificación por equipo.

La tabla 2 muestra el análisis correspondiente a la actividad 2, simulando el sistema de *Kahoot* con material concreto en función de los elementos de la Gamificación. Autoría propia.

Una tercera actividad incluida en la guía, plantea elaborar un juego utilizando la herramienta *Sploder* en el que el docente puede crear un recurso multimedia de una manera sencilla y accesible, el aprendizaje a través de un video juego, resulta muy interesante para el niño ya que incluye narrativas o historias que deben leer y comprender para alcanzar los objetivos planteados en el juego, esta actividad se enfoca en desarrollar habilidades de comprensión lectora ya que el niño podrá seguir avanzando en el juego siempre y cuando haya comprendido cada una de las partes de la narrativa, lo que implica un reconocimiento inmediato

sobre su nivel de comprensión, y, a la vez el esfuerzo y el deseo de continuar jugando. Se considera un recurso muy útil que permite desarrollar destrezas lectoras básicas ya que genera motivación y el deseo de involucrarse en el juego de manera autónoma. En la tabla 3 se analiza la actividad planteada utilizando como recurso el videojuego en el que consideran los elementos básicos de un sistema gamificado.

Tabla 3. Análisis de elementos de la Gamificación en actividad 3

<b>Elementos</b>		<b>Análisis</b>
Dinámicas	Narración	La historia que sigue el personaje principal durante todo el videojuego es una adaptación de la lectura del “El hilo rojo del destino” que guía el desempeño del jugador a través de la narrativa.
	Emociones	Provoca en el niño curiosidad, deseo de avanzar, temor por no poder, frustración al no comprender.
	Progresión	El avance en la comprensión lectora y niveles es progresivo, de manera que el niño tenga reforzar ciertos contenidos o partes de la historia para continuar en el juego.
	Experiencias	El niño experimenta situaciones completamente nuevas al que está acostumbrado dentro del ambiente escolar, lo que motiva al estudiante a poner mayor esfuerzo y entrega.
	Reglas	Se determinan reglas y normas de participación en la actividad de aula como en el videojuego
Mecánicas	Retos	Se generan a través de consignas que van a pareciendo a lo largo del videojuego como: eliminar a los enemigos, atravesar nadando el mar, evitar caer en la lava, entre otros.
	Competencia	Promueve la sana competencia como participantes de la actividad, sin generar envidia u objetivos individuales dentro del aula de clase.
	Feedback	Retroalimentación al final de la actividad para afianzar los mensajes comunes de la historia.
	Colaboración	Permite el trabajo en equipo como apoyo para comprender el videojuego y las acciones a desarrollar dentro del mismo.
Componentes	Logros	Completar los niveles satisfactoriamente para lograr la culminación de la narrativa.
	Puntuación	El avanzar cada nivel asigna al protagonista del juego un puntaje considerando ciertas acciones

Recompensas	específicas como: recolectar monedas, eliminar enemigos, evitar dificultades, etc. Al finalizar cada nivel el estudiante recibirá como recompensa el puntaje necesario para continuar jugando.
Insignias	En el transcurso del juego, el estudiante alcanza méritos o insignias que benefician al jugador como poderes especiales.
Niveles	Progresivamente con el desarrollo del juego, el participante va alcanzando otros objetivos y niveles que aumentan su complejidad.

La tabla 3 muestra el análisis correspondiente a la actividad 3, utilizando como recurso el videojuego creado en *Sploder* en función de los elementos de la Gamificación. Autoría propia.

Para concluir con la propuesta se planifica una actividad adicional en la que se muestra una Simulación de video juego en donde el estudiante debe ir cumpliendo una serie de preguntas a modo de demisiones en base a la narrativa creada para este juego “*El hilo rojo*”, con las que, al ganar puntos les permitirá ubicarse en el nivel más alto del ranking, mediante este juego el estudiante se sentirá más motivado a participar, y podrá comprender que su avance depende de la comprensión obtenida de los textos leídos previamente, de tal forma que le resultará fácil y divertido obtener logros que finalmente le ayudarán a desarrollar destrezas lectoras, a fomentar el trabajo en equipo y autónomo, a fortalecer habilidades comunicativas y a sentirse más motivado y comprometido con su aprendizaje. En la tabla 4 se analiza la actividad planteada utilizando como recurso un simulador de videojuego en el que consideran los elementos básicos de un sistema gamificado.

Tabla 4. Análisis de elementos de la Gamificación en actividad 4

Elementos		Análisis
Dinámicas	Narración	La historia se centra en el cumplimiento de varias misiones que giran en torno a la lectura “El hilo rojo del destino”, la misma que ha sido adaptada para conseguir mejor comprensión de los estudiantes.
	Emociones	El juego genera en el niño expectativa por conocer cuál es la siguiente misión, deseo por ganar puntos, temor por no conocer la respuesta, y satisfacción que al alcanzar sus objetivos.

Mecánicas	Progresión	El juego presenta distintos niveles de dificultad de esta forma el estudiante va avanzando conforme vaya cumpliendo las misiones.
	Reglas	Antes de iniciar con el juego se establecen reglas y normas de participación para que éste se desarrolle armónicamente.
	Retos	Los desafíos que propone el docente deben estar claramente escritos de esta forma el estudiante los leerá y su comprensión le permitirá dar cumplimiento.
	Competencia	Se fomenta la competencia sana entre equipos, aquí cada uno trata de ganar y obtener la mayor cantidad de puntos.
	Feedback	Las actividades que se plantean llevan al niño hacia el reconocimiento inmediato de sus errores y aciertos.
	Colaboración	Se refleja en el trabajo en equipo, cada participante coopera para conseguir objetivos en común, para su grupo con este juego se descarta el individualismo.
Componentes	Logros	Los logros que plantea esta actividad se ven reflejados en el cumplimiento de cada misión, en donde la lectura reflexiva permitirá su avance.
	Puntuación	Los puntos que se otorgan a cada misión son fundamentales para determinar el equipo ganador, cada misión posee una puntuación acorde a la dificultad que se plantea, que va desde un 0,50 a 2 puntos, lo que representa satisfacción al superar algún obstáculo.
	Recompensas	Se plantean en función de los logros obtenidos por el equipo, se brinda la oportunidad de escoger la recompensa como: “ Válido para escoger con quien sentarse durante una semana” o “Válido para un punto extra en la materia que decidas”, entre otras, se entrega al finalizar cada misión.
	Insignias	Se implementan para premiar el esfuerzo de los estudiantes ya sea de forma individual o grupal, su adjudicación se realiza al equipo que concluya satisfactoriamente un nivel, una unidad didáctica, o proyecto, se proponen estrellas, y medallas

Niveles	Al concluir un determinado número de misiones (3-4), el nivel cambia y las dificultades aumentan, las narrativas se hacen más complejas y requieren de mayor atención.
Avatares	En el juego se plantea la elaboración de avatares a través de dibujos, fotografías de o gráficos que representen a cada estudiante, dependerá de los gustos de cada uno.
Misiones	Se plantean inicialmente tres o cuatro, hasta lograr familiarizar al estudiante con el juego, están orientadas a desarrollar habilidades lectoras.
Ranking	La tabla de ranking es elaborada por el docente y constituye una lista de nombres individual o grupal en donde diariamente se actualiza la información relacionada a la puntuación obtenida.

La tabla 4 muestra el análisis correspondiente a la actividad 4, simulando el sistema de videojuegos con material concreto en función de los elementos de la Gamificación. Autoría propia.

Lo propuesto en líneas anteriores permite reflexionar sobre la importancia de diseñar e implementar nuevas estrategias didácticas que fomenten la motivación intrínseca del niño, hacia la lectura, con las que se brinde la oportunidad de mejorar habilidades lectoras y de comprensión en cada uno de sus niveles, de igual forma les permita enriquecer su léxico, adquirir autonomía y capacidad para dialogar y transmitir ideas de manera crítica, convirtiéndose en un verdadero aporte a su aprendizaje, sin embargo es preciso recalcar que la aplicación de estas nuevas estrategias deberán llevarse a cabo de forma continua para que se puedan evidenciar los logros académicos y los objetivos educativos planteados inicialmente.

## 8. Discusión de los resultados del proceso de socialización

Considerando principalmente que la socialización de la guía didáctica se realizaría a docentes con experiencia en el campo educativo básico fue necesario inicialmente identificar y analizar los elementos principales a socializar, por ello luego de la discusión grupal se tomaron en consideración los siguientes temas: Gamificación e innovación, ventajas, propuestas detalladas sobre su uso, análisis pedagógico de cada uno de las actividades propuestas y juegos,

luego de ello como consolidación de esta información seleccionada, y, puesto que debía ser presentada de manera ordenada y coherente, se determina la realización de una presentación a través de diapositivas en donde se integró cada uno de los aspectos seleccionados y que forman parte esencial de la guía, con este análisis y relectura del material se pudo identificar que es necesario implementar a futuro una mejora en la guía didáctica con información específica sobre las actividades planteadas, organizada y mediada por una secuencia didáctica en la que se desarrolle cada uno de los elementos de una planificación con ejemplos claros, de forma que, resulte más fácil su aplicación y su aporte sea más significativo para los docentes.

Cabe resaltar que durante la socialización de la guía didáctica, se pudo percibir la necesidad de ampliar la información relacionada con los elementos de la gamificación, ya que se considera incluir ejemplos detallados, de cada uno, en consecuencia ésta información va a clarificar el significado de ciertos términos que no son familiares para la mayoría de docentes, otro aspecto que se percibió en este proceso fue que al no poseer la información suficiente sobre que es la gamificación y la creación de todo un sistema gamificado, podría resultar infructuoso para el docente su aplicación, por tanto surge la necesidad de ampliar información sobre este tema adicionando experiencias de docentes que ya lo han aplicado, de esta forma conocer sus ventajas y desventajas de manera más directa, tomando en cuenta que esta propuesta no fue aplicada y existen vacíos que solo su implementación facilitará su análisis real.

Tras la socialización realizada y las interrogantes planteadas por varios participantes, se recopila las siguientes ideas a considerar en el trayecto de una futura propuesta aplicativa de la guía didáctica, entre ellas surge la factibilidad de aplicar la gamificación en otros niveles educativos y otras áreas de estudio como en educación física, en este caso, se considera que la información de la presente guía no es la suficiente para permitir el abordaje e intuición de la aplicación de un sistema gamificado en la Educación Física, por ello, surge la necesidad de ampliar dicha información y, con ayuda de varios ejemplos y tablas comparativas establecer el nivel de aplicabilidad de la gamificación, pero, adicional a ello sería preciso implementar algunos instrumentos de evaluación que, al ser aplicados a los estudiantes den cuenta de la eficacia de estas estrategias.

Con este mismo análisis de las expectativas de los oyentes y la experiencia en el diseño de la guía se considera que influye en gran medida que las actividades se elaboren de acuerdo a la

edad de los niños, tomando en cuenta sus intereses y necesidades en todos los niveles y áreas de estudio.

Se considera que la guía didáctica causó expectativa y curiosidad en varios docentes, quienes miran en la gamificación una oportunidad para transformar su forma de enseñar, considerando que la gamificación no consiste solo en crear juegos para diversión de los alumnos, sino que el uso de reglas, misiones, narrativas, niveles, recompensas, puntos, entre otros elementos, pueden asegurar un aprendizaje perdurable.

## **9. Conclusiones**

Es importante destacar que el presente trabajo investigativo, se constituye en una propuesta metodológica que, al no ser aplicada, requiere del diseño de una guía didáctica que contenga y se fundamente en actividades que ayudarán a desarrollar o potencializar la lectura comprensiva a, su aporte además está orientado a conseguir un adecuado desenvolvimiento académico y cotidianos de los estudiantes.

Con el presente desarrollo metodológico del proyecto de innovación se concluye que:

Durante una fase inicial del desarrollo del proyecto se empleó un método de investigación bibliográfico en el que se analizó varios aportes teóricos científicos en torno a las variables detectadas del tema propuesto, en este caso sobre Gamificación y Lectura Comprensiva, determinando que la Gamificación es una técnica de aprendizaje que implica la utilización de mecánicas, dinámicas y elementos de los juegos, componentes que al ser aplicados en el aula conseguirán influir positivamente en el niño, a través de actividades divertidas, interactivas y motivadoras, dirigidas a solucionar problemas de comprensión lectora, ya que las experiencias gamificadas que se proporcionarán a los estudiantes y el cumplimiento de diferentes y variadas misiones, impulsarán al estudiante a leer y comprender narrativas que le lleven a alcanzar objetivos en común.

Se consolidaron actividades que aportan al desarrollo de la lectura comprensiva y que utilizan a la Gamificación como estrategia dentro de una guía didáctica que resulta un producto de apoyo al docente, este material contiene la fundamentación de herramientas gamificadoras y

actividades que se basan en plataformas y recursos educativos como *Kahoot* y *Sploder* con la creación de videojuegos y simulación de ellos, como herramientas que benefician directamente al estudiante que al involucrarse en su aprendizaje a través del juego, mejorará significativamente su comprensión lectora, de igual forma a docentes que dispondrán de elementos y recursos didácticos que por un lado requieren el uso de medios tecnológicos y otros el uso de medios físicos fáciles de elaborar y completamente aplicables en el aula.

También se concluye que la guía didáctica pudiera estar estructurada a modo de secuencia didáctica, en donde se determine cada uno de los componentes curriculares en donde su organización y planteamiento sea más familiar para los docentes.

Al socializar la guía didáctica creada con profesionales en el ámbito educativo y recibir ciertas perspectivas y aportes, se concluye que es necesario ampliar el conocimiento sobre los sistemas gamificados aplicados a otras áreas académicas y niveles educativos, en relación la lectura comprensiva a nivel literal con estudiantes de quinto año de Educación General Básica, se considera que las actividades propuestas han resultado atractivas a otros docentes para su posible aplicación en el aula de clase, lo que permite interpretar el correcto direccionamiento del material, recursos y sistemas.

## **10. Recomendaciones.**

Al concluir el presente trabajo investigativo, se hace necesario ratificar la importancia de aplicar estrategias metodológicas motivantes que involucren al niño en su proceso de aprendizaje, facilitando y potencializando el desarrollo de habilidades lectoras, fundamentales para su desarrollo integral, por ello se ha planteado las siguientes recomendaciones:

Se considera importante, considerar durante el proceso de investigación y recopilación de información se prevea la utilización de un software que facilite la selección y organización de bases de datos digitales, que permita al investigador optimizar su tiempo, de esta forma resultaría más fácil la priorización de textos y contenido científico útil para el desarrollo del proyecto, de igual forma sería pertinente recomendar el acceso a fuentes confiables de otros países que aunque su idioma resulte limitante, sus aportes son muy significativos.

En cuanto a la elaboración de una guía didáctica, es pertinente recomendar antes de su diseño, establecer previamente una estructuración coherente y acorde al trabajo realizado en el marco teórico, ya que ésta acción va a determinar qué actividades, recursos y herramientas serán utilizadas en la guía, por lo tanto, su estructura, los objetivos planteados y su fundamentación teórica, será la que permita el diseño de una guía que oriente fácilmente su aplicación.

Para dar cumplimiento a un proceso de socialización de un producto académico es importante mantener una fundamentación y concordancia con autores y científicos que han creado estudios o desarrollado investigaciones sobre un tema determinado, de tal forma que signifique un aporte a otros investigadores y que permitan al socializador mantener una idea clara sobre el objetivo propuesto, es decir lo importante es que exista una indagación previa sobre los temas específicos que se aborden en la socialización.

## 11. Referencias

- Ballesteros, L. C. (2014). *Investigaciones sobre Lectura*. Málaga España: Asociación Española de Comprensión Lectora.
- Bernardo Riffo, N. C. (2018). Conciencia lingüística, lectura en voz alta y comprensión lectora. *Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 176.
- Borghi, B. Q. (2005). Taller de lectura. En M. S. Porcel, *Como motivar a los niños a leer: lecto juegos y algo más* (pág. 37). México: Pax México.
- Eduardo Herranz, R. C. (2014). La Gamificación como agente de cambio en la Ingeniería del Software. *Revista de process y métricas*, 30-56.
- Francisco J. Gallego, R. M. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *JENUI*, 2.
- Gené, O. B. (2015). Fundamentos de la gamificación.
- Grethel Naranjo Rondón, E. G. (2018). Influencia De La Gamificación Para Fomentar El Hábito De Lectura En Los Niños. *Tecnología Educativa*, 39-44.

- Hermes Francisco Pernía Hernández, G. d. (2018). Estrategias De Comprensión Lectora: Experiencia En Educación Primaria. *Educere*.
- Ina V.S. Mullis, A. M. (2006). *Estudio Internacional de Progreso en Comprensión Lectora Marcos teóricos y especificaciones de evaluación*. Secretaría General De Educación. Estados Unidos: Ministerio De Educación Y Ciencia.
- Jiménez, J. E. (Revista de Educación). Desarrollo de los procesos cognitivos de la lectura. *Revista de Educación*, 363.
- Juan Francisco Romero Pérez, R. L. (2005). *Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de criterios diagnósticos*. Andalucía: Tecnographic, S.L.
- Julio Martín Gallego, D. A. (2013). *Cmprensión y producción textual*. Barranquilla: Fundación Promigas.
- Lavigne, J. R. (2005). *Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de ccriterios en el diagnóstico*. Andalucía.: Junta de Andalucía.
- Mora, J. y. (2000). Dificultades de aprendizaje y necesidades educativas especiales. *Atención a la diversidad en educación*, 15-16.
- Moreno, Á. S. (2005). La Lectura En El Proyecto Pisa. *Revista de Educación*, 100.
- Muros, T. P. (2011). Actividades para fomentar la lectura. *Temas para la educación. revista digital para profesionales de la enseñanza.*, 1.
- Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Serviluz*, 254.
- OCDE. (2009). Definición de ompetencia lectora. *MarcMarco de Evaluación y de análisis de PISA para el desarrollo. Lectura, Matéticas, Ciencias*, 33.
- Ojeda, E. M. (2012). La lectura, base del aprendizaje. *Temas para la educación. Revista digital para profesionales de la enseñanza.*, 1.
- Paulina Esquivel, F. V., Guerra, G., & Rangel, C. G. (2018). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica. *Cultura. Educación Y Sociedad*, 106-112.

- Pérez, C. G.-B. (2012). Estrategias De Comprensión Lectora:. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 184-202.
- Ramírez, R. A. (2000). Dificultades De Aprendizaje De La Lectura Y Escritura. *Educare*, 148-149.
- Ramírez, R. A. (2000). Dificultades De Aprendizaje De La Lectura Y La Escritura. *Aerículos arbitrados*, 148.
- Rodríguez, J. M. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. 2.
- Sanmartí, B. O. (2009). La lectura como medio para desarrollar. *Educación Química*, 234.
- Solé, I. (1998). *Estrategias de Lectura*. Barcelona: Grao.
- Torres Morales, P., & Granados Ramos, D. E. (2014). Procesos Cognoscitivos Implicados en la comprensión. *Psicogente*, 454.
- Zorrilla, M. J. (2005). Evaluación de la comprensión lectora: Dificultades y limitaciones. *Revista de educación*, 121-138.,
- Werbach K. (2014) (RE) Definiendo Gamificación: Un enfoque de proceso. En español, Chitarro L, Gamberini. (EDS) Tecnología persuasiva. Persuasive 2014. Lecture notes in computer science. Vol. 8462. Springer Cham.

## 12. Apéndice

## **Agradecimiento**

*Sin duda al culminar una etapa más en nuestras vidas, es importante reconocer a quienes directa e indirectamente formaron parte de este logro, por ello queremos comenzar agradeciendo a Dios por habernos dado la fortaleza para seguir adelante y la sabiduría para poder salvar todas las dificultades presentadas , a nuestros hijos, quienes con paciencia y amor nos acompañaron en nuestro recorrido por alcanzar esta meta, y quienes han sido nuestra mayor motivación y nos han impulsado a seguir y no declinar, a toda la familia que nos han acompañado y con sus palabras de aliento siempre nos animaron, a todos nuestros estimados docentes que nos brindaron todo su apoyo, experiencia y conocimientos, pero de manera especial a nuestra tutora Mgs. Lucía Caguana, quien caminó a nuestro lado y confió en nosotros, solo nos queda decir ...  
Gracias.*

## **Dedicatoria**

*Queremos dedicar este trabajo a quienes desde el primer día estuvieron a nuestro lado, a quienes han sido la motivación que siempre nos ha impulsado a seguir adelante, a quienes han sido, son y serán nuestra razón para vivir y superarnos, a quienes nos llevan a querer ser mejores cada día , a esas personas que a pesar de su corta edad y de su poca experiencia, nos han demostrado fortaleza, paciencia y cariño, estas personas que con sus buenos sentimientos y su don de gente nos han llevado a culminar este trabajo con éxito, les dedicamos este logro a nuestros hijos Paúl y Nathanael*

## **Guía Didáctica: Gamificar “Déjame que te cuente”**

Como anexo del presente proyecto se adiciona la guía didáctica elaborada.

# ***GAMIFICAR y LECTURA*** ***¡Déjame que te cuente!***

---

**GUÍA DIDÁCTICA**  
**5to de Básica**

**Universidad Nacional de Educación**

Guía didáctica para aplicación de la Gamificación como estrategia para el fortalecimiento de la lectura comprensiva.



# **PRESENTACION**

---

La presente guía didáctica busca fortalecer la lectura comprensiva a nivel literal en estudiantes de quinto grado, a través de una serie de actividades gamificadoras que permitan alcanzar los objetivos académicos deseados, utilizando la diversión de los juegos serios como estrategia didáctica innovadora en el aula de clase.

Además esta guía aborda la estrategia de la gamificación con su principal componente el juego, con la que se facilitará la comprensión de textos, ya que el juego es una de las mejores alternativas para lograr mayor motivación y compromiso en los niños, las actividades lúdicas aquí propuestas, permitirán a los estudiantes ser más activos, participativos, comprometidos, entusiastas, y motivados por su aprendizaje, hoy en día es común observar a estudiantes desmotivados, que no se esfuerzan y que mucho menos son partícipes de la construcción de sus conocimientos, por este motivo se proponen actividades a través de herramientas como : Kahoot y videojuegos con narrativas propias del entorno del niño que fomenten la comprensión lectora y con ello aprendizajes significativos acordes a su realidad.

# INDICE



PRESENTACION.....	1
INDICE.....	2
AUTORES.....	3
INTRODUCCION.....	4
OBJETIVOS.....	6
<i>Objetivo General</i> .....	6
<i>Objetivos Específicos</i> .....	6
GAMIFICACION.....	7
KAHOOT.....	8
Actividad 1 Jugar con Kahoot.....	18
Actividad 2 Simulación de Kahoot.....	21
VIDEOJUEGOS.....	28
Actividad 3 Crear un juego en Sploder.....	30
Glosario.....	45
Bibliografía.....	46

## **AUTORES**

Una de las personas responsables de la elaboración de esta guía es el docente Fredi Ernan Criollo Cumbe, quién ha laborado en la zona rural aproximadamente 10 años y en la zona urbana por 10 años más, lo que ha permitido ir acumulando experiencias educativas de los diferentes contextos, razón por la que su práctica se ha visto beneficiada, y a la vez ha sido posible identificar aspectos que los estudiantes no han logrado desarrollar por diversas razones y que hoy se comparten en esta guía.

Además, forma parte de la construcción de esta guía, la profesora María Elisabeth Tenesaca Orellana, con una experiencia docente de 27 años, quien inició su labor en una de las zonas más remotas de la provincia del Azuay, poco a poco logró acercarse y trabajar en la institución en la que actualmente labora. Casi todos sus años de labor lo realizó principalmente con estudiantes de entre 5 y 8 años de edad, en donde las actividades lúdicas han sido primordiales, para el reforzamiento de la lectura, por varios años fue docente de preparatoria, y fue allí en donde se pudo consolidar como maestra de vocación, actualmente cumple la función de directora de la institución, lo que le ha permitido identificar dificultades de lectura en cada uno de los años de básica, falencia que hoy se ha vuelto imprescindible solucionar.

La motivación que unió a sus autores en la elaboración de esta guía ha sido su constante preocupación por mejorar dificultades en lectura, que año tras año han ido presentando sus alumnos y que hoy se podrá plasmar en esta propuesta que se considera propicia e ideal en una era virtual a la que se debe enfrentar con responsabilidad.

# INTRODUCCION



Uno de los factores que afectan al desempeño académico de ciertos estudiantes, se enfoca en la comprensión lectora; misma que se ha ido intensificando en los últimos años, ya sea por la falta de hábito por la lectura o por un inadecuado desarrollo del proceso lector, aspectos que inquietan no solo a los alumnos sino a docentes y directivos, que diariamente evidencian estas dificultades y no saben cómo enfrentarla o fortalecerla, por ello surge la necesidad de implementar nuevas estrategias pedagógicas con las que se facilite al estudiante mejorar o corregir estas deficiencias, las que han provocado vacíos cognitivos, que difícilmente se recuperan.

La necesidad imperiosa de conseguir que el niño alcance destrezas y habilidades lectoras en cada uno de los años de escolaridad, han llevado al docente a reflexionar sobre su

labor, y a considerar que la lectura al tratarse de un proceso complejo, necesariamente debe desarrollarse paso a paso y con la aplicación de estrategias que permitan al niño ir construyendo su aprendizaje de manera secuencial, de ahí la importancia de generar estrategias adecuadas a la edad y necesidad de los estudiantes, lo que constituye un compromiso clave para la construcción de conocimientos, a través de estrategias didácticas apropiadas y atractivas para los niños con las que se mejoren los resultados de aprendizaje, por ello esta guía está creada para docentes que buscan mejorar e innovar su práctica educativa, en donde el juego, la creatividad y la originalidad docente son factores esenciales para promover y fortalecer la lectura comprensiva, en los estudiantes de los subniveles elemental y medio.

La lectura es un proceso complejo, que requiere, indiscutiblemente el sustento de

estrategias innovadoras, que faciliten su desarrollo; en este sentido la interpretación de un texto dependerá en gran medida de las estrategias utilizadas por el docente.

# **OBJETIVOS**

## **Objetivo General**

Potencializar el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal a través de la gamificación como estrategia didáctica para niños y niñas de quinto año de EGB de la escuela Gabriel Arsenio Ullaauri.

## **Objetivos Específicos**

- Fomentar la motivación y el interés por la lectura a través de actividades lúdicas, propias de la gamificación como un medio eficaz para el fortalecimiento de la comprensión lectora.
- Utilizar herramientas y recursos digitales como Kahoot, y videojuegos, para reforzar y fortalecer la lectura comprensiva.



# GAMIFICACION

## Definición:

Según Gallego, (2014) :

Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado. (pág.2)



## Características:

1. Sistema externo de recompensas.

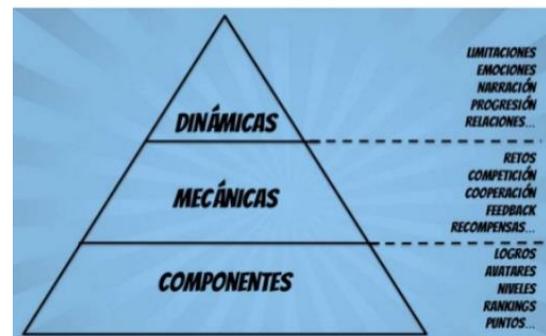
2. Metas, sensación de propósito.
3. Objetivos claros.
4. Reglas de participación y reconocimiento instantánea.
5. Participación voluntaria.
6. Retroalimentación inmediata.

## Herramientas

Según Pérez, (2016):

La gamificación se apoya en el uso de diferentes tipos de herramientas cuyo análisis permite obtener conocimiento de su uso desde una óptica acorde con la psicología del aprendizaje. Los bloques con los que construir actividades gamificadas se dividen en: dinámicas, mecánicas y componentes.

Así se aprecian en la gráfica N° 1



Grafica 1 Elementos de la Gamificación

<https://www.slideshare.net/gisselleogigi/ti>

**HERRAMIENTA  
DE  
GAMIFICACION**

**KAHOOT**



## ¿Qué es Kahoot?

Según Navarro, (2017) Kahoot es una herramienta muy valiosa y divertida para los estudiantes, fue creada por el profesor Alf Inge Wang de la Norwegian University Of Science And Technology en el año 2013, con el objetivo de crear un ambiente educativo cómodo, social y divertido.

Y se define de la siguiente manera:

Kahoot es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos. Se ofrece a los estudiantes una voz en el aula, y permite a los educadores que se dediquen y centren sus estudiantes a través del juego y la creatividad. (pág. 13)

Kahoot es una plataforma gratuita que permite elaborar cuestionarios en clase, de

manera sencilla y dinámica, es ideal para trabajar en cualquiera de los momentos de una lección, sin embargo, se recomienda para evaluar el progreso o los vacíos que el niño posee luego de un tema determinado, ha sido diseñada para transformar la forma habitual de trabajar en el aula, ya que genera aprendizajes más divertidos y depende del maestro cómo lo quiera utilizar y su habilidad para adaptarlo a las necesidades de sus estudiantes.

La falta de conectividad en algunos lugares, no es una desventaja para la aplicación de esta herramienta, ya que se puede adaptar a las necesidades de cada una de nuestras instituciones y si el problema es la conectividad, en esta guía también se propone una idea sobre cómo aplicar Kahoot sin necesidad de Internet.



## Conceptos técnicos y pedagógicos

Kahoot es un recurso interactivo, dinámico y sencillo, que puede ser utilizado con diferentes finalidades, por un lado se sugiere utilizarlo para identificar conocimientos previos del estudiante, con respecto al tema en estudio, de igual forma se puede utilizar para reconocer los aprendizajes que se han logrado y aquellos que necesitan refuerzo, ya sea a lo largo de una clase, de una unidad didáctica o del año escolar, se considera que es una herramienta muy útil para evaluar el nivel de comprensión de textos.

Kahoot permite al niño aprender de forma más amena y divertida, lleva al niño a involucrarse en el juego con el objetivo de aprender, para su uso solo se requiere conexión a Internet y un dispositivo móvil: celular, un ordenador o una Tablet, materiales que hoy en día se manejan cotidianamente.

Otra consideración importante sobre Kahoot, es que permite al docente crear juegos y concursos según las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes, todo dependerá de su creatividad y cuanto comprometido se sienta, en el proceso educativo de los mismos.

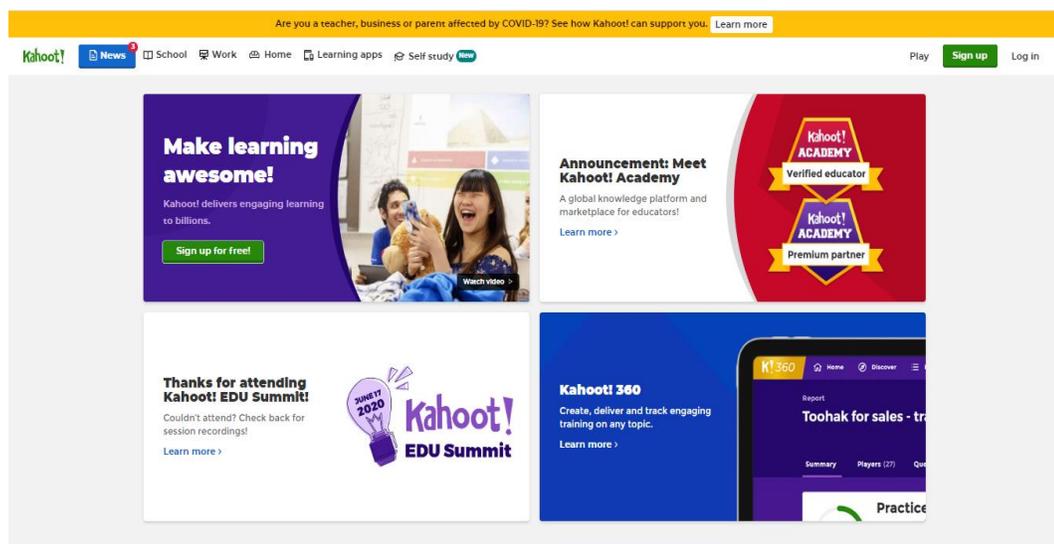


# Crear un Kahoot

En este espacio se detalla el proceso que se debe seguir para poder aplicar Kahoot en el aula.

7. En primer lugar, es necesario que el docente se registre en Kahoot, para lo cual se debe trasladar a la página principal o ingresar directamente al siguiente enlace:

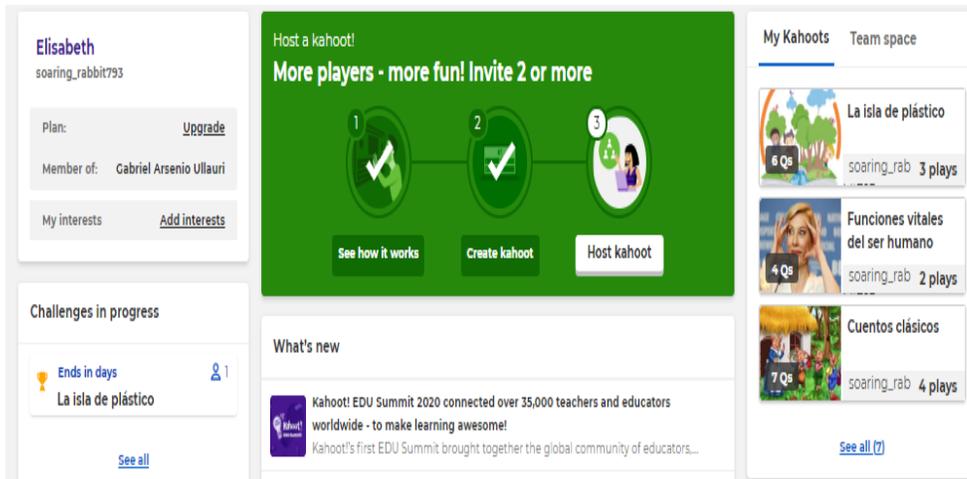
<https://Kahoot.com/schools-u/> en donde aparecerá la pantalla que se observa en la gráfica 2.



Gráfica 2 Captura de pantalla Kahoot.com

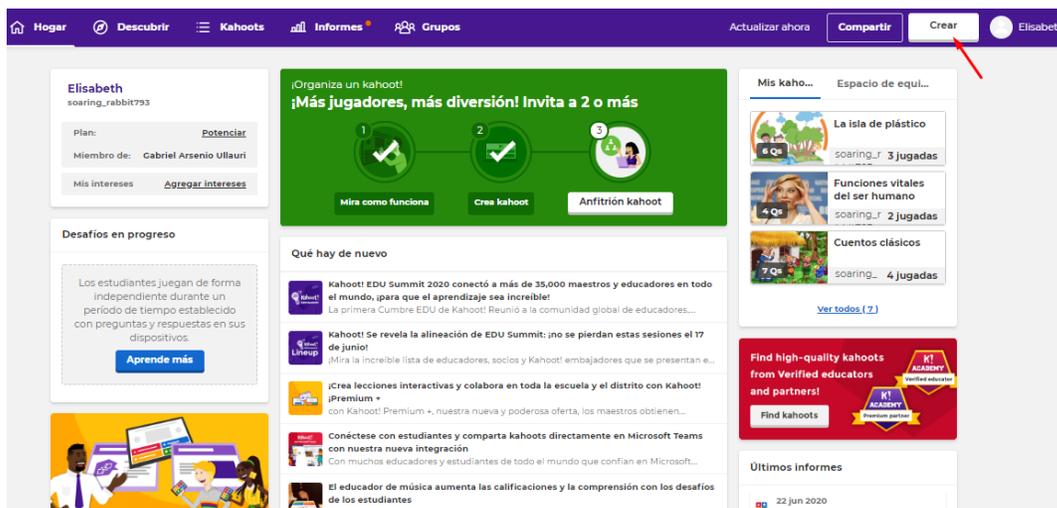
8. Luego, dar clic en iniciar sesión, seguir los pasos que se indican para registrarse, confirmar la cuenta a través del correo que se envía y listo ya tenemos una cuenta gratuita en Kahoot.
9. Cuando ya se disponga de una cuenta en Kahoot será fácil crear tus propias ideas, tus propios cuestionarios en la web, como se observa en la gráfica N° 3.





Gráfica 3 Captura de pantalla Kahoot.com

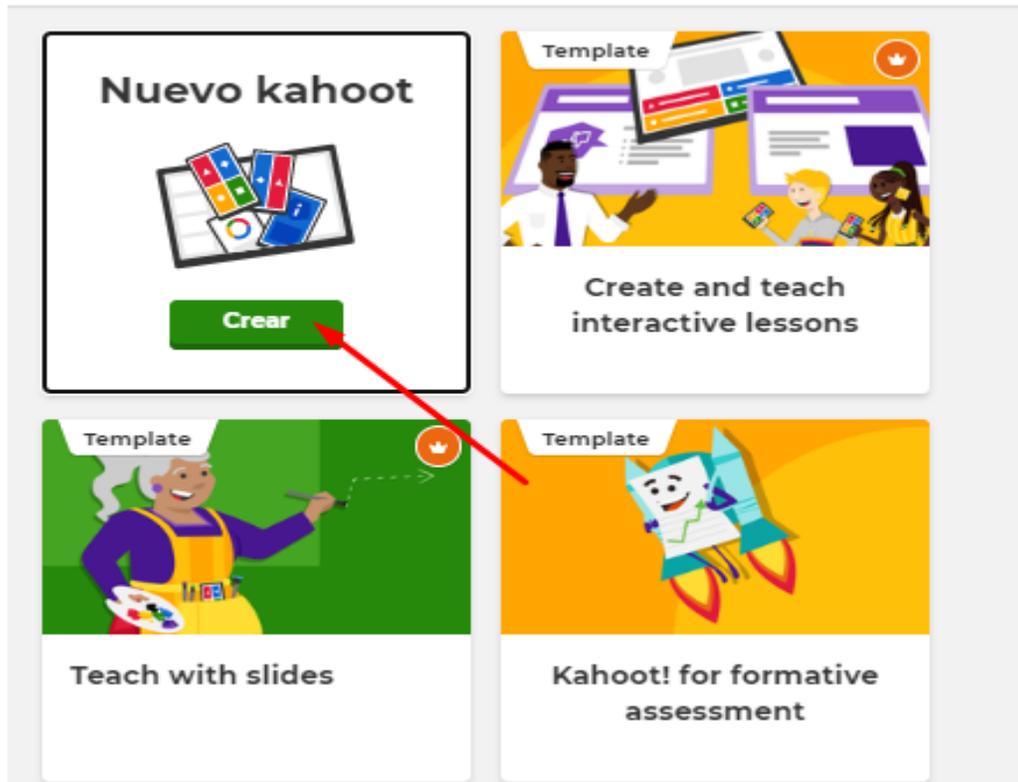
10. Bien estamos listos para crear nuestro cuestionario: dar clic en crear, como se visualiza en la gráfica N° 4:



Gráfica 4 Captura de pantalla Kahoot.com

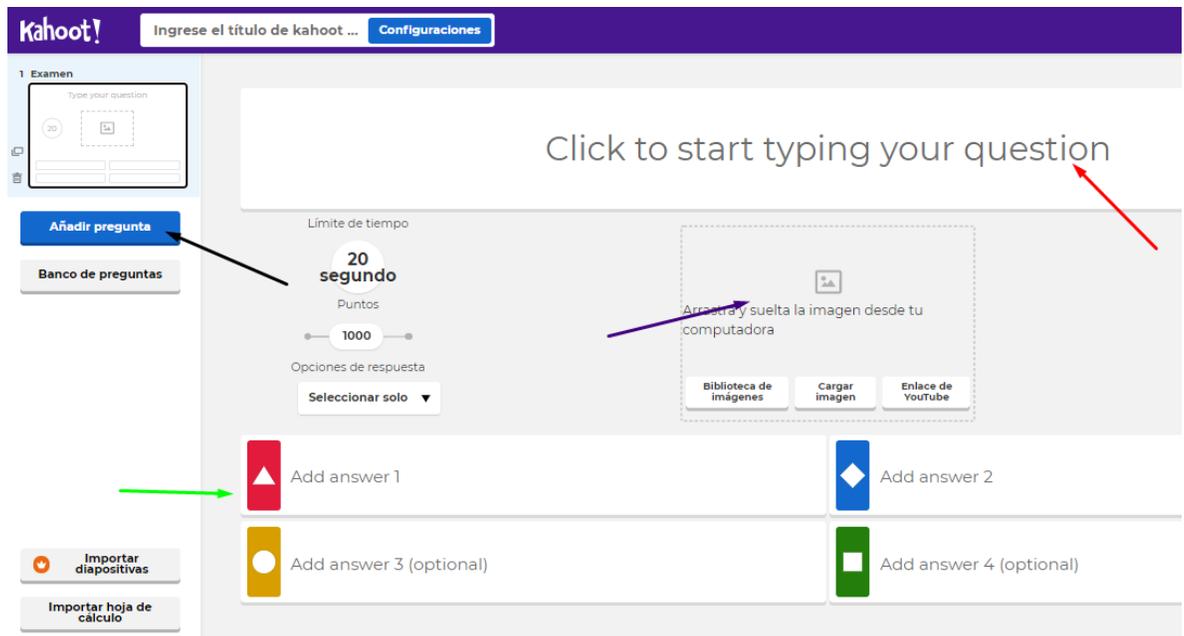
11. En la página que se refleja en la gráfica N° 5, podemos ya crear nuestro cuestionario, daremos clic en el espacio “Nuevo Kahoot”.

## Create a new kahoot



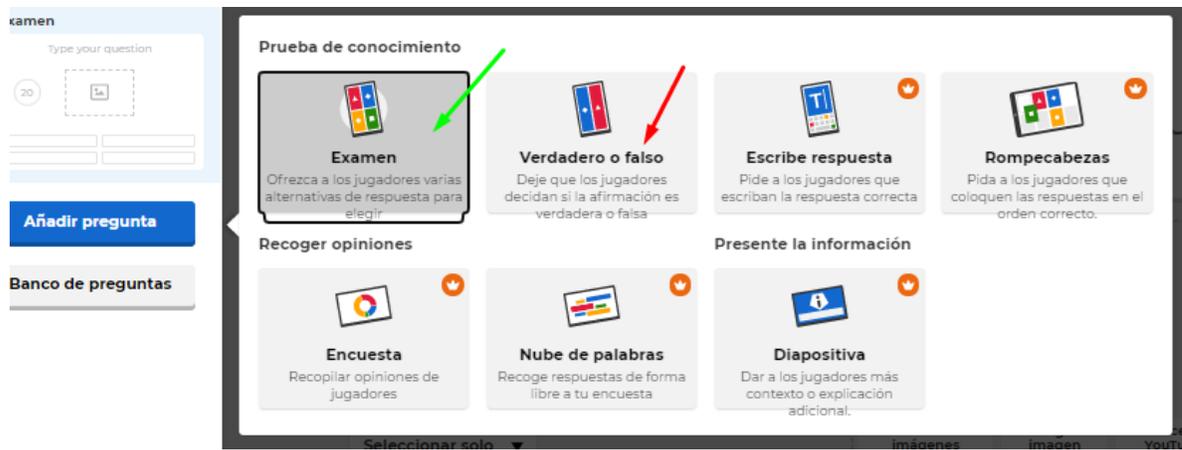
Gráfica 5 Captura de pantalla Kahoot.com

12. En el espacio señalado con la flecha roja que observamos en la gráfica N° 6, escribiremos la primera pregunta, por defecto la primera pregunta siempre será tipo examen con respuestas de opción múltiple, en la flecha roja podemos colocar una imagen que se relacione con la pregunta, de esta forma el juego será más vistoso y llamativo, podemos arrastrar una imagen descargada desde el computador.



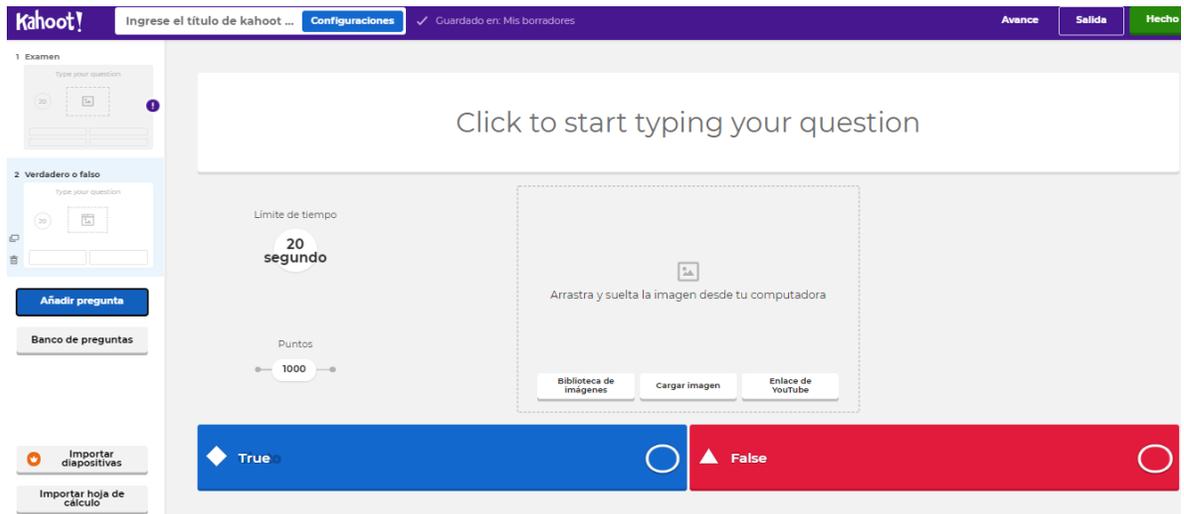
Gráfica 6 Captura de pantalla Kahoot.com

13. Ahora vamos a escribir las posibles respuestas, recuerden que una de las alternativas es la correcta y la debemos marcar. (flecha verde, revisar en la gráfica N° 6), el tiempo que el niño dispone para responder ya se encuentra determinado de acuerdo a la dificultad que presente.
14. Para seguir a la pregunta dos, solo se debe ir a la opción añadir pregunta (flecha negra, revisar en la gráfica N° 6) y seleccionar una de las dos opciones permitidas para cuentas gratuitas; examen o verdadero y falso, como se muestra en la gráfica N° 7 (flecha verde y roja)



Gráfica 7 Captura de pantalla Kahoot.com

Al dar clic en verdadero o falso aparecerá la siguiente imagen:

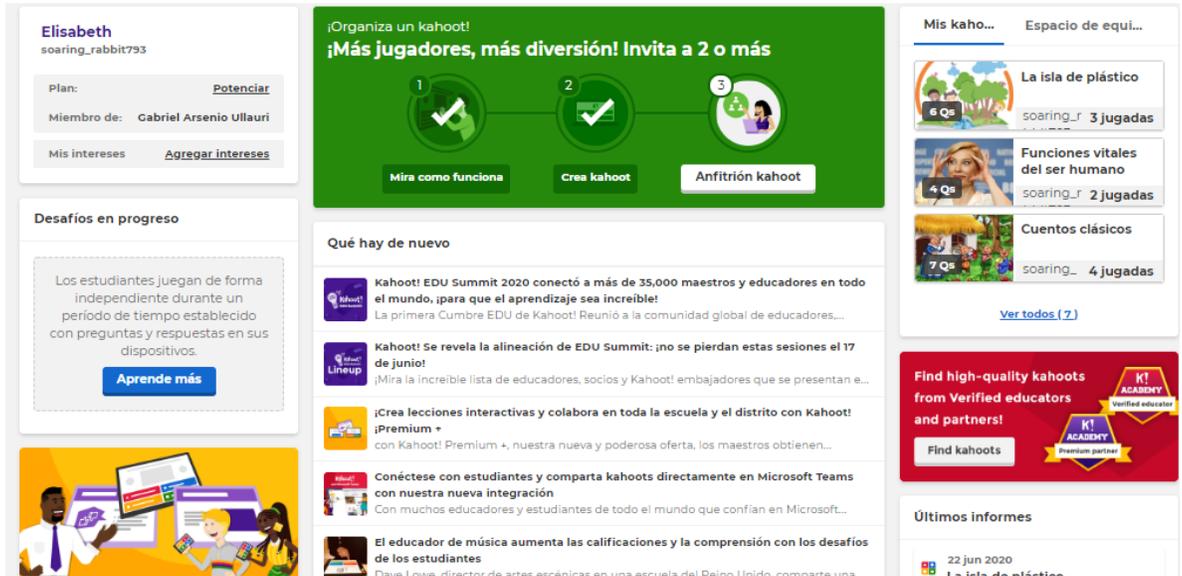


Gráfica 8 Captura de pantalla Kahoot.com

15. Y al igual que en el paso anterior, debemos ingresar la pregunta, cargar una imagen relacionada a la pregunta, marcar la respuesta correcta verdadero o falso, luego se seguirá este mismo proceso para las demás preguntas que se planea crear.
16. Al finalizar el cuestionario se debe escribir el título del Kahoot, y revisar cada una de las preguntas y respuestas, de tal forma que no haya errores que pudieran confundir a los estudiantes, debemos saber que siempre es posible editar el trabajo, al guardar nuestro

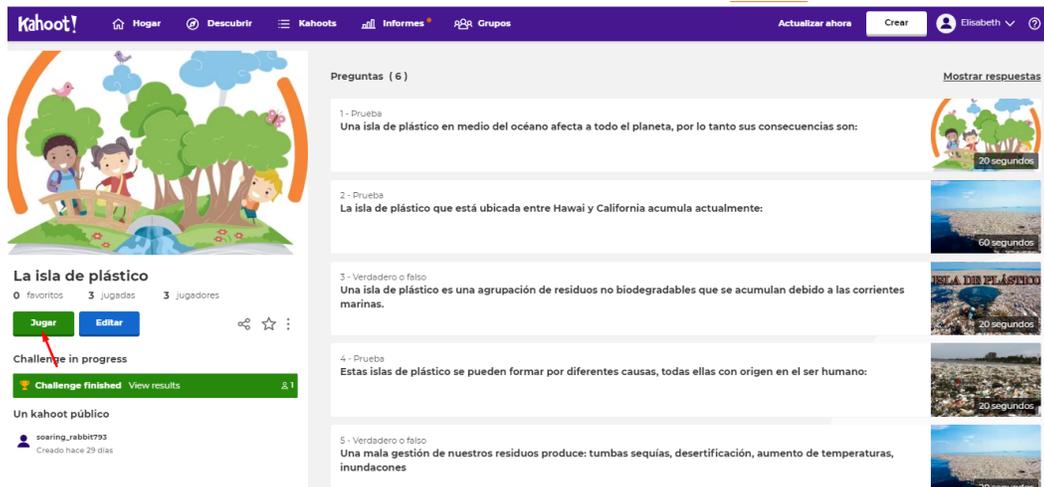


primer Kahoot, podremos visualizar nuestra creación en la página principal de nuestra cuenta, como muestra la gráfica N° 9



Gráfica 9 Captura de pantalla Kahoot.com

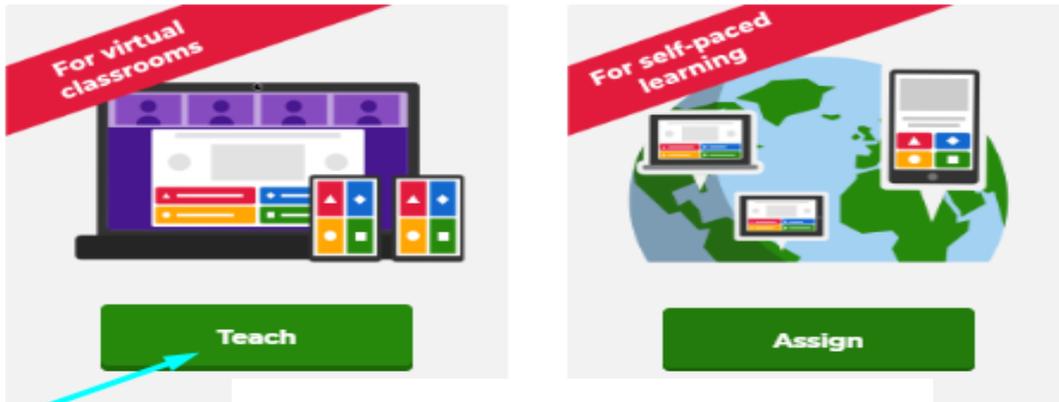
17. En la parte superior derecha se podrá ver nuestros Kahoots, al dar clic en el título del Kahoot creado recientemente observaremos al lado derecho todas las preguntas, y al lado izquierdo dos alternativas. jugar o editar, (dar clic en jugar) como muestra la gráfica N° 10



Gráfica 10 Captura de pantalla Kahoot.com

18. Iniciaremos el juego marcando “Teach”

### Choose a way to play this kahoot



Gráfica 11 Captura de pantalla Kahoot.com

19. Ahora señalamos clásico, y se inicia el juego, como se observa en la gráfica N° 12.



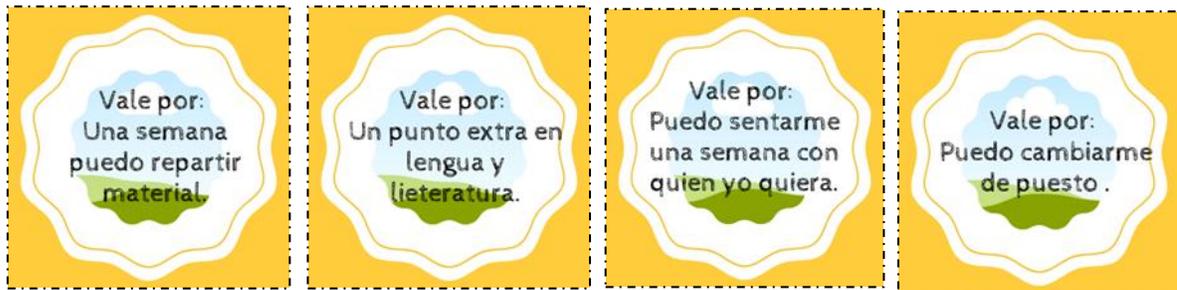
Gráfica 12 Captura de pantalla Kahoot.com

### Para los jugadores:

20. Es necesario ingresar en el siguiente enlace: <https://Kahoot.it/> en donde se debe colocar el PIN que el docente proyecta para que los estudiantes puedan ingresar al juego, luego marcar el patrón de figuras, que permitirá a los jugadores su ingreso y listo a jugar y a divertirse con la lectura, el equipo o estudiante ganador recibirá una recompensa, la

misma que debe ser creada previamente, por el docente y las que se consideren apropiadas y llamativas para los estudiantes, a continuación se exponen algunos de los incentivos que se les podrá otorgar a los jugadores ganadores.

### RECOMPENSAS PARA ENTREGAR AL ESTUDIANTE O GRUPO DE ESTUDIANTES GANADORES.



Gráfica 13 Elaboración propia.

## Actividad 1 Jugar con Kahoot

### Análisis Pedagógico

La actividad que se propone a continuación es ideal para aplicar en el momento de evaluación o retroalimentación de la clase, para ello es necesario que el estudiante previamente haya leído el texto, para que tenga un conocimiento claro sobre el tema, de esta forma el juego será más divertido y sus respuestas fáciles de responder.

Se considera que su aplicación permitirá al estudiante desarrollar destrezas y habilidades básicas de lectura comprensiva, como son:

- **Decodificación**, fundamental para que el niño entienda lo que lee.

- **Fluidez lectora** para que aumente la velocidad en que se lee un texto y lo comprenda mejor.
- **Vocabulario** ya que al poseer un vocabulario amplio el niño podrá entender mejor el significado de palabras en diferentes contextos, de esta forma su comprensión será mayor.
- **El saber conectar** una o varias oraciones ayuda al niño a comprender un texto en su totalidad.
- **Los conocimientos previos** que el niño posee lo ayudarán a relacionar lo que lee con lo que ya sabían antes.
- Finalmente, la **memoria** y la **atención** son fundamentales para retener información relevante de un texto de tal forma que esa información la utilice posteriormente.

Cabe resaltar que, al no existir un adecuado desarrollo de estas habilidades en los niños, su comprensión lectora será limitada, y la actividad que en este espacio se propone, son ideales para fortalecer cada una de las habilidades descritas.

## Materiales

- Ordenador
- Teléfono inteligente o Tablet
- Premios: tarjetas
- Lectura: “La isla de plástico”

## Procedimiento

A continuación, se describe el proceso a seguir para aplicar el juego en el aula:



1. El estudiante previamente debe leer el texto, siguiendo el proceso de la lectura: prelectura, lectura, pos lectura, de este modo al realizar el juego será más divertido.
2. El docente debe dar las indicaciones claras sobre cómo se va a realizar el juego: normas de participación, trabajo en equipo, disciplina, puntuación, ingreso al juego, código, velocidad, además es necesario que recalcar a los jugadores la importancia de leer y comprender cada pregunta, para que la respuesta sea acertada.
3. Desde un computador o un dispositivo móvil, ingresar al siguiente enlace <https://Kahoot.it/>, e ingresar el código o PIN que el docente proyecte en la pantalla, acto seguido se debe colocar el patrón correcto de figuras para dar inicio, es necesario que todos los jugadores hayan ingresado al juego para dar inicio.
4. El juego inicia con las preguntas expuestas en la pantalla, es preciso que se lea detenidamente cada pregunta y el estudiante designado para responder debe marcar la figura con la respuesta que considere correcta, la puntuación dependerá de cuán rápido se responda y sobre todo de manera correcta.
5. Al finalizar con todas las preguntas, aparecerá un marcador que determine al grupo ganador y en el podio de ganadores se expondrá el nombre del equipo que ha obtenido la puntuación más alta.
6. Finalmente se entregará una insignia o una recompensa al grupo que con su esfuerzo llegó al primer lugar.



**Nota:** El juego se podrá repetir las veces que los de esta forma la retroalimentación será más efect



## Actividad 2 Simulación de Kahoot

El siguiente juego es una propuesta que requiere de mucho ingenio y creatividad del docente, ya que implica tomar en cuenta en primer lugar las necesidades de los estudiantes y los objetivos que se pretenden alcanzar con su aplicación, requiere además un detallado procedimiento para que sea eficiente y no cause desinterés en el niño.

En este espacio se dará a conocer de manera general en qué consiste esta actividad, más adelante se especificará el paso a paso que permitirá que este juego sea divertido, y con el que los estudiantes llegarán a mejorar la lectura por sí mismos, los juegos serios aplicados de una manera distinta, sin internet, sin tecnología serán una excelente opción para reforzar la lectura comprensiva en estudiantes de primaria, y docentes que miran a la conectividad como un obstáculo para innovar el aula.

Es importante que antes de crear un juego, el docente promueva el proceso de la lectura como una rutina diaria, de esa forma las actividades que se propongan en cada juego puedan ser ejecutadas sin dificultad y se consiga que los estudiantes se diviertan y aprendan.

Antes de desarrollar la actividad es necesario que el docente prepare el ambiente y recursos para el mismo, considere los siguientes pasos:

1. Elaborar un cartel con la lectura ejemplo: “La isla de plástico”, sin embargo, la lectura que se aplique dependerá de los intereses del niño, y de lo que el docente desea alcanzar con ella.
2. Elaborar las insignias para el primer lugar, puede recurrir a los siguientes ejemplos:



Gráfica N° 14. Elaboración propia, aplicando la plataforma CANVA

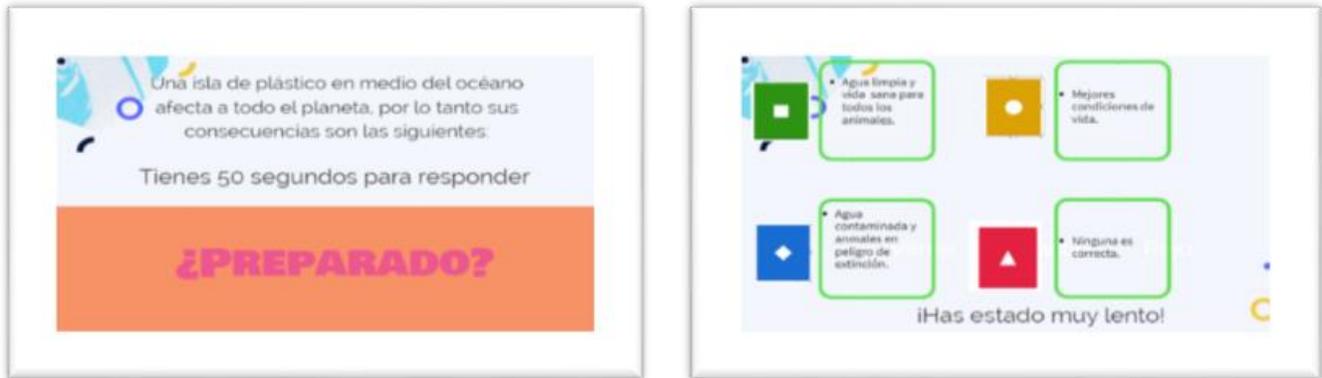
3. Elaborar tarjetas con las figuras que representan a las respuestas, deben existir tantas como grupos se hayan formado, es decir, cuatro para cada grupo, un total de veinte tarjetas si son cinco grupos.



Gráfica N° 15. Elaboración propia, aplicando plataforma CANVA.

4. Elaborar tarjetas con las preguntas y respuestas, recuerden que solo una es correcta, la cantidad de preguntas dependerá del propósito del docente.

Ejemplo:



Gráfica N° 16 Elaboración propia, aplicando plataforma Genyalli.

Es necesario elaborar tantas tarjetas como grupos de trabajo existan, de tal forma que los estudiantes coloquen la respuesta sin dificultad.

5. Elaborar tarjetas con los nombres para cada grupo, esta actividad lo realizarán los estudiantes.

Ejemplo:



Gráfica 17 Elaboración original utilización plataforma Genyalli

6. Las preguntas se presentan con sus respuestas una a una, al mismo tiempo que se indica el tiempo que se dispone para responder, lo cual depende de la dificultad, los estudiantes van contestando de acuerdo a lo que hayan comprendido de la lectura.
7. El docente marcará el inicio y el fin de cada pregunta, mediante un timbre que será colocado previamente y en un lugar visible a todos los jugadores (estudiantes) además el tiempo se tomará mediante un cronómetro que marcará el espacio exacto del que

disponen los niños para responder, al cabo del tiempo determinado ya no será posible continuar.

8. El estudiante que tenga lista la respuesta debe escoger la tarjeta con el código y deberá colocarla sobre la figura de la respuesta correcta, para ello previamente el docente colocará en cada ícono una cinta adhesiva que permitirá que la tarjeta se adhiera con facilidad.
9. El grupo que haya cumplido cada reto antes que todos y correctamente se hace acreedor a un punto a su favor.
10. Al finalizar con todas las preguntas la puntuación más alta determinará al ganador, éste se hará acreedor a una insignia o recompensa elaborada previamente y que haya sido conocida por todos antes de iniciar el juego, de tal forma que la actividad resulte más interesante.

### **Análisis pedagógico:**

La presente propuesta tiene por objetivo fortalecer la lectura comprensiva a través de actividades que se sugieren su aplicación en el momento de la consolidación, sin embargo, puede ser aplicada ya sea en la anticipación como en la construcción del conocimiento.

Esta actividad aplicada de manera secuencial permitirá desarrollar en el niño habilidades lingüísticas muy necesarias para fortalecer la comprensión lectora, las que al ser trabajadas diariamente y mediante el juego aseguran un gran éxito primero porque se impulsa al niño a jugar para obtener una recompensa que al finalizar le traerá una retroalimentación positiva, dentro de proceso de la lectura.



A través de esta propuesta el estudiante desarrollará destrezas como la de **escuchar** ya que esto le permitirá entender las ideas, las normas, reglas que el docente transmite, la destreza de hablar ya que al expresar sus ideas de manera coherente se logrará una comunicación apropiada entre los miembros del grupo y su docente, además que podrá identificar de manera consciente, la importancia de respetar y valorar la idea de los demás, también fortalece la destreza de leer con la puede identificar signos o símbolos lingüísticos, los descodifique y los interprete, finalmente el niño plasmará sus ideas, y pensamientos, con el fin de comunicarse con todos.

### **Materiales:**

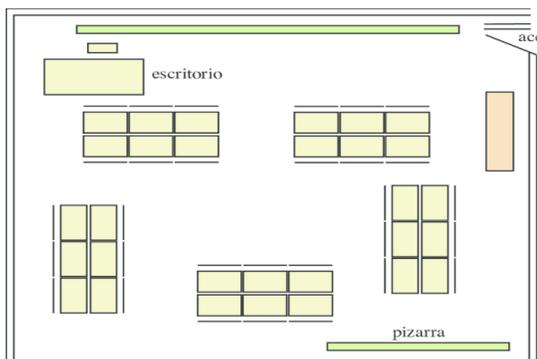
- Cartel con la lectura.
- Insignias o recompensas.
- Tarjetas de colores: con las preguntas y respuestas.
- Tarjetas con los códigos que representan a las respuestas.
- Timbre o campana.
- Lectura: La isla de plástico.

### **Procedimiento:**

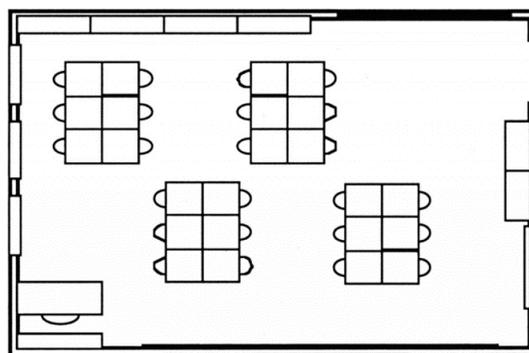
1. Leer el texto con anterioridad.
2. Preparar a los estudiantes para su participación espontánea en el juego, y predisponerlos para participar activamente a través de cuentos, narrativas, etc.
3. Disponer el aula de tal forma que los estudiantes tengan el espacio suficiente para la ejecución del juego.



Ejemplo:



Gráfica N°18. Captura de pantalla imágenes educativas



Gráfica N°19 imágenes educativas.

4. Formar equipos de trabajo a través de la técnica que el docente elija, ejemplo: lápices al centro, cabezas numeradas, los colores, etc.
5. Seleccionar el nombre del equipo: cada grupo elaborará su cartel con el nombre del equipo, con el consenso de todos, se sugiere siempre trabajar en equipo y mantener el mismo nombre del grupo para todas las actividades de lectura en donde se aplique el juego.
6. Presentar las insignias que se entregará al grupo ganador.
7. Disponer de todo el material:
  - Tarjetas con preguntas y respuestas.
  - Códigos.
  - Insignias.
  - Puntos.
  - Carteles de lectura.
8. Previamente se deberá instalar o colocar un timbre al alcance de los estudiantes, el mismo que marcará el inicio del juego y el tiempo de duración para cada pregunta.

9. Las indicaciones deben ser claras y enfocadas en los siguientes aspectos:



- Lectura atenta.
- Tiempo disponible, el cual dependerá del nivel de dificultad de la pregunta.
- Participación colaborativa.
- Designación del miembro del grupo que participará en cada pregunta.
- Cumplimiento de normas y reglas de comportamiento.



**RECURSO**  
**DE**  
**GAMIFICACION:**  
**VIDEOJUEGOS**



## ¿Qué son videojuegos?

Luis Eguía,( 2012) manifiesta que los:

Juegos son entornos que implican libertad de actuación, la necesidad de fijar metas y propósitos y encaminarse a conseguirlos, contribuyendo a que el usuario se responsabilice del desarrollo personal. En el juego el individuo vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente, convirtiéndose en un entorno donde puede poner en práctica la pluralidad de mecanismos y recursos, que le permitirán interactuar libre y espontáneamente dentro de un sistema social. (pág.11)

El interés por tomar en cuenta los videojuegos como una propuesta para mejorar la lectura, está en la motivación que se genera a través de todos sus elementos, su narrativa atrayente, los retos, los puntos, las recompensas, que invitan al niño a comprometerse y trabajar responsablemente con el fin de divertirse y a la vez aprender.

en espacios apropiados y adaptados para cumplir un objetivo, a través de los videojuegos el nivel de concentración en los estudiantes será mayor y su capacidad para solucionar problemas reales acrecentará, por ende su compromiso por aprender y mejorar la lectura son muy significativos.

## Conceptos técnicos y pedagógicos

La aplicación de videojuegos en el aula, constituyen un reto en primer lugar para el docente, ya que exige un conocimiento básico para su elaboración, e implementación, por ello se considera pertinente tener claro cuáles son los elementos y los componentes que lo conforman y que son fundamentales al momento de implementar la gamificación.



## Actividad 3 Crear un juego en Sploder

La creación de videojuegos puede ser considerada como una tarea compleja ya que su aplicación requiere de la utilización de plataformas virtuales y demás herramientas y recursos tecnológicos, con los que muchos docentes no están familiarizados, sin embargo, es preciso enfrentar esta nueva realidad virtual que ha crecido rápidamente y se encuentra a cada paso que damos.

La presente actividad, sugiere la creación de un videojuego con recursos y plataformas fáciles y manejables tanto para docentes como para los estudiantes, aquí el niño podrá cumplir una serie de retos o misiones con los que ganará puntos, insignias y recompensas que le ubicarán en rankings de acuerdo a sus avances.

Se considera una actividad muy motivadora para el estudiante, ya que además de divertirse con el juego, también mejorará notablemente la lectura comprensiva, ya que a medida que va jugando también va leyendo textos que le permitirán avanzar, solo, en el caso de haber comprendido el texto, lo que exige del niño mayor comprensión de narrativas cortas, que serán la base para continuar jugando.

A continuación, se describe el proceso a seguir para elaborar un videojuego, pero antes es necesario aclarar que todo juego que sea aplicado en el aula, ya sea de manera tradicional, física o virtual, requiere un propósito previo, en este caso es reforzar la lectura comprensiva mediante los videojuegos.

21. En primer lugar, se sugiere, registrarse en una plataforma gratuita de creación de videojuegos y de fácil uso, como lo es *Sploder*, es importante registrarse para que sea posible crear, compartir y ejecutar el juego con los estudiantes.

22. Al disponer ya de una cuenta, el tablero principal se mostrará así:





Gráfica N° 20. Captura de pantalla Sploder.com

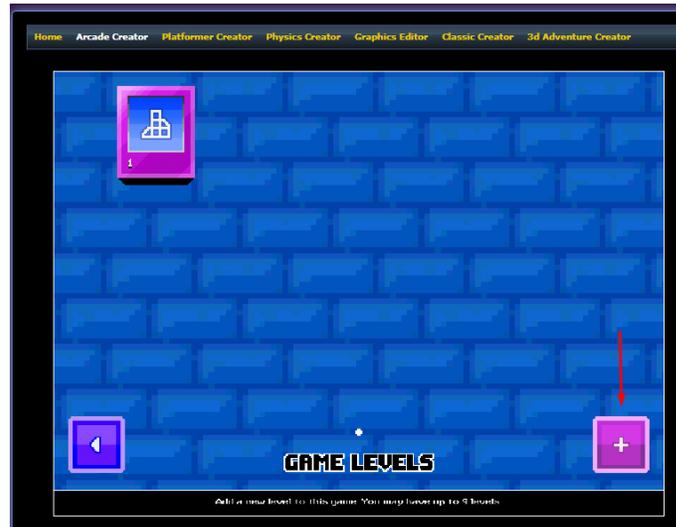
23. Para empezar, creando un juego, debemos pulsar en **Make a game**, en donde se debe seleccionar el tipo de juego que se quiere crear, para los docentes que desean incursionar en esta fabulosa plataforma se sugiere iniciar con **Retro Arcade**, por ello se dará clic en este recuadro que muestra la gráfica N° 20



Gráfica 21. Sploder.com

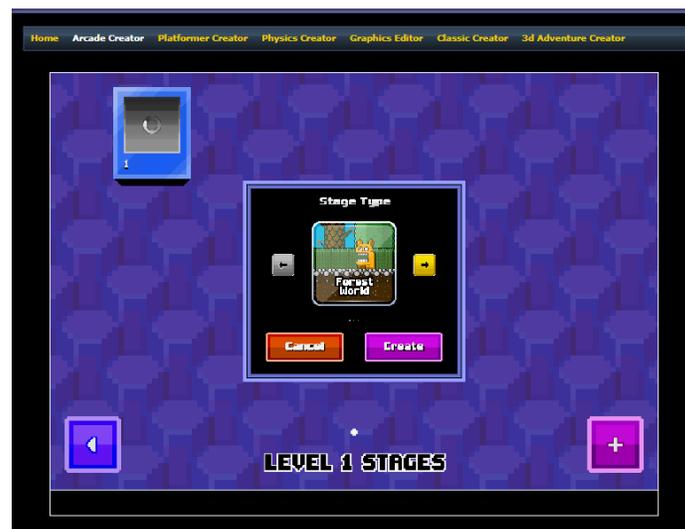
24. Se elige el primer botón, **create**, luego se pulsa **New**, para crear el juego

25. Ahora vamos a crear el primer nivel, (pueden crearse hasta nueve), para esto se pulsa el recuadro del signo “+” cada vez que se desee crear uno. Cada nivel está conformado por pantallas que se irán creando al pulsar en el mismo.



Gráfica N° 22. Captura de pantalla Sploder.com

26. Al ingresar al nivel 1 ya se puede crear pantallas y será de elección de su creador, ya sea el mundo del bosque, de cuevas o el tecnológico, solo pulsamos el signo “+”



Grafica N° 23. Captura de pantalla Sploder.com

27. Ahora ingresamos en el editor en donde se puede visualizar en la parte izquierda la barra de herramientas, además del zoom que nos acerca o aleja la pantalla, también encontraremos un botón morado que nos permitirá ir hacia la pantalla anterior o la siguiente, tenemos también la parte central que es el escenario en donde podremos ir creando lo que necesitemos para nuestro juego, solo es preciso explorar cada una de las herramientas que encontremos en este espacio.

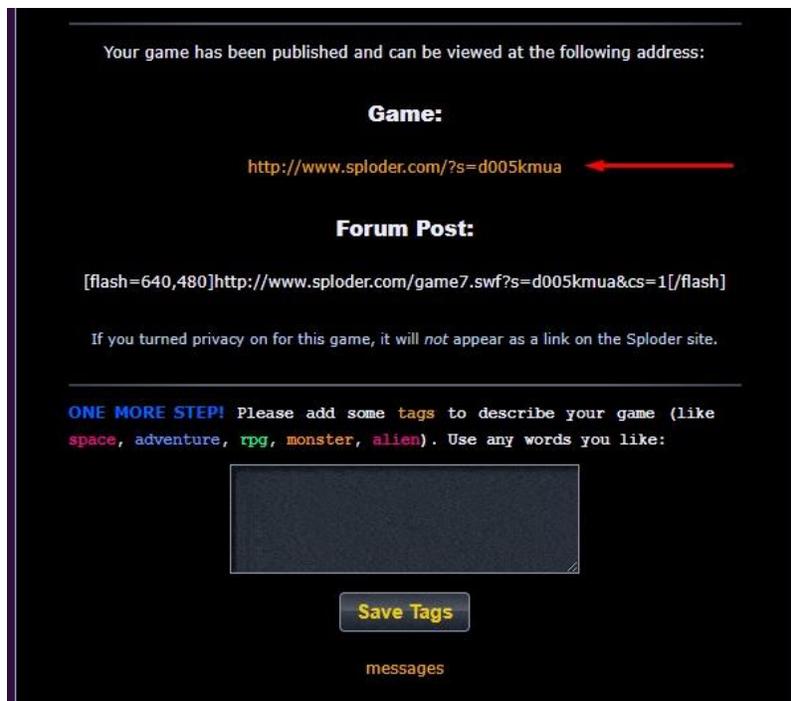


Gráfica N° 24. Captura de pantalla Sploder.com

28. En la parte inferior derecha, encontramos un botón verde ubicado en la parte derecha de la pantalla el que nos permitirá ejecutar el juego, o editar para realizar los cambios necesarios.

29. Finalmente, al concluir con la creación del juego se podrá evidenciar los niveles, pantallas, obstáculos, recompensas que harán que el juego sea interesante, pero lo más importante son las narrativas creadas con el fin de conseguir que el niño lea, comprenda y ejecute el juego correctamente, todo va a depender de la creatividad del docente. Para los jugadores.

1. El docente debe compartir el enlace de su juego a todos sus alumnos, como se puede observar en la gráfica N°25.



Gráfica N° 25. Captura de pantalla Sploder.com

2. Ingresar en el juego, ejemplo propuesta 1, y dar clic



Gráfica N° 26. Captura de pantalla Sploder.com

3. Al dar clic en start, aparecerán los personajes del juego, y serán de elección del niño con quien jugar, solo debe dar clic en las flechas seleccionar y nuevamente *start*, como podemos mirar en la gráfica N° 27



Grafica N° 27 Captura de pantalla Sploder.com

4. El juego inicia, para lo que es necesario utilizar las flechas del teclado.

## *Análisis pedagógico*

La motivación que se genera en el estudiante a través de la tecnología y de los videojuegos es impresionante, ya que es un recurso que está al alcance de todos y que al ser enfocado en el aprendizaje se vuelve un proceso eficaz permitiendo que el estudiante se involucre de manera voluntaria.

A través de los videojuegos se es posible una retroalimentación constante, aprendizajes más significativos, mayor retención, compromiso en el cumplimiento de retos, aprendizaje interactivo y autónomo, mayor reflexión, y más colaboración ya que se promueve el trabajo en equipo.

Carvajal, (2014) manifiesta que:

Habilidades como la capacidad espacial, la memoria, los reflejos y la velocidad de reacción, el razonamiento y la resolución de problemas o el pensamiento multitarea

pueden verse desarrolladas gracias a los videojuegos, así como otras con algún componente fisiológico como la percepción visual o auditiva, la habilidad manual o la coordinación psicomotriz. (pág.4)

## **Materiales**

- Computadora
- Internet
- Insignias
- Recompensas
- Lectura: El hilo rojo del destino.

## **Procedimiento**

A continuación, se presenta el paso a paso para la creación de un video juego con propósitos de reforzamiento de la lectura comprensiva:

- I. Es necesario que el docente elabore un plan del juego, se sugiere el siguiente:
  - a. Nombre del juego.
  - b. Objetivo.
  - c. Recompensas.
  - d. Puntuación.
  - e. Personajes.
  - f. Título de la lectura o cuento.
  - g. Elementos.
  - h. Escenario

2. Los niveles, escenarios, personajes y elementos dependerán del cuento o la lectura que se desea que el estudiante lea, para ir cumpliendo los retos que el juego presente, todo dependerá de cuánto el niño comprendió la narrativa, expuesta en el juego, lo que le permitirá seguir avanzando de nivel hasta completar los retos propuestos.
3. Cuando el docente haya creado su videojuego, debe compartir el enlace a sus estudiantes para su inicio, cabe recordar que no es necesario que el niño cree una cuenta, ya que solo basta con tener el enlace del juego.
4. Las indicaciones sobre su uso y manejo deben ser claras, el estudiante debe conocer: cuántos niveles tiene el juego, la puntuación que obtendrá al pasar cada misión, cuáles son los personajes que se involucran, y de manera especial deberá tener claro que todo depende de cuánto haya comprendido los textos escritos que se exponen en el juego.
5. Desde un computador o un dispositivo móvil el estudiante podrá ingresar al juego, de manera individual.
6. El juego inicia al pulsar en el enlace que permite al niño jugar las veces que sea necesario hasta alcanzar el nivel de comprensión que se requiere.



## Actividad 4 simulación de videojuego

### **Descripción:**

Las opciones que el docente tiene en la actualidad para innovar su aula, son innumerables, más aún si se toma en cuenta que la tecnología y la era digital están cada vez más inmersas en cada acción que se realiza cotidianamente, sin embargo, también aún se puede observar espacios educativos en donde la tecnología no es accesible, ya sea en la institución educativa o en los hogares de los estudiantes, y aunque pareciera complejo aplicar nuevas estrategias, con el panorama que se presenta, no es así, ya que depende del docente, de su creatividad, de su imaginación y su deseo de ejercer cambios dentro de su aula, los que faciliten mejorar la comprensión de textos en sus alumnos, por ello en este espacio se sugiere la aplicación de la gamificación, con juegos interactivos que no requieren de internet, ni de tecnología, más que para que el docente realice sus creaciones a través de plataformas o recursos que la tecnología nos ofrece.

En la presente actividad se describe brevemente en que consiste la propuesta:

1. Previamente se establecer un objetivo.
2. Crear una narrativa, atrayente para el niño.
3. La elaboración de misiones o preguntas a resolver deben estar enfocadas en el objetivo planteado por el docente.
4. Las instrucciones para iniciar con el juego, deben ser claras.
5. Los avatares o los personajes deben ser de elección del niño y deben estar elaborados previamente, de ser posible pueden ser los mismos para todos los juegos, de tal forma

que se pueda elaborar un ranking con puntuación e insignias obtenidas de forma individual o grupal al finalizar una unidad didáctica o cuando el docente lo crea pertinente.

6. Este ranking debe ser elaborado por el docente con anterioridad, se puede utilizar un cartel con los gráficos que representan a los avatares o personajes e ir colocando en la parte superior del cuadro de acuerdo a los puntos obtenidos.
7. Se establece las penalizaciones para quienes no cumplan con las consignas.
8. Elaboración previa de recompensas, las que deberán ser entregadas según lo establezca el docente.

## **Análisis pedagógico:**

La creación de juegos, ya sea a través de un entorno virtual o de forma física, constituye un reto para el docente, que mira en esta estrategia pedagógica, una oportunidad para innovar su aula, éstos juegos ofrecen al niño importantes posibilidades para el proceso de enseñanza aprendizaje, en definitiva, los juegos aplicados con fines educativos y de aprendizaje permiten trabajar en equipo, fomentan el escucha activa, mejora su participación, favorece la reflexión, por ello es importante reconocer que, al introducir al niño en el mundo del juego, de los retos, de las recompensas, se le está invitando sutilmente a tomar decisiones, a resolver problemas, a enfrentar situaciones muy semejantes a la realidad, pero sobre todo se fomenta el trabajo en equipo, muy necesario hoy en día, no obstante es necesario aclarar que el juego no siempre será de utilidad en todos los contenidos curriculares, sin embargo en esta guía se recomienda su aplicación para fortalecer la lectura comprensiva de textos, ya que su narrativa cautivadora, y

todos los componentes que se utilizan en el juego causan en el niño, mayor concentración y motivación por leer y comprender una lectura, que será el centro del juego, ya que se requiere de su comprensión para jugar y avanzar en las misiones planteadas, lo que prácticamente permitirá crear un hábito lector en el niño.

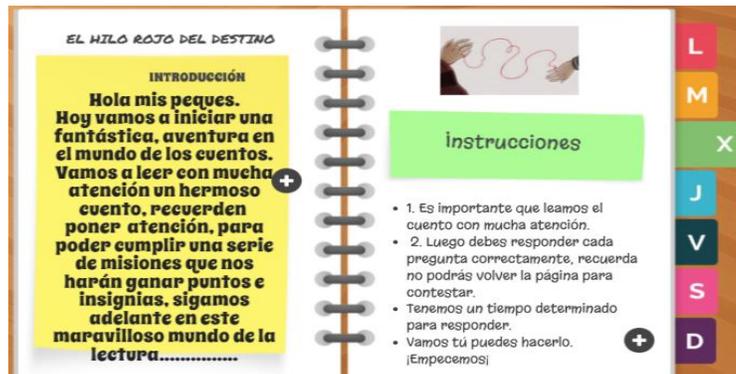
## Materiales

- Cartel con la lectura, objetivo, misiones, instrucciones.
- Insignias.
- Avatares.
- Cuadro de ranking
- Plataforma digital: Canva-Genially

## Procedimiento

1. Elaborar un cartel con el objetivo, misiones, que inicialmente pueden ser entre tres o cuatro para no cansar al niño y para mantener su expectativa.
2. Elaborar un cartel con el cuento, la introducción y las instrucciones claras del juego, se recomienda al docente utilizar la plataforma CANVA o Genially, que son gratuitas y son ideales para crear presentaciones o textos que pueden ser descargados e impresos para presentar a los estudiantes como material físico.

## Ejemplo: El hilo rojo del destino



Grafica N° 28 Elaboración propia, aplicando plataforma Genyalli

3. Si se utiliza este juego para una clase, se sugiere enviar el texto o el cuento al estudiante con anterioridad aplicando la estrategia de aula invertida para luego, ya en la clase específicamente de lectura y mediante el juego reforzar lo leído y retroalimentar en el caso de ser necesario.
4. Presentar el cartel con el ranking y los avatares, para ubicar la puntuación e insignias de acuerdo al avance del juego, si se trata de una hora clase también se debe ir colocando la puntuación de tal forma que el estudiante o el equipo conozca su avance y se esfuerce un poco más, el nivel de competitividad aumenta conforme se cumplen las misiones. (se irán colocando conforme avanza en el juego)

RANKING 5TO A LECTURA		
EQUIPOS	PUNTOS	POSICIÓN
LOS CAMPEONES 	5	PRIMERO
LAS ESTRELLITAS SONRIENTES 	4	SEGUNDO
LOS MIENTECOS 	3	TERCERO
AMIGOS PARA SIEMPRE 	2	CUARTO

Grafica N° 29. Elaboración propia aplicando plataforma Genyalli

5. Antes de iniciar el juego se deben enunciar claramente las reglas y normas que cumplirán los jugadores.
6. Distribuir los espacios del aula, de manera que los estudiantes no tengan problema para cumplir las misiones.
7. El docente debe establecer una señal para iniciar el juego y conseguir que todos presten atención, puede ser un pito, un timbre, una campana, que los niños identifique como inicio.
8. Se entrega tarjetas de colores con las misiones para cada grupo, que no deben sobrepasar las cuatro para la primera vez, tomar en cuenta que deben existir cuatro tarjetas para cada grupo ubicadas en distintos lugares del aula y presentadas de forma aleatoria a cada equipo, es decir el orden es diferente, pero son las mismas misiones.



Gráfica N° 30 Elaboración propia, aplicando plataforma Genyalli

9. Para hacer más interesante el juego el docente previamente coloca un sobre con las tarjetas que contiene las misiones y las esconderá para que el coordinador de cada grupo o a quién se designe, la encuentre, es el inicio del juego, las preguntas para cada grupo están numeradas de forma diferente, el éxito de este juego se verá reflejado en el trabajo en equipo, pero sobre todo en las respuestas correctas que denotan claramente una comprensión adecuada al cuento leído previamente.

10. Cuando el equipo tenga la respuesta a la pregunta o misión designada debe ir marcando en las mismas tarjetas con las preguntas, al completar todas debe entregar al docente para verificar sus respuestas, se otorgará un punto extra al equipo que termine en el tiempo señalado y, en primer lugar, a los equipos restantes que hubieren contestado bien se les entregará una estrella adicional que equivale a medio punto siempre y cuando la respuesta sean las correctas.

11. Al culminar con las cuatro misiones que seguramente tomará dos períodos de clase, se podrá pasar al siguiente nivel que implica mayor dificultad en las misiones, mayor esfuerzo y empeño en el niño.
12. La creatividad del docente permitirá elaborar nuevas y variadas misiones o actividades a cumplir para continuar con el juego.
13. En esta primera clase ya es posible ubicar en el ranking al equipo ganador en la primera posición.
14. La creatividad y originalidad del docente serán factores clave para el éxito en la aplicación de este recurso.

Si un niño no puede aprender de la manera en que enseñamos, quizá debemos enseñar de la manera en la que el aprende “jugando”

*Ignacio Estrada*



# ***Glosario***

**Gamificación:** técnica de aprendizaje que traslada el juego al ámbito. educativo.

**Recompensa:** premiar un mérito.

**Ranking:** lista de un conjunto de elementos.

**Mecánicas:** acciones realizadas por los jugadores.

**Lúdico:** todo lo relacionado el juego, recreación y entretenimiento.

**Videojuegos:** acción interactiva dirigida al entretenimiento.

**Pantalla:** superficie en la que aparecen imágenes de un aparato electrónico.

**Avatares:** fotografías, dibujos o representaciones tridimensionales.

**Misiones:** tarea que se confiere a una persona o grupo de personas.

**Innovar:** implementar elementos totalmente nuevos.

**Niveles:** área concreta del mundo virtual, donde el jugador supera sus dificultades para lograr completarlo

**Decodificador:** sentido inverso a la codificación, consigue que los mensajes estén disponibles para el receptor.

# ***Bibliografía***

- Carvajal, D. (2014). EL PAPEL DE LOS VIDEOJUEGOS en el proceso cognitivo. *ResearchGate*, 4.
- Gallego, M. y. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *JENUI*, 2.
- José Luis Eguía Gómez, R. C. (2012). VIDEOJUEGOS: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3 ciencias*, 11.
- Luis Eguía, R. C. (2012). VIDEOJUEGOS, CONCEPTOS, HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN. *3 CIENCIAS*, 11.
- Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación:. *Serbiluz*, 264.
- Pérez, F. Q. (2016). Aplicación de herramientas de gamificación en física y química en secundaria. *Revista de Ciencias Humanas y sociales*, 331-332-333-334.



**UNAE**

## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

María Elisabeth Tenesaca Orellana, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del "trabajo de integración curricular", "La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 27 de septiembre de 2020

María Elisabeth Tenesaca Orellana.

C.I: 0102710209



## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Fredi Ernan Criollo Cumbe, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular: "La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe.", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 27 de septiembre de 2020

Fredi Ernan Criollo Cumbe.

C.I: 0102448685



**UNA E**

## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

María Elisabeth Tenesaca Orellana, autora del Trabajo de Integración Curricular “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 27 de septiembre de 2020

María Elisabeth Tenesaca Orellana

C.I: 0102710209



**UNA E**

## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Fredi Ernan Criollo Cumbe, autor del Trabajo de Integración Curricular: "La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe.", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Azogues, 27 de septiembre de 2020.

Fredi Ernan Criollo Cumbe.

C.I: 0102448685



**UNA E**

## Certificación del Tutor

---

Yo, Lucía Gabriela Caguana Anzoátegui, tutora del Trabajo de Integración Curricular denominado “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe” perteneciente a los estudiantes: María Elisabeth Tenesaca Orellana con C.I. 0102710209 y Fredi Ernan Criollo Cumbe con C.I. 0102448685. Doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 4% de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 27 de septiembre de 2020

---

Lucía Gabriela Caguana Anzoátegui

C.I: 01024647714