

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS



TESIS:

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA
COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS
NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE TELESECUNDARIA DISTRITO
1203-2 DEL MUNICIPIO DE SAN ANTONIO SACATEPÉQUEZ, DEPARTAMENTO
DE SAN MARCOS.**

PRESENTADO POR:

PEM. YESENIA IVÓN GONZÁLEZ MIGUEL

CARNÉ: 201443711

**PREVIO A CONFERIRSELE EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MA. REYNA ELIZABETH LACAN ARREAGA

ASESORA

M.A NELSON DE JESÚS BAUTISTA LÓPEZ

REVISOR

LIC. SELVYN ARAMIS SÁNCHEZ VELÁSQUEZ

COORDINADOR DE EXTENSIÓN

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

SAN MARCOS, FEBRERO 2026

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS



TESIS:

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA
COMPRESIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS
NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE TELESECUNDARIA DISTRITO
1203-2 DEL MUNICIPIO DE SAN ANTONIO SACATEPÉQUEZ, DEPARTAMENTO
DE SAN MARCOS.**

PRESENTADO POR:

PEM. YESENIA IVÓN GONZÁLEZ MIGUEL

CARNÉ: 201443711

**PREVIO A CONFERIRSELE EL TÍTULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

MA. REYNA ELIZABETH LACAN ARREAGA

ASESORA

M.A NELSON DE JESÚS BAUTISTA LÓPEZ

REVISOR

LIC. SELVYN ARAMIS SÁNCHEZ VELÁSQUEZ

COORDINADOR DE EXTENSIÓN

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

SAN MARCOS, FEBRERO 2026

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

CONSEJO DIRECTIVO

PhD. Edgar Ronaldo de León Cáceres	Director
Licda. Astrid Fabiola Fuentes Mazariegos	Secretaria Consejo Directivo
Ing. Agr. Roy Walter Villacinda Maldonado	Representante de Docentes
Lic. Oscar Alberto Ramírez Monzón	Representante de Estudiantil
Br. Luis David Corzo Rodríguez	Representante de Estudiantil

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS

COORDINACIÓN ACADÉMICA

Ing. Agr. Rodolfo R. Carredano Romero	COORDINADOR ACADÉMICO
Ing. Agr. Jorge Robelio Juárez González	COORDINADOR CARRERAS TÉCNICO EN PRODUCCIÓN AGRÍCOLA E INGENIERO AGRÓNOMO CON ORIENTACIÓN EN AGRICULTURA SOSTENIBLE
Lic. Ramiro Augusto Ponce de León	COORDINADOR CARRERA DE PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Licda. Virginia de Jesús Cifuentes Rodríguez	COORDINADORA CARRERA DE TRABAJO SOCIAL, TÉCNICO Y LICENCIATURA
Lic. Byron Lionel Orozco García	COORDINADOR CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS TÉCNICO Y LICENCIATURA
Lic. Aramis Fredy González López	COORDINADOR CARRERA DE ABOGADO Y NOTARIO Y LICENCIATURA EN CIENCIAS JURÍDICAS Y SOCIALES
Dra. Jenny Vanessa Orozco Míncez	COORDINADORA CARRERA MEDICO Y CIRUJANO
Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez	COORDINADOR PEDAGOGÍA EXTENSIÓN DE SAN MARCOS
Lic. Bainor Jeovany Pérez Ramos	COORDINADOR EXTENSIÓN DE MALACATÁN
Licda. Karina Nineth Reyes Maldonado	COORDINADORA EXTENSIÓN TEJUTLA
Lic. Julio Augusto González Roblero	COORDINADOR EXTENSIÓN DE TACANA
Ing. Rubén Francisco Ruíz Mazariegos	COORDINADOR DEL INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN
Licda. Olga Amparo Urrutia Bartolón	COORDINADORA DE ÁREA DE EXTENSIÓN
Ing. Mario Rolando Luis López	COORDINADOR CARRERA DE INGENIERÍA CIVIL
Licda. Silvia Yanet Reyes Najarro	COORDINADORA CARRERA CONTADURÍA PÚBLICA Y AUDITORIA
Lic. Clemente Raúl Matías Gabriel	COORDINADOR CARRERA PROFESORADO BILINGÜE INTERCULTURAL
Lic. Sergio Enrique Cal Quiñonez	COORDINADOR CARRERA SOCIOLOGÍA, CIENCIAS POLÍTICA Y RELACIONES INTERNACIONALES

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS.

TRIBUNAL EXAMINADOR

PhD. Edgar Ronaldo de León Cáceres

Director

Ing. Agr. Rodolfo R. Carredano Romero

Coordinador académico

Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez

Coordinador de extensión

Licda. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga

Examinadora asesora

MA. Nelson de Jesús Bautista López

Examinador revisor

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS.

COMISIÓN DE TESIS

Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez

Presidente

PhD. Rufino Orlando Guzmán de León

Secretario

MA. Nelson de Jesús Bautista López

Vocal

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSIÓN SAN MARCOS.

PADRINO

MA. Nelson de Jesús Bautista Lòpez

Dictamen asesora



**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS
CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGIA Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
PLAN FIN DE SEMANA, EXTENSION SAN MARCOS**

San Marcos, 06 de octubre de 2025

Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez
Coordinador de Extensión San Marcos
Centro Universitario de San Marcos
Universidad de San Carlos de Guatemala

De manera atenta me permito informarle que se finaliza la **ASESORIA** de tesis con el tema:

“LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE TELESECUNDARIA DISTRITO 1203-2 DEL MUNICIPIO DE SAN ANTONIO SACATEPÉQUEZ, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS”

Trabajo presentado por la estudiante de la carrera de Licenciatura en Pedagogía y Ciencias de la Educación, plan fin de semana, extensión San Marcos: **PEM. YESENIA IVÓN GONZÁLEZ MIGUEL, CARNÉ: 201443711**

Al finalizar dicha actividad académica, se designa con **DICTAMEN FAVORABLE** para continuar con los trámites correspondientes.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Reyna Elizabeth Lacán Arreaga".

M.A Reyna Elizabeth Lacán Arreaga
Docente asesora

Dictamen revisor



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA.
CENTRO UNIVERSITARIO DE SAN MARCOS,
LIC. EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

SAN MARCOS, 11 DE NOVIEMBRE DE 2025

Lic. Selvyn Aramis Sánchez.
Coordinador de Pedagogía, Plan fin de semana.
Extensión San Marcos.
Presente.

Atento saludo estimados coordinador.

Por este medio, me permito informarle que, en mi calidad de REVISOR DEL TRABAJO DE TESIS TITULADO: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE TELESECUNDARIA DISTRITO 1203 – 2 DEL MUNICIPIO DE SAN ANTONIO SACATEPÉQUEZ, DE SAN MARCOS, DEL ESTUDIANTE:

PEM. YESENIA IVÓN GONZÁLEZ MIGUEL. CARNÉ: 201443711.

Después de cumplir con el proceso respectivo **ME PERMITO EMITIR DICTAMEN FAVORABLE POR LA COMISIÓN**, para continuar con el trámite correspondiente, del proceso de graduación de la LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Por la atención al presente y en espera de poder servirle, de usted respetuosamente.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Nelson de Jesús Bautista López'.

Lic. Nelson de Jesús Bautista López.
Docente revisor.

Dictamen de comisión



San Marcos, febrero 13 de 2026

Ing. Agr. Rodolfo R. Carredano Romero
Coordinador Académico
CUSAM-USAC
San Marcos.

Atentamente, nos permitimos comunicarle que como Comisión de Revisión de Informes de Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) y TESIS a efectos de Graduación de la Carrera de Licenciatura en Pedagogía y Ciencias de la Educación, Plan fin de semana, Extensión San Marcos, se conoció trabajo de Investigación: TESIS DENOMINADA: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE TELESECUNDARIA DISTRITO 1203-2 DEL MUNICIPIO DE SAN ANTONIO SACATEPÉQUEZ, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS, presentado por la estudiante: **YESENIA IVÓN GONZÁLEZ MIGUEL, CARNÉ No 201443711**, previo a conferírsele el Título de: LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

Después de la revisión se determina que el referido informe cumple con los requerimientos previstos en el normativo de la Carrera correspondiente, por lo tanto, se emite **DICTAMEN FAVORABLE** para que la estudiante continúe su trámite Administrativo correspondiente.

Por la Comisión de Revisión:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez
Presidente

Ph.D Rufino Orlando Guzmán de León
secretario

M.A. Nelson de Jesús Bautista López
Vocal

c.c. archivo

Orden de impresión



Transc.COACUSAM-126-2026
09 de marzo 2026

ESTUDIANTE: YESENIA IVÓN GONZÁLEZ MIGUEL
CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.
CUSAM, Edificio.

Atentamente transcribo a usted el Punto **QUINTO: ASUNTOS ACADÉMICOS, inciso a) subinciso a.34) del Acta No. 004-2026**, de sesión ordinaria celebrada por la Coordinación Académica, el 25 de febrero de 2026, que dice:

"QUINTO: ASUNTOS ACADÉMICOS: a) ORDENES DE IMPRESIÓN. CARRERA: LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. a.34) La Coordinación Académica conoció Providencia No. CESMCUSAM-17-2026, de fecha 13 febrero de 2026, suscrita por el Lic. Selvyn Aramis Sánchez Velásquez, Coordinador Pedagogía Extension San Marcos, a la que adjunta solicitud de la estudiante: YESENIA IVÓN GONZÁLEZ MIGUEL, Carné No. 201443711, en el sentido se le **AUTORICE IMPRESIÓN DE LA TESIS LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE TELESECUNDARIA DISTRITO 1203-2 DEL MUNICIPIO DE SAN ANTONIO SACATEPÉQUEZ, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS**, previo a conferírsele el Título de LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. La Coordinación Académica en base a la opinión favorable del Asesor, Comisión de Revisión y Coordinador de Pedagogía Extension San Marcos, **ACORDÓ: AUTORIZAR IMPRESIÓN DE LA TESIS LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LA COMPRENSIÓN LECTORA DE LOS ESTUDIANTES DE LOS INSTITUTOS NACIONALES DE EDUCACIÓN BÁSICA DE TELESECUNDARIA DISTRITO 1203-2 DEL MUNICIPIO DE SAN ANTONIO SACATEPÉQUEZ, DEPARTAMENTO DE SAN MARCOS**, la estudiante: YESENIA IVÓN GONZÁLEZ MIGUEL, Carné No. 201443711, previo a conferírsele el Título de LICENCIADA EN PEDAGOGÍA Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN."

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

Ing. Agr. Rodolfo R. Zepedano Romero
Coordinador Académico

c.c. Archivo
RRCR/rl

DEDICATORIA

A Dios. Por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de amor, experiencias y, sobre todo, felicidad.

A mis padres: Eladio González y mi querida madre, Karina Arreaga. Quienes me brindaron apoyo incondicional, dedicación, esfuerzo y trabajo duro, por soportar todos los desvelos para darme siempre lo mejor.

A mis hermanos Byron, Kevin y Werner González, porque llenan de alegría cada día de mi vida. Gracias por su apoyo y amor, ustedes son una gran bendición.

A mi hermana Genly González: Por siempre apoyarme, cuidarme y estar a mi lado en los momentos más difíciles. Gracias por tus sabios consejos, por tu tiempo y por el cariño incondicional que me brindas. Más que una hermana, eres mi mejor amiga.

A mi asesora M.A. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga. Por la orientación y ayuda brindada, por compartir sus conocimientos y otorgarme su apoyo para desarrollarme profesionalmente.

A mi revisor: MA. Nelson de Jesús Bautista Lòpez. Por su valiosa orientación, tiempo y dedicación, cuyo acompañamiento constante fortaleció cada etapa de este trabajo. Agradezco profundamente su paciencia, sus observaciones y su compromiso con mi formación académica.

A mis amigas y amigos. Que me ayudaron de manera desinteresada. Gracias infinitas por su buena voluntad. Siempre los llevaré en mi corazón.

AGRADECIMIENTOS

A Dios: Por cuidarme y guiarme toda mi vida, por ser fuente de sabiduría y por permitirme sonreír al vencer las dificultades. Gracias por tu ayuda y amor incondicional.

A mi madre: Por tu apoyo constante, por estar siempre conmigo en todo momento y por tus cuidados. Gracias por acompañarme y estar al pendiente durante toda esta etapa. Eres un pilar fundamental en mi vida, una mujer virtuosa que con su ejemplo de fe, valentía y dedicación me ha inspirado a seguir adelante y a luchar por mis sueños.

A mi padre: Por ser un hombre trabajador, ejemplo de esfuerzo y dedicación. Gracias por cuidarme y estar siempre conmigo.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala:

Por abrirme las puertas al conocimiento, fortalecer mi formación profesional y brindarme las herramientas necesarias para desarrollarme como una persona íntegra, capaz de servir y aportar al bienestar de la sociedad.

A mi asesora de tesis M.A. Reyna Elizabeth Lacán Arreaga; Por su valiosa orientación y apoyo durante el proceso de elaboración de la presente tesis.

A mi revisor MA. Nelson de Jesús Bautista Lòpez: por su guía constante, sus observaciones oportunas y su dedicación en cada etapa del proceso investigativo

A mis compañeras y compañeros: Por el apoyo y compartir experiencias que enriquecieron mi formación académica y personal a lo largo de la carrera.

ÍNDICE

RESUMEN EJECUTIVO	i
CAPÍTULO I.....	1
MARCO CONCEPTUAL	1
1.1 Denominación del problema	1
1.2 Planteamiento del problema.....	1
1.3 Antecedentes	2
1.4 Justificación	3
1.5 Delimitación del problema de investigación.....	4
1.5.1 Delimitación teórica.....	4
1.5.2 Delimitación espacial.....	4
1.5.3 Delimitación temporal.....	4
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1 Gamificación.....	5
5.1.1 Tipos de gamificación	5
5.1.2 Características de la gamificación.....	7
5.1.3 Elementos de la gamificación	9
5.1.4 Los principios de la gamificación	10
5.1.5 La gamificación como estrategia para la transformación educativa.	12
5.2 Lectura.....	14
5.2.1 Hábito de lectura	16
5.2.2 Comprensión lectora	17
5.2.3 Niveles de la comprensión lectora	18
5.2.4 Estrategias o habilidades cognitivas	20
5.2.5 Indicadores de comprensión lectora.....	21
5.2.6 Reconocimiento del significado de palabras nuevas en la lectura	21
5.2.7 Idea principal y secundaria en un texto.....	22
5.2.8 Sentido global de un texto.....	22

5.2.9 Comparación de nuevos saberes	22
5.3 Comprensión lectora	23
2.3.1 Estrategias de aprendizaje.....	25
3.3.2 Evaluación de la comprensión lectora	29
5.4 Estudiantes	32
2.4.1 Tipos de estudiantes.....	32
2.5 Institutos.....	36
2.5.1 Modalidades.....	36
CAPÍTULO III.....	39
MARCO METODOLÓGICO	39
6.1 Objetivos	39
6.1.1 General.....	39
6.1.2 Específicos.....	39
6.2 Hipótesis.....	39
6.2.1 Variable independiente....	39
6.2.2 Variable dependiente.....	39
6.2.3 Operacionalización de la hipótesis.....	40
6.3 Unidad de análisis	43
6.3.1 Obtención de datos.....	43
6.3.2 Instituciones.....	43
6.3.3 Individuales.....	43
6.4 Universo y muestreo	43
6.4.1 Formula del muestreo	43
6.5 Técnicas de investigación	44
6.5.1 Técnica bibliográfica.....	44
6.5.2 Técnicas de campo	44
6.6 Metodología empleada	44
6.6.1 Método científico	44
6.6.2 Método estadístico	44

CAPÍTULO IV	45
MARCO OPERACIONAL	45
4.1 Tabulación, análisis e interpretación de los resultados de la investigación de campo de las diferentes unidades del supervisor, directores, docentes y estudiantes.	45
4.2 Comprobación de hipótesis.....	55
4.3 Conclusiones	57
4.4 Recomendaciones	58
CAPÍTULO V.....	59
MARCO PROPOSITIVO	59
5.1 Denominación de la propuesta.....	60
5.2 Introducción	60
5.3 Objetivos.....	61
5.4 Desarrollo de la propuesta	62
5.5 Metodología	98
5.6 Cronograma de actividades.....	99
5.7 Bibliografía de la propuesta	100
5.8 Glosario.....	101
Anexos.....	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable independiente.....	40
Tabla 2 Variable dependiente.....	42
Tabla 3 La falta de gamificación en la lectura afecta la motivación en participar en las actividades de comprensión lectora.....	45
Tabla 4 La ausencia de dinámicas lúdicas en la lectura limita el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes.....	46
Tabla 5 La falta de estrategias de gamificación en la lectura influye en el interés y hábito lector del estudiantado	47
Tabla 6 La gamificación es una herramienta innovadora para mejorar los resultados de aprendizaje en la lectura	48
Tabla 7 La falta de gamificación en la lectura afecta la participación activa y colaborativa dentro del aula.....	49
Tabla 8 Se presentan dificultades de comprensión lectora que afectan el desempeño académico	50
Tabla 9 Las estrategias metodológicas adecuadas mejoran la comprensión lectora de los estudiantes	51
Tabla 10 La motivación de los docentes hacia la lectura se refleja en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes	52
Tabla 11 La ausencia de recursos didácticos apropiados en el aula incide en la comprensión lectora	53
Tabla 12 Los factores externos se relacionan con la comprensión lectora de los estudiantes ..	54
Tabla 13 Cronograma de actividades	99

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Ranitas saltarinas	68
Ilustración 2 Cambio de vagones.....	69
Ilustración 3 Tarjetas de colores	70
Ilustración 4 Palabra escondida	71
Ilustración 5 Hundir la flota	72
Ilustración 6 Historia arrugada	73
Ilustración 7 Escondida	74
Ilustración 8 Hacemos cosas con palabras	75
Ilustración 9 Kahoot	78
Ilustración 10 Quizizz.....	80
Ilustración 11 Classcraft	82
Ilustración 12 Educaplay	84
Ilustración 13 Blooket	86
Ilustración 14 Storybird.....	88
Ilustración 15 Epic!	90
Ilustración 16 Reading Eggs.....	92
Ilustración 17 Book Creator	94
Ilustración 18 Duolingo ABC.....	96
Ilustración 10 investigacion de campo con directora	3
Ilustración 11 investigacion de campo con docents	3
Ilustración 12 Investigacion de campo con docentes y estudiantes.....	4
Ilustración 13 investigacion de campo con estudiantes.....	4
Ilustración 14 Investigacion de campo con estudiantes.....	5

RESUMEN EJECUTIVO

La elaboración de la presente tesis se puede integrar de manera ordenada y coherente los distintos apartados que conforman el proceso investigativo, con el fin de responder a la problemática planteada y proponer alternativas de solución viables en el ámbito educativo.

Capítulo I. MARCO CONCEPTUAL: Está conformado por información relevante donde se encuentra la denominación del problema a investigar, antecedentes del problema, delimitación del problema las cuales se dividen en delimitación teórica, espacial y temporal.

Capitulo II. MARCO TEORICO: Presenta la fundamentación teórica la cual permitió el desarrollo de los indicadores que son los temas clave que se trabajaron en la operacionalización de la hipótesis, el desarrollo de los mismos permitió conocer sobre la actitud de los docentes ante la utilización de las tecnologías de información y comunicación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Capitulo III. MARCO METODOLOGICO: Contiene los objetivos tanto general como específicos, hipótesis general, variable independiente y dependiente y la operacionalización de la hipótesis, unidades de análisis, proceso metodológico.

Capitulo IV. MARCO OPERACIONAL: En este capítulo se da a conocer la tabulación, análisis e interpretación de resultados del proceso de investigación de campo, sobre la información obtenida por supervisor, directores, docentes, estudiantes, comprobación de hipótesis, conclusiones y recomendaciones.

Capítulo V. MARCO PROPOSITIVO: Contiene la propuesta que consiste en manual de estrategias para fortalecer la comprensión lectora por medio de la gamificación para que pueda interactuar y sea aplicada al contexto de los institutos objetos de estudio.

CAPÍTULO I

MARCO CONCEPTUAL

1.1 Denominación del problema

La gamificación como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos.

1.2 Planteamiento del problema

La gamificación como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de los Instituto de Educación Básica de Telesecundaria distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos, puede definirse como las reglas del juego aplicadas a la educación, en procesos no lúdicos. Se contempla como una estrategia válida para despertar la motivación e interés del docente por formarse académicamente. Aquí se integran: retos, niveles y recompensas, que hacen de la educación un proceso más llamativo e interactivo. En el instituto en mención, se ha observado el desinterés de los alumnos por practicar la lectura, lo que da lugar a plantear la investigación denominada.

Luego del proceso de investigación se espera aportar recomendaciones que aporten en beneficio de los procesos educativos, especialmente de los estudiantes y de esta forma hacer necesaria la participación de los profesionales de la educación para el acompañamiento oportuno y eficaz. Haciendo imprescindible buscar formas o estrategias encaminadas al fortalecimiento de docentes para diseñar actividades de lectura, comprensión de textos, identificación de palabras clave o resumir contenido. Se busca dar respuesta a las preguntas:

¿Cuál es el impacto de la gamificación como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos? ¿Es la gamificación un camino a seguir para desarrollar la comprensión lectora en los estudiantes? ¿Qué relación puede darse entre la comprensión lectora y la gamificación?

1.3 Antecedentes

No existen antecedentes directos de estudios realizados sobre gamificación y comprensión lectora en los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos, pero a nivel nacional, se encuentra diferentes estudios que servirán de referencia, las cuales se mencionan a continuación: “El juego como técnica para la comprensión de la lectura. El caso de las estudiantes del quinto grado primaria de la Escuela Nacional Para Niñas No. 26, José María Fuentes, zona 8, Guatemala”. Este estudio fue de tipo experimental. Se evaluó dos grupos de estudiantes del quinto grado primaria, donde se afirmó que al utilizar actividades de juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, los estudiantes retienen mejor la información que se les pretende transmitir y que las actividades que realizó el grupo experimental fueron de gran ayuda para una mejor comprensión de las lecturas realizadas y para responder acertadamente a la evaluación desarrollada. (Moreno, 2009),

A nivel internación, se encuentra el estudio, desarrollado por Guerra Castañeda denominado: Gamificación y comprensión lectora. Es una propuesta de innovación que nace en pandemia y está direccionada para estudiantes y docentes de quinto grado de primaria. Este documento busca el fortalecimiento de la lectura en los tres niveles (literal, inferencial y crítico) a través de la gamificación. La propuesta se compone por tres fases que se categorizaron como misiones, cada una de ellas tiene sensibilización, implementación y evaluación, apropiación de la lectura y evaluar el desarrollo que se tuvo en la lectura. (Guerra Castañeda, 2021)

También se encuentra el estudio titulado “La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho”, desarrollado por Palacios More propuso el objetivo de determinar la relación entre la gamificación y la comprensión lectora para lo cual formuló su método de estudio con el enfoque cuantitativo, de nivel correlacional de carácter no experimental, utilizando como muestra a 20 escolares de primer grado, recabado datos con la técnica de la observación y la aplicación de la lista de cotejo siendo este su instrumento. Los resultados indican el 60% de estudiantes se encuentra en nivel de proceso en el uso de la gamificación, el 29% en logrado y el 11% se encuentra en inicio de esta variable. (Palacios More, 2023)

1.4 Justificación

El presente estudio busca determinar si la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje, es el camino a seguir para desarrollar las habilidades de comprensión lectora y despertar el interés por ésta en los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos, toma como base que la estimulación de las habilidades y conocimientos de la persona, puede darse por medio de la creación de espacios interactivos que promocionan los desafíos y retos, al ser los educandos recompensados con insignias, medallas o cualquier otro objeto o tipo de incentivo que el docente elija para ello fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes, buscando mejorar habilidades, conocimientos y destrezas en los educandos y por ende, mejores resultados en los procesos educativos.

Es importante resaltar que en muchos establecimientos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos, la problemática suele agudizarse, pues los estudiantes constantemente afrontan retos y desafíos constantes debido a factores de tipo económico, falta de tiempo para el estudio, falta de acceso a recursos educativos y especialmente para la lectura, aunado a esto se encuentra la aplicación de estrategias pedagógicas del tipo tradicional, como lecturas que dan lugar a la pasividad y al aburrimiento, y sin una reflexión que permita visualizar la importancia de la comprensión lectora. Se ha observado que existe un bajo nivel de comprensión de los estudiantes que leen. Esta problemática puede evidenciarse cuando se pide al adolescente señalar o escribir las ideas principales de un texto, desarrollar inferencias y escribir o indicar lo comprendido, demostrando un impacto negativo en su rendimiento y formación académica, quedando limitada su capacidad cognitiva.

La temática toma importancia para el docente, al reconocer que la educación debe ser innovadora y se encuentra en constante cambio, en búsqueda de una formación integral en el estudiante, en donde la comprensión lectora debe ser parte de las habilidades del docente, como un individuo autónomo y altamente competitivo para poder enfrentar las distintas competencias que ofrece un mundo globalizado y altamente desarrollado en su tecnología. Se considera la necesidad de comprometer y motivar a los estudiantes a tener el hábito por la lectura, pero no cualquier lectura, sino la comprensiva, por medio de la aplicación de herramientas eficaces que despierten el amor y necesidad de leer. La investigación es importante para considerar que la

gamificación en la comprensión lectora es mucho más que la simple decodificación de palabras; que implica un proceso cognitivo complejo en el que el lector interactúa activamente con el texto para construir significado.

1.5 Delimitación del problema de investigación

1.5.1 Delimitación teórica

La investigación se efectuará desde una perspectiva pedagógica con enfoque en los métodos didácticos y pedagógicos, así como, aspectos conductuales del estudiante para el desarrollo de la comprensión lectora. Se tiene de base también las siguientes áreas del saber: sociología, filosofía, tecnología, ética, estadística, psicología.

1.5.2 Delimitación espacial

El estudio se desarrollará en los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos, los que pertenecen al distrito 1203-2 enlistándolos a continuación:

1. Instituto Nacional de Educación Básica de Telesecundaria aldea Santa Rosa de Lima.
2. Instituto Nacional de Educación Básica de Telesecundaria aldea Santo Domingo.

1.5.3 Delimitación temporal

La investigación se realizará de forma sincrónica, durante los meses de julio a noviembre del año 2,025.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Gamificación

Picardo, O. (2011), se considera la gamificación como el uso de elementos y técnicas de diseños de juegos en contextos diferentes al diseño de juegos, contextos tales como: salud, mercadeo, educación y cambio social, con el propósito de motivar a los individuos a realizar una tarea inspirados en videojuegos, ello para trabajar en equipo y buscar a cada problema una solución diferente.

Círculo Latino Austral (2013), refiere que la gamificación, traducido al español como ludificación, juegoización o jugueterización, es el uso de la mecánica de jugabilidad en contextos ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten cierto comportamiento. La gamificación sirve para hacer el ámbito de aplicación más atractivo, aprovechándose de la predisposición psicológica de los seres humanos para participar en juegos.

Océano (2016), define a la gamificación como aquella idea de fondo de extraer las dinámicas de los juegos y utilizarlas en contextos no lúdicos, con el objetivo de motivar a las personas a que se comporten de cierta manera.

5.1.1 Tipos de gamificación

García, F. (2020), da a conocer que el concepto de gamificación empieza a escucharse en diferentes medios en el 2008 y se populariza en torno al año 2010, es un término con mucha controversia y su definición proviene fundamentalmente de concepto Game que es el término inglés para juego, requiere que el alumnado esté activo, incluido en este proceso. Ya no es el docente, de forma unilateral, el que decide qué contenidos, tareas o materiales usar, sino que, el alumno podría participar y así empezar a motivarlos desde el comienzo del proceso de enseñanza aprendizaje.

Existen tres tipos de gamificación: la interna, la externa y el cambio de comportamiento, estos tres son esenciales porque en un sistema gamificado no todo funciona de la misma manera, por lo tanto es necesario trabajar bajo diferentes enfoques.

Hay ciertos factores a considerar para la implementación de los diferentes tipos de gamificación, entre estos: la personalidad de los usuarios del sistema gamificado, misiones, desafíos y otra serie de cuestiones que sean del gusto de las personalidades que realizarán acciones en las actividades gamificadas.

La gamificación externa está orientada al mundo de los negocios, cuando se quiere vender un producto o servicio, incrementar las ventas o se quiere atraer nuevos clientes. Este tipo de gamificación se realiza hacia afuera, hacia el cliente y está muy relacionado al mundo de los negocios y las finanzas.

El segundo tipo de gamificación es todo lo contrario, tiene que ver con lo interno, permite conocer mejor la vida laboral en una oficina, por ejemplo: la oficina en donde se hacen trabajos tediosos podría convertirse en un ambiente mucho más motivador, con personas que están más identificadas con los intereses de la empresa o institución, están relacionados íntimamente y cooperan entre sí, que hacen un trabajo más a conciencia, esto puede traducirse en recursos humanos y productividad eficiente y eficaz, acá los trabajadores tienden a estar motivados, faltan menos al trabajo, llegan puntual, son activos, son sociables y a menudo son una muy buena fuente de ideas.

El tercer tipo de gamificación tiene que ver con cambios de comportamiento, allí se involucra la salud y bienestar, el aprendizaje, las finanzas personales, entre otros. El sistema gamificado en cualquiera de estos tipos se convierte en una estrategia, sirve de guía, por eso se dice que debe ser un sistema útil y esencialmente necesario que estos tres tipos de gamificación se diseñen de manera que las personas sientan que realmente son una ayuda.

Uno de los problemas que se tienen como sociedad, es que se procrastina mucho para afrontar actividades o tareas, por ejemplo, leer un gran libro o estudiar lecciones muy complejas. La gamificación lo que hace es guiar a través de los pasos necesarios para aprender un tema de mejor manera y reconocer el progreso, el mérito y el avance, reflejado a través del perfil del usuario o registros docentes, esto provoca que se empleen varios tipos de gamificación para un mismo proceso.

La gamificación tanto interna como externa va más dirigida al mundo de las empresas, al mundo de los negocios, tanto hacia fuera como hacia dentro. El cambio de comportamiento va dirigido a cuestiones de índole social, tanto desde instituciones públicas como privadas, ONGS y procesos educativos, de allí la importancia de identificarlas y diferenciarlas.

El cambio de comportamiento requiere una cierta disciplina, un entrenamiento, esto lo brinda la gamificación relacionada al aprendizaje, pues busca incentivar al estudiante a seguir adelante en su proceso educativo. El cambio de comportamiento es muy importante porque puede hacer la diferencia en la calidad de vida de la comunidad educativa.

5.1.2 Características de la gamificación

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015), manifiestan que tener un atractivo ambiente en el aula es una de las mociones que más favorecen al rendimiento, a la formación y al interés por educarse de cada uno de los estudiantes. Son diversas las características de la gamificación, donde sobresale la relación entre el alumno y el maestro. Ese vínculo es posible si el maestro está preparado para motivar a sus educandos por medio de diferentes metodologías. Cada estudiante es un mundo, algunos con más conocimientos, otros con más habilidades y capacidades cognitivas, con diferentes intereses. Buscar un denominador común es complejo, de allí la importancia de aplicar la gamificación e identificar sus características, las que se describen a continuación:

- Incorpora elementos del diseño de juego y los aprovecha el contexto educativo.
- Busca incidir en la resolución de problemas reales en entornos fabricados que simulan la vida real.
- Se utilizan juegos conocidos en un contexto diseñado por los profesores.
- Se da la obtención de puntos: cuántos más logros se adquieran en un juego, más puntos se acumulan. Pueden añadirse puntos por completar tareas, conseguir metas, jugar a algo por un tiempo determinado, es decir tener unos objetivos individualizados, unas tareas para llegar a ellos y se puntúa su finalización.

- Se brindan las insignias: son el reconocimiento público del logro, estos deben ser diseñados de acuerdo a los objetivos, por ejemplo, las insignias refuerzan positivamente la finalización de una lección.
- Ascendencia por niveles: permiten personalizar, al igual que en un videojuego los y las estudiantes ascienden progresivamente de nivel.
- Formación de equipos: en la clase los equipos pueden ser formados por los docentes o el propio alumnado, depende lógicamente de la madurez.
- Bonificaciones: ayudan a generar confianza y lealtad, en clase se pueden ganar bonificaciones, por ejemplo: un día sin deberes, tiempo extra para realizar un trabajo, etc.
- Se realiza el juego infinito: pueden ganarse o perderse puntos en el aula, igualmente de este modo se asegura una personalización total que permite a otras personas avanzar en el curso de la enseñanza y aprendizaje.

Cuando se habla de gamificación, se habla de aprender a través de los juegos, aprender a través de la diversión, aprender de manera divertida, tanto en el ámbito educativo como en el ámbito profesional y empresarial, se toma muy en cuenta características que se mencionaron en este apartado. La gamificación se realiza con la finalidad de obtener mejores resultados en los conocimientos del centro educativo.

Cuando se externa información, normativas, procedimientos a las personas, se exponen nuevos procesos en la forma de trabajo o ámbito educativo, puede hacerse por medio de la gamificación pues sus características lo permiten, estas características motivan y podrían aportar a los estudiantes o participantes una manera más fácil de captar contenidos y así poderlos desarrollar de una forma interesante.

Las acciones de la gamificación se inspiran en elementos del juego y no en juguetes. Esa diferencia es importante, sobre todo los elementos del juego y el juego tienen una meta predefinida un juguete no tiene por qué tener una meta. Necesariamente los juegos tienen reglas, un juguete no las tiene. En un sistema gamificado no se busca entretener o hacer que la gente pase el rato, más bien se tienen metas medibles en términos de compromiso, de participación, de productividad, de aprendizaje y de variables contempladas dentro del objetivo.

5.1.3 Elementos de la gamificación

Para Borrás, O. (2015), cualquier proceso o enfoque orientado a mejorar la motivación de los escolares hacia su propio aprendizaje, viene para quedarse, en el terreno de la educación no es otro que llevar la motivación al proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la incorporación de elementos y técnicas de juego. Existen dos elementos de gamificación muy importantes, categorizados en mecánicas y dinámicas.

El elemento de mecánicas de juego aplicadas a una actividad lúdica, permiten crear una serie de experiencias de usuario que enriquecen la actividad, aportan mayor atractivo y motivación a la materia gamificada. Dentro de un entorno gamificado se pueden utilizar puntajes, barras de progreso, insignias grupos e insignias de niveles, misiones, bonus, etcétera. Todos estos elementos permiten llevar de mejor manera un entorno gamificado.

Una insignia es un símbolo o un indicador de un logro, es una habilidad, cualidad o interés de un individuo, las insignias se han utilizado con éxito para establecer objetivos, motivar comportamientos, representar logros y comunicar éxitos. En muchos contextos un sistema de insignias está compuesto por tres elementos: el emisor, el receptor y el visualizador. El emisor, por lo general corresponde a una institución, el receptor se refiere a los estudiantes en sí, quienes pueden obtener sus insignias. El visualizador, podrían ser las redes sociales.

El otro elemento son las dinámicas, refiriéndose a los juegos, que son aquellas necesidades e inquietudes humanas que motivan a las personas para alcanzar metas u objetivos. Pueden realizarse distintas mecánicas de juego, dentro de las que se pueden mencionar: la motivación extrínseca e intrínseca. La motivación extrínseca es quien busca la recompensa, la remuneración, una calificación o un premio, no necesariamente puede ser divertida.

Para la motivación intrínseca, la recompensa en sí es ejecutar la actividad. La diferencia entre ambas es que la extrínseca se mueve bajo el objetivo de conseguir algo externo, mientras que la motivación intrínseca se refiere a que el individuo en sí desee realizar la actividad por sí mismo, sin necesidad de ninguna recompensa o algo extra que se le ofrezca, ejemplo de motivación

extrínseca es: obtener un descuento por comprar un producto, en cuanto a motivación extrínseca el ejemplo es: el deportista que practica deporte porque le apasiona.

La gamificación permite crear experiencias interesantes, utiliza mecánicas del juego, el punto de partida es ¿Qué aprender alumno? ¿Cómo tiene que aprender? y ¿Cómo se quiere que este aprendizaje valga la pena? La gamificación obliga al estudiante a transformar la forma en que aprende las cosas, porque las razones y argumentos del educando acaban transformándose en cuestiones visualizables rápidamente.

Para potenciar los logros educativos a través de un sistema de insignias, previamente es necesario tener definido el modelo pedagógico a emplear y su utilidad. Las insignias pueden servir para orientar y establecer metas, para un estatus y afirmación, para establecer grupos de afinidad o interés y para retener el aprendizaje, donde es importante ser conocido y manejado este sistema de insignias por el profesor.

La relación entre los elementos de la gamificación es importante que se identifique para alcanzar procesos educativos exitosos: los puntos pueden ser como una recompensa, los niveles pueden definir un estatus, los premios y las insignias definen un logro, los bienes virtuales definen la autoexpresión, las clasificaciones definen competencias, los desafíos muestran algo del altruismo y en los retos se muestra autonomía, cada primer aspecto corresponde a la mecánica y el segundo a la dinámica.

5.1.4 Los principios de la gamificación

Rivera, R. (2015), indica que la gamificación es el arte de combinar los elementos divertidos de los juegos con cosas que son relativamente aburridas y rutinarias, pero que probablemente son muy importantes. En la gamificación se contemplan ocho principios y cada actividad que se realiza dentro de la gamificación parte de uno o de varios de estos principios, es decir si no hay principio no hay motivación y por lo tanto no habrá conducta. A continuación, se describen estos ocho principios:

- **Significado y vocación épicas**

Este principio indica que con las actividades gamificadas se está motivado, porque se siente que se forma parte de algo. Esto se ve a menudo en los juegos, un ejemplo de significado y vocación épicas es la parte del juego donde se piensa que va acabar el mundo y de alguna manera el participante es el único que puede salvarlo. El simple hecho de ser el salvador motiva a seguir en el juego y participar de él.

- **Desarrollo y logro**

Este es el principio que indica cómo se mejora y sube de nivel, por ende, saber si el juego está dominado, y así sentirse motivados. La mayoría de los puntos y la calificación tradicional residen en esta categoría, los puntos dan sensación de progreso, así que, aunque se haga la misma acción una y otra vez, volver a la misma, pulsar los mismos botones, hace avanzar la barra de progreso satisfactoriamente.

- **Potenciar la creatividad y la retroalimentación**

Este principio se refiere a intentar distintas estrategias, recibir feedback y luego ajustar es un proceso que genera mucho interés

- **Propiedad y la posesión**

Este principio expone que cuando el participante siente que algo le pertenece querrá protegerlo y mejorarlo, esto se ve muchísimo en los bienes y monedas virtuales, pero también es el motor que hace coleccionar sellos, acumular dinero, también conlleva a otros aspectos abstractos si se invierte mucho tiempo para personalizar un perfil de Facebook o las carpetas de juego, entonces se siente más propio y se pega más a ese sistema, aunque salga una nueva tecnología, quizá no se quiera cambiar porque ese es su sistema y el otro no lo siento como propio.

- **Influencia social y afinidad**

Consiste en que todo lo que se hace, es por lo que otros hacen, o dicen, o piensan, tiene que ver con cosas como la colaboración, la competición, misiones en grupo o da regalos, pero también tiene que ver con el aspecto de la afinidad, como ejemplo puede tomarse la nostalgia al ver un producto que hace recordar la niñez.

- **Escasez e impaciencia**

Este es el principio que expone que, si se quiere algo, sencillamente es porque no puede tenerse o porque es muy difícil de conseguir, y por lo tanto se lucha por obtenerlo.

- **Imprevisibilidad y curiosidad**

Ese es el principio que indica que como no se sabe qué va a pasar luego, no se deja de pensar en ello, este principio también es el que motiva a querer finalizar la lectura de un libro o ver el final de una película.

- **Pérdida o evitación**

Es cuando se hace algo para evitar una pérdida o no se quiere que pase algo malo y las señales indican que es mucho más probable que se haga algo para evitar una pérdida, más que para conseguir una ganancia, porque una pérdida es más dolorosa. La gamificación es útil cuando la motivación conductual se convierte en un componente clave para el éxito, se requiere que los estudiantes adquieran ciertos conocimientos o conductas, que sean más creativos o colaboren más y eso corresponde a la motivación, mientras se pueda definir una conducta deseada la gamificación puede mejorar esa conducta.

Los ocho principios de la gamificación exponen lo importante que es comprender la motivación y la psicología humana, y aplicarla a la experiencia, no se trata de tecnología, ni de funciones, ni de características, se trata de comprender cómo se interesa el cerebro por los estímulos del entorno que le emocionan al usar la empatía para una mejor experiencia. La gamificación, por medio de sus principios debe buscar que las acciones que el realizan los estudiantes tengan sentido, que el individuo se sienta capaz de aprender y seguir la curva de aprendizaje, la que indica en el proceso: qué se aprende primero, qué se aprende después, qué es lo que se aprenderá posteriormente, el educando debe ser capaz de secuenciar los aprendizajes y el docente debe velar por la libertad de movimientos y tiempos del aprendizaje.

5.1.5 La gamificación como estrategia para la transformación educativa.

Según el Tecnológico de Monterrey (2016), la gamificación en la educación reúne elementos del diseño del juego para hacerlos valer en el contexto educativo. Esto quiere decir que no se

trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus principios o mecánicas tales como los puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse, etc., para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

La gamificación actúa como una estrategia didáctica motivacional en el proceso de enseñanza-aprendizaje para inducir conductas determinadas en el estudiante dentro de un contexto que le sea atractivo, que conciba un compromiso con la acción en la que participa y que apoye al logro de prácticas efectivas para conseguir un aprendizaje significativo.

Gamificación es una disciplina de diseño y como disciplina de diseño debe estudiarse para entender la relación entre el ser humano, la interfaz y el contexto social, porque son aspectos que deben tomarse en cuenta para hacer un sistema gamificado en el que se utilicen herramientas que permitan que las personas aprendan más de lo esperado.

Como disciplina, la gamificación parte de estudiar sistemas conductuales, ya que estos son impertinentes en la gamificación, presta mucha atención a entender efectivamente las teorías serias de motivación humana: teorías como la de la autodeterminación humana, las teorías de metas y logros, las teorías de expectativa y valor, etc., todas esas teorías que están construidas tratan de entender qué motiva y qué hace tomar ciertas decisiones.

Evidentemente la economía conductual también juega un papel importante en la toma de decisiones en la gamificación como estrategia educativa, entra en juego asimismo la neurociencia, pues las decisiones se toman con el cerebro y se genera un impacto muy significativo y la reingeniería, es otra disciplina con que se relaciona porque los juegos son sistemas de información construidos a través de interfaces.

La gamificación estudia todo lo anterior, enfocándose en que los juegos son sistemas de aprendizaje, tienen ciclos de aprendizaje muy particulares y esos ciclos de aprendizaje se construyen a través de recompensas que al ser obtenidas por los estudiantes forman ciclos de aprendizajes que dan lugar a que el juego tenga poder, logre alcanzar el fin o meta del juego al ser empleada la gamificación como una estrategia efectiva en el proceso formativo.

La gamificación trabaja a través de paradigmas de diseño que pueden aplicarse en educación y lograr motivar a los estudiantes al mejorar las curvas de aprendizaje. La gamificación permite al docente formular competencias saludables, la cooperación en el juego, promueve valores, emplea elementos de información que dan lugar a los jugadores para tomar decisiones adecuadas.

La gamificación como disciplina de la educación implica estudiar primeramente al grupo de educandos a quién se dirige el proceso gamificado, porque en él se diseñarán actividades dónde será necesario conocer las cualidades, habilidades, capacidades y gustos de los estudiantes que participarán en el proceso educativo. Es importante poder entender la complejidad del ser humano, para guiarlo, para que aprenda de forma diferente.

En gamificación debe comprenderse que se trabaja con un grupo de alumnos que no son todos iguales, suelen ser motivados de forma diferente, esto implica que el docente debe comprender que es importante diseñar estrategias o técnicas diferentes y que cada vez que se cuenta con un grupo nuevo de estudiantes, con un nuevo contenido, inclusive con un nuevo período de clase es una oportunidad para aplicar la gamificación como estrategia educativa.

En la gamificación como estrategia se busca motivar que sus componentes dentro del proceso educativo, tengan un componente relacional, de allí la pregunta cuando el docente diseña una actividad para el aula ¿Cómo puedo conseguir que estos elementos se incorporen en la vida del aula, se incorporen al sentido, se incorporen a la libertad? es decir aprender al ritmo que el educando pueda hacerlo, que las cosas tengan sentido en un universo determinado, que las cosas estén secuenciadas de manera que no parezcan demasiado fácil ni demasiado difícil y que tenga un componente relacional de aprender conjuntamente.

5.2 Lectura

La lectura, en este sentido, es un proceso de aprehensión de una cierta clase de información contenida en un soporte peculiar y transmitida por medio de determinados códigos, en este caso el lenguaje, aunque en realidad no es solo ese: es un proceso de traducción de ciertos símbolos. Este puede ser códigos visuales, auditivo y, en ciertos casos, táctil, como en el Braille, el tipo

de código que utilizan las personas no videntes. Debe tenerse en cuenta que también existen tipos de lectura que no parten, íntegramente, de un lenguaje, como los pictogramas o la notación.

Se puede afirmar que la lectura es un proceso fisiológico puesto que en ella intervienen los ojos y el cerebro, es psíquico porque el lector mantiene una postura de aceptación o de no aceptación, de interés o desinterés del texto y es un proceso intelectual, ya que no se finaliza hasta lograr la decodificación de las imágenes acústicas visuales, pero no es un anodino que se queda ahí, sino que implica mucho, hasta no olvidar y llevar a la práctica lo aprendido. Weaber, (1994), ha planteado tres definiciones para la lectura: “Saber pronunciar las palabras escritas. Saber identificar las palabras y el significado de cada una de ellas. Saber extraer y comprender el significado de un texto” p. 36

Cavallo, G. & Chartier, M. (1996) Definen la lectura así: la lectura no es una actividad neutra: pone en juego al lector y una serie de relaciones complejas con el texto. Más, cuando el libro está cerrado, ¿en qué se convierte el lector? ¿En un simple glotón capaz de digerir letras? ¿Un leñador cuya única labor es desbrozar el paisaje literario? p. 39

La lectura en opinión de Lomas C, (2009), “es un proceso interactivo en el que quién lee construye de una manera activa su interpretación del mensaje a partir de sus experiencias y conocimientos previos, de sus hipótesis y de su capacidad de inferir determinados significados”. p. 237

La lectura de cualquier material contribuye a mejorar la comprensión lectora de los estudiantes hasta el nivel en que éstos sean capaces de seguir aprendiendo por ellos mismos, a lo largo de sus vidas, de manera que puedan desarrollar un papel constructivo en la sociedad como ciudadanos. El enseñar a leer es uno de los objetivos fundamentales de la escuela y es ésta, quien se debe responsabilizar en gran parte por fomentar la lectura de textos y por promover el desarrollo de la comprensión lectora. Con este objetivo es necesario profundizar en los contenidos sobre los textos, así como técnicas y estrategias aplicadas en actividades escolares que puedan facilitar la capacidad de comprensión lectora en los estudiantes.

5.2.1 Hábito de lectura

Los hábitos lectores son importantes porque al leer ejercitamos la imaginación y fomentamos la creación. Es fundamental que desde pequeños se despierte y estimule la lectura, resulta fácil quejarse de que los jóvenes y niños se aburren e inquietan fácilmente, más la razón es simple, ya que las estrategias que se proponen no son las correctas. Ahí que un niño es un individuo único por lo tanto un mundo diferente. “enseñar a leer no es en absoluto fácil. La lectura es un proceso complejo, requiere una intervención antes, durante y después. Y también plantearse la relación existente entre leer, comprender y aprender” (Solé, 1992, p. 18)

El hábito de leer implica poder ejecutar y combinar un conjunto de habilidades y destrezas que, en este caso, se nombrarán habilidades lectoras. Estas habilidades en lectura resultan de la práctica sistemática y el dominio gradual a lo largo del tiempo. Tienen como base el compromiso personal de la voluntad de leer y la voluntad de hacerlo obligatoriamente. En este proyecto, es importante apuntar al compromiso del estudiante.

Adquirir el hábito de lectura está muy alejado de poner en práctica una fórmula mágica o una ecuación matemática. En este siglo se encuentra la dificultad de formar hábitos de lectura más allá de lo exigido en el ámbito estudiantil y académico, sino más bien lograr individuos que lean sin aferrarse a objetivos pedagógicos. No se nace lector, ni hay un gen que permita el desarrollo espontáneo de la lectura. Adquirir estos hábitos viene dado por el entorno cultural que rodea a las personas. Es por ello que para ganar el hábito de lectura es necesario rodearse de todo un entorno que esté en pro de ella. (SEO, 2018, p. 8)

La lectura debería ser una actividad placentera y un medio para expresar ideas, en lugar de un ejercicio académico. Desde este contexto, se puede afirmar sin reservas que es posible desarrollar el hábito de la lectura. Nadie puede leer un pasaje y no tener idea de lo que está leyendo. Como ha dicho ese autor, leer constituye hacer un significado personal de ese texto y los pasos involucrados en él, pero como se mencionó anteriormente, cada individuo, siendo un ser racional único, posee sus propias nociones preconcebidas sobre el mundo. Tal persona entenderá e interpretará un texto de acuerdo con lo que sabe.

5.2.2 Comprensión lectora

La comprensión lectora presenta un doble aspecto, por un lado, es el significado de las palabras en un párrafo y al mismo tiempo, es el entendimiento global del texto. Esta habilidad tiene que estar desarrollada por cada educando desde la etapa de educación primaria, aquí el maestro debe tener la disposición de realizar diferentes actividades para que esta aptitud sea adquirida por el educando en conjunto con la lectura. La lectura es un proceso que facilita al individuo asimilar conocimiento con mayor facilidad lo que lo pone en ventaja frente a quienes no tienen una buena capacidad lectora.

Pinzas,(2001) afirma que: la lectura comprensiva: es un proceso constructivo, interactivo, estratégico y metacognitivo. Es constructivo porque es un proceso activo de elaboración de interpretaciones del texto y sus partes. Es interactivo porque la información previa del lector y la que ofrece el texto se complementa con la elaboración de significados. Es estratégica porque varía según la meta, la naturaleza del material y la familiaridad del lector con el tema. Es metacognitivo porque implica controlar los propios procesos de pensamiento para asegurarse que la comprensión fluya sin problemas, p.40.

Para (Cooper , 1990), la comprensión lectora es “la interacción entre el lector y el texto es el fundamento de la comprensión, pues a través de ella el lector relaciona la información que el autor le presenta con la información almacenada en su mente” (p.28). Según este autor, un conjunto muy definido de procesos, actividades y tareas que se llaman comprensión requiere que el lector forme activamente un nuevo significado mientras integra el texto relevante y el conocimiento previo. Alternativamente, también se puede ver como el proceso de integrar información antigua y nueva, de la cual deriva el conocimiento que el estudiante puede utilizar en la vida cotidiana, conocimiento que ayuda a resolver problemas personales.

Entender efectivamente la lectura requiere un gran esfuerzo interno, especialmente para los estudiantes que aún están en la fase de aprendizaje. Con la orientación y ayuda adecuada de los padres, los estudiantes pueden rendir de manera más óptima. Para lograr eso, los lectores deben confiar en sus características individuales para interactuar con los procesos cognitivos y funciones que trabajan entre sí.

5.2.3 Niveles de la comprensión lectora

La lectura es un proceso que consiste en la percepción de signos y símbolos escritos. El lector transforma lo que el emisor desea comunicar, infiere e interpreta la información, la selecciona, la valora, la opone y finalmente, la aplica para resolver problemas y mejorar individual y colectivamente. Los procesos que se llevan a cabo en la lectura reposan en habilidades registradas en orden de complejidad. Esto, a su vez, implica un incremento progresivo en la adquisición de saberes y en el desarrollo de una inteligencia entendida como un fenómeno conceptual y emocional. Por lo tanto, hay que enseñar habilidades de comprensión, ya que son claves en todo el proceso de asimilación de la lectura.

a) Nivel literal

Este es el primer paso en el desarrollo evolutivo de la comprensión, ya que si un estudiante no entiende lo que un texto transmite, es casi imposible que él o ella haga inferencias válidas y mucho menos que realice un análisis de lectura crítica. Para Pinzas (2001), la comprensión lectora literal ocurre cuando una persona entiende la información que el texto ofrece de manera explícita. La información se encuentra tal cual se halla y la comprensión literal es el nivel más básico que sirve como base a los demás. La comprensión literal se hace necesaria para describir textos informativos y expositivos. De ahí podemos concluir que la comprensión lectora literal se da cuando un individuo logra decodificar el gráfico que tiene enfrente. Es el reconocimiento de la información expresada en un cierto texto.

Cuñachi Duire & Leyva Tejada, (2015) hace mención que: a través de la literalidad decodificamos los signos escritos de la palabra convirtiendo lo visual en sonoro y viceversa. Además recogemos formas y contenidos explícitos del texto. Como la captación del significado de palabras y oraciones, identificación de detalles y secuenciación de sucesos. En el proceso de análisis se ordena los elementos y vinculaciones que se dan en el texto, se descubren y establecen relaciones. Descubrimiento de la causa y efecto de los sucesos. Captación de la idea principal del texto. Identificación de personajes principales y secundarios. Reordenamiento de una secuencia. Resumen y generalización, p. 35

Es importante que todo estudiante al leer pueda identificar claramente las ideas principales y secundarias del texto, así como los personajes, el contexto en que se escribió el documento, etc., esto es parte importante de la comprensión lectora. Partiendo de esta información la persona puede hacer una comprensión literal de lo leído, pues habrá un orden en la información que permitirá hacer críticas beneficiosas. Este aspecto debe ser desarrollado por el educando desde muy pequeño, para que en sus lecturas siga lineamientos que le permitan abrir la mente al aprendizaje, a nuevos conocimientos.

b) Nivel inferencial o interpretativo

Cuando un niño o niña tiene sus primeras experiencias lectoras, por lo general posee una gran imaginación, toma las primeras lecciones a leer y su cerebro inmediatamente lo hace imaginar el lugar de los hechos o el contexto en donde la historia se está desarrollando. Si por algún motivo su lectura es interrumpida, se quedará con duda de cuál era el final de esa historia, dando espacio a la creatividad, formando diferentes finales para ella, surgiendo en él las hipótesis, y por ende la comprensión lectora inferencial.

Al respecto, Repetto, Téllez, & Beltrán, (2002,) menciona que la comprensión lectora inferencial es la atribución de significados relacionados con el conocimiento previo. Afirmar que el nivel inferencial es establecer relaciones entre partes del texto para inferir información, conclusión o aspectos que no están escritos, se refiere a la elaboración de ideas o elementos que no están expresados explícitamente en el texto. Esto se aprecia cuando el lector lee el texto y se da cuenta de las relaciones o contenidos implícitos, llegando a conclusiones de la lectura o identificando la idea central del texto. La información implícita del texto se puede referir a causas, consecuencias, semejanzas, diferencias, opiniones y conclusiones inferidas sobre las características de los personajes o sobre las acciones de los mismos, etc. p. 78

La comprensión lectora inferencial es la habilidad que posee la persona, especialmente a los estudiantes, para establecer conjeturas o hipótesis a partir de la información que le provee una determinada lectura. Así mismo, es un proceso superior no aprendido, propio de las capacidades mentales humanas, que permite a la persona trascender de lo percibido a través de la lectura, para obtener: información no explicitada a partir de otra que sí lo está.

c) Nivel crítico.

El lector discrimina los hechos de las opiniones y logra integrar la lectura en sus experiencias propias. Este nivel es el más alto respecto de la comprensión lectora porque, además de los procesos anteriores, exige la opinión, el aporte, la perspectiva del lector respecto de lo que está leyendo; por lo que exige un conocimiento respecto del tema y de la realidad en el que el mismo se desarrolla. Para llegar a este nivel es importante tomar en cuenta el desarrollo de las dos dimensiones anteriores y, asimismo, en este nivel, se deben trabajar y desarrollar las siguientes destrezas:

- a) Formulación de una opinión.
- b) Deducción de conclusiones.
- c) Predicción de resultados y consecuencias
- d) Reelaboración del texto escrito en una síntesis propia.
- e) Juicio de verosimilitud o valor del texto.
- f) Separación de los hechos y de las opiniones.
- g) Juicio acerca de la realización buena o mala del texto.
- h) Juicio de la actuación de los personajes.
- i) Enjuiciamiento estético.

5.2.4 Estrategias o habilidades cognitivas

Las estrategias, en el proceso educativo vienen a ser todos los procedimientos o recursos empleados por los maestros para alcanzar el aprendizaje en los estudiantes, pero no cualquier aprendizaje, sino que sea significativo, que este aprendizaje pueda darse en valores, viniendo a ser cooperativo, colaborativo, vivencial, participativo, activo, persiguiendo ciertas competencias y objetivos de aprendizaje. Las estrategias son de mucha utilidad para lograr la comprensión lectora. Todo docente debe seleccionar aquellos recursos o procedimientos que pueden permitir crear o mejorar la comprensión lectora en el estudiante.

Solel (2001), sostiene que: las estrategias de comprensión lectora son habilidades cognitivas y metacognitivas de carácter elevado, que implican la presencia de objetivos que cumplir por los lectores, la planificación de las acciones para lograrlos, así como su supervisión, su evaluación y posible cambio, de ser necesario. También se puede afirmar que son procesos

mentales o intelectuales que el lector pone en acción para interactuar que el lector pone en acción para interactuar con el texto: es decir, son los modos flexibles de utilización de sus conocimientos previos y de la información que el texto le proporciona”. p. 14

Finalmente Solé (2000, p.14) “son un conjunto de pasos o habilidades que el alumno posee y puede emplear para mejorar su aprendizaje”. Estas habilidades no son innatas; no maduran ni se desarrollan, sino que aprenden o adquieren; son independientes de un ámbito particular y pueden generalizarse a diversas situaciones y textos. Se pretende obtener con la implementación de las estrategias la adquisición de conocimientos de forma significativa, es decir tratando de articular el conocimiento con el desempeño de acciones, y de facilitar la flexibilidad de pensamiento en la resolución de problemas o cuestionamientos que es otro de los fines del modelo centrado en el aprendizaje y basado en competencia.

5.2.5 Indicadores de comprensión lectora

El concepto indicador de comprensión lectora, puede definirse como el dato o información útil para el conocimiento o la valoración de las características y la magnitud de los avances en procesos de lectura de una persona, estableciendo cómo será su evolución en un futuro, ya sea a corto, mediano o largo plazo. Son puntos de referencia, que brindan información cualitativa o cuantitativa acerca de la lectura del estudiante, brindado por uno o varios datos, constituidos por percepciones, números, hechos, opiniones o medidas, que permiten seguir el desenvolvimiento de un proceso y su evaluación.

5.2.6 Reconocimiento del significado de palabras nuevas en la lectura

Cuando se lee, el vocabulario del estudiante también es modificado, pues la lectura influye directamente en la comprensión lectora. El nuevo vocabulario, impone su importancia cuando el lector reconoce a primera vista el significado de las palabras que lee, situándose de inmediato en la comprensión del texto. “Para interpretar el significado de un texto es necesario conocer alrededor del 90% a 95% de las palabras del mismo. Es una relación de doble vía, para comprender se requiere el conocimiento del vocabulario y mediante la lectura se incrementa” (Medellín & Rodríguez, 2014. p. 52).

5.2.7 Idea principal y secundaria en un texto

a) Ideas principales

Las ideas principales de un texto, cualquiera que sea, son las que representan la parte fundamental del texto, es decir, es la hipótesis o premisa del mensaje sobre el que el resto de ideas se apoyan. “En cualquier texto debe existir una idea principal que lo sustente ya que sin ella, se formaría un compendio de oraciones sin sentido ni coherencia entre sí” (Molina, 2010, p. 4). Ésta puede aparecer de forma explícita o tácita, en el caso de las segundas, el autor busca el objetivo de que el emisor sea el que la descifre tras leer y comprender el texto.

b) Ideas secundarias

Las ideas secundarias, por su parte, se encargan de sustentar a la idea principal y emanan directamente de ella. Sin idea principal no pueden existir las secundarias, del mismo modo que estas explican la razón de ser de la base del texto. “A través de las ideas secundarias el autor puede llegar al emisor de una manera clara mejorando la comunicación, en muchas ocasiones sirven para amplificar la idea principal. Aportan distintas visiones y perspectivas para mejorar la comprensión del receptor” (Molina, 2010, p. 5) Por lo tanto, a pesar de su importancia solo tienen sentido si la idea principal está bien definida, en caso contrario no aportarán nada al texto planteado por el autor y dificultarán la comprensión del receptor.

5.2.8 Sentido global de un texto

El sentido global de un texto se resume en la síntesis, que es un esfuerzo por extraer lo más importante de una información. En ese sentido, se trata de un texto constituido por las ideas principales de otro texto mayor. Para elaborarlo debemos leer y ser capaces de discriminar la jerarquía de las ideas que conforman el discurso o texto analizado. Como menciona Molina (2010) “Solo entonces, tras reconocer la estructura, podremos relacionar la información para identificar lo esencial del mensaje que el autor quiere transmitir. La síntesis se perfila como una herramienta de estudio perfecta para la comprensión global de aquello que leemos” p.12.

5.2.9 Comparación de nuevos saberes

Los saberes son considerados como un conjunto de conocimientos amplios y profundos que se adquieren mediante el estudio o la experiencia, durante la lectura estos se fortalecen

constantemente. El estudiante que lee constantemente o posee el hábito de lectura posee la habilidad de comparar nuevos conocimientos, dando lugar a procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. “Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos a sus estructuras cognitivas previas”. (Alonso, 2000, p.26)

5.3 Comprensión lectora

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, OCDE, describe que la comprensión lectora es un concepto mucho más amplio que la noción tradicional de la capacidad de leer y escribir (alfabetización), señalando en este sentido, que la formación lectora de los individuos para la efectiva participación en la sociedad moderna requiere de la habilidad para decodificar el texto, interpretar el significado de las palabras y estructuras gramaticales, así como, construir el significado (Salas Navarro, 2015).

La comprensión lectora involucra por tanto, la habilidad de comprender e interpretar una amplia variedad de tipos de texto y así como de dar sentido a lo leído al relacionarlo con los contextos en que aparecen.

Con frecuencia se considera que los alumnos saben leer, porque pueden visualizar los signos y repetirlos oralmente, o bien porque tienen la capacidad para decodificar un texto escrito. Sin embargo, la decodificación no es comprensión y esto es el resultado de un primer nivel de lectura con el cual no debería de conformarse el lector (Huerta, 2014).

Leer comprensivamente es un proceso dinámico entre el lector y el texto, proceso mediante el cual el primero intenta satisfacer los objetivos que guían su lectura y lo puede llevar a cabo con el establecimiento de conexiones coherentes, entre la información que posee en sus estructuras cognitivas y la nueva que suministra el texto (Solé I. , 2013).

La comprensión que cada uno realiza depende del texto, pero depende también y en grado sumo de otras cuestiones, propias del lector, entre las que más se podrían señalar como el

conocimiento previo con el que se aborda la lectura, los objetivos que la presiden y la motivación que se siente hacia la lectura (Solé I. , 2013).

La comprensión lectora se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. Una de las dificultades que se percibe al enlazar los conocimientos nuevos con los ya adquiridos, es que el lector no lee con la finalidad de ampliar sus conocimientos, los cuales se disponen en la lectura a partir de un texto dado, por lo tanto, esto impide que pueda almacenarlos y disponer de ellos en el momento indicado (Ausubel, 2013).

David Cooper (1998), Define la comprensión lectora como el proceso de elaborar el significado por la vía de aprender las ideas relevantes del texto y relacionarlas con las ideas que ya se tienen, es decir es el proceso a través del cual el lector interactúa con el texto.

Para Cooper la comprensión lectora tiene tres aspectos esenciales:

1. La naturaleza constructivista de la lectura, para que se dé una adecuada comprensión de un texto, es necesario que el lector esté dedicado a construir significados mientras lee. En otras palabras es necesario que el lector lea las diferentes partes de un texto dándole significados e interpretaciones personales mientras lee.

La comprensión resulta ser un producto final de todo acto de lectura en el que se distinguen dos momentos fundamentales: el proceso de leer, durante este acto el lector está tratando de darle sentido al texto; y el segundo momento es la finalización del acto de leer, en este momento se está ante la comprensión como producto ya que es el resultado del proceso de leer.

2. La persona que empieza a leer un texto, no se acerca a él de forma carente de experiencias, afectos, opiniones y conocimientos relacionados de manera directa e indirectamente con el tema del texto.

En otras palabras el lector trae consigo un conjunto de características cognoscitivas, experienciales y actitudinales que influyen sobre los significados que trae el texto. La lectura es interactiva, ya que el texto no posee significados, sino que estos emergen de la interacción entre lo que propone el texto y lo que el lector aporta al texto.

3. Proceso estratégico, en donde el lector va modificando su estrategia lectora o la manera cómo lee según su familiaridad con el tema, sus propósitos al leer o el tipo de texto. Es decir el lector acomoda y cambia sus estrategias de lectura según lo que necesite (Cooper, 2013).

La comprensión lectora es una construcción de conocimientos que se tiene que enseñar y aprender por docentes y estudiantes respectivamente, de manera formal e informal, sistemática o deliberada a través de un proceso continuo como lo explicaban los teóricos en los párrafos anteriores.

2.3.1 Estrategias de aprendizaje

Las personas aprenden y enseñan en un determinado contexto cultural y en un universo compartido de significados, donde puedan integrarse en la explicación de los procesos de enseñanza aprendizaje las dimensiones contextuales. En el ámbito educativo y más específicamente, en los procesos implicados en la lectura y en la comprensión de ésta, se necesita actuar de una manera más consciente (Salas Navarro, 2015).

Las conceptualizaciones sobre estrategias de aprendizaje han sido muy variadas, sin embargo en términos generales gran parte de ellas coinciden en ser técnicas o procedimientos que persiguen un propósito determinado, el aprendizaje y la solución de problemas académicos y aquellos otros aspectos vinculados con ellos, como lo puede ser el de adquirir, procesar, comprender y aplicar información (Salas Navarro, 2015).

Una estrategia de aprendizaje es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas (Díaz, 2013).

Las estrategias de aprendizaje desarrolladas en los estudiantes les permitirán autorregular el proceso de lectura y poder resolver los problemas que se puedan presentar al momento de comprender un texto. El proceso de autorregulación se refiere a la construcción del conocimiento por medio de la fijación de metas, tareas de análisis, estrategias de planteamiento

y por el monitoreo de su comprensión sobre los temas aprendidos (Autorregulación del aprendizaje, 2017).

- Estrategias:

1. Conocimientos previos: En esta estrategia se exploran los conocimientos previos del lector antes de la lectura de los textos, esto constituye una actividad que permite establecer relaciones entre lo que ya se sabe y la información que se ha de adquirir. Es preciso identificar el conocimiento del texto por parte de los alumnos, y que otros aspectos hacen falta comprender (Solé I. , 2013).

Lomas (2009), una interrogante importante que debe formularse el docente en esta estrategia es: ¿Qué saben los alumnos y cómo se puede ampliar sus conocimientos actuales?

En esta estrategia Solé (2013) plantea que el docente puede dar información general sobre lo que se va a leer, intentar relacionarla con su experiencia previa e informar sobre el tipo de texto. El estudiante construye representaciones ideológicas, culturales, conceptuales o de valor, de acuerdo con las experiencias previas, como las interacciones con personas y situaciones.

Camacho (2007) menciona que la información en esta estrategia debe ser de tipo introductorio y contextual y que tiende a ser un puente cognitivo entre la información nueva y la previa. (Camacho, 2014)

El efecto de esta estrategia en el alumno es que hace más accesible y familiar el contenido, además de elaborar una visión global y contextual.

2. Objetivos de la lectura: es importante que el estudiante responda a las siguientes preguntas, ¿Qué tengo que leer?, ¿Para qué tengo que leer?, ¿Cuál es la información esencial que el texto proporciona y qué es necesaria para lograr el objetivo de la lectura? (Solé I. , 2013).

Los objetivos de la lectura están relacionados con la consciencia del estudiante en torno a las instrucciones y a la intención de la lectura. Saber leer equivale a saber cómo hacerlo de acuerdo con las intenciones de la actividad lectora. Es decir, la actividad de lectura está dirigida por los objetivos, por lo tanto no es lo mismo leer para ver si interesa seguir leyendo, que leer para buscar información determinada, o leer para formar una idea global del contenido y transmitirlo a otra persona (Salas Navarro, 2015).

La estrategia de los objetivos de lectura, deja en claro que es una estrategia crucial para alumnos a la hora de la enseñanza, ya que si ellos no tienen establecidas las metas a seguir y la utilidad de las mismas, no pueden poner en marcha los procesos pertinentes de la comprensión.

En esta estrategia es necesario que el enunciado establezca las condiciones así como el tipo de actividad y la forma de evaluación del aprendizaje del alumno (Camacho, 2014).

El efecto de la estrategia en el alumno es que conoce la finalidad y el alcance del material y cómo manejarlo. También sabe qué se espera de él al terminar de revisar el material, además de ayudarlo a contextualizar sus aprendizajes y a darles sentido.

3. Aproximación e identificación: En esta estrategia se requiere capacidad para percibir, decodificar, realizar operaciones básicas de inferencia sobre datos explícitos y llevar a cabo una exploración rápida e inicial. El alumno podrá acceder a una primera comprensión semántica y cognitiva del texto, y activar, el marco general de referencia, la situación o el contexto en que debe interpretarlo (Lomas & Tusón, 2014).

Es una tarea básica, relacionada con la estrategia de aproximación e identificación, la cual consiste en recuperar y localizar información en un texto y conseguir una información determinada, buscar un dato que refute o confirme una afirmación realizada por otra persona (OCDE, 2015).

4. Organización: La habilidad básica que debe desarrollar un estudiante es precisamente la de organizar información obtenida, reconociendo e identificando las partes y relaciones entre ellas, que le permita elaborar esquemas, agrupar la información en bloques, reconocer un orden y vincular información con campos bien acotados y definidos del conocimiento o la experiencia (Lomas & Tusón, 2014).

La estrategia de organización es una operación mental que lleva a cabo el lector con el fin de reorganizar el texto leído para obtener una mayor comprensión del mismo, es decir jerarquizar la información siguiendo un orden distinto al presentado por el escritor (Salas Navarro, 2015).

La elaboración de jerarquías mediante mapas conceptuales, redes de conocimiento o estructuras de nivel superior constituyen algunas estrategias que favorecen el proceso de comprensión para aprender.

5. Inferencia: Es un proceso cognitivo a través del cual un sujeto obtiene información nueva a partir de la información ya disponible. El lector entra en interacción con el texto a partir de ciertos elementos de éste, pero también de su conocimiento previo, es decir que el lector podrá hacer inferencias debido a los conocimientos que ya posee y a la profundidad que logre en su lectura (Salas Navarro, 2015).

La inferencia es la habilidad de comprender algún aspecto determinado del texto a partir del significado del resto (Cassany, 2015).

La inferencia equivale al proceso de juzgar, razonar, deducir, es decir, obtener conclusiones que no aparecen en el texto, pero que se pueden extraer basándose en la información.

La inferencia se convierte en una habilidad importantísima para que el alumno supere las lagunas que por causas diversas aparecen en el proceso y adquiera autonomía en la construcción de la comprensión.

6. Aprender a entender: El aprendizaje de competencias en el aula. La investigación sobre las características del texto, es decir la identificación de ideas principales y secundarias, sobre la comprensión global del texto a través de un resumen es una de las actividades propuesta por el autor (Lomas & Tusón, 2014).

Una estrategia que permita establecer la propia comprobación de la comprensión lectora. En esta estrategia el lector puede dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿Qué se pretende explicar en este texto?, ¿Cuál es la idea fundamental?, ¿Qué puede significar esta palabra?, ¿Qué se puede reconstruir de las ideas contenidas en los principales apartados? (Solé I. , 2013).

7. Integración y síntesis: Integrando o procesando la información, aunándola al conocimiento preexistente relacionado con la lectura, es decir se trata de ir agrupando la información asimilada en una sola, mientras se vaya leyendo (Salas Navarro, 2015).

Consiste en sintetizar la información extraída mediante la comparación o el contraste de la información obtenida del texto, además permite integrar información dispersa en el texto en secuencias bien conectadas para captar la intención y el sentido global del texto (Lomas & Tusón, 2014).

En esta estrategia se incorpora la técnica del resumen, la cual destaca la síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito, además de enfatizar conceptos clave,

principios, términos y argumento central. El efecto de la estrategia en el alumno es el de facilitar el recuerdo y la comprensión de la información relevante del contenido que se ha de aprender (Camacho, 2014).

Otra técnica que propone Camacho (2014), es la de mapas conceptuales y redes semánticas, en donde se realiza la representación gráfica de esquemas de conocimientos. Los efectos de la estrategia en los alumnos es el de realizar una codificación visual y semántica de conceptos, proposiciones y explicaciones, además de contextualizar las relaciones entre conceptos y proposiciones.

3.3.2 Evaluación de la comprensión lectora

Según el Curriculum Nacional Base, CNB, la evaluación formativa es una forma de evaluar la comprensión lectora en el aula. Esta tiene la doble función; por una parte, informa al estudiante de cómo van avanzando y en qué punto de su aprendizaje se encuentra. Por otra parte, informar a los docentes sobre el aprendizaje de sus estudiantes para tomar decisiones respecto de la enseñanza. La evaluación formativa se integra al proceso de enseñanza-aprendizaje, pues es una forma de apoyar el proceso. Además, debe ser estimulante para los estudiantes, para comprobar su propia comprensión (metacompreensión) y avanzar por sí mismos en su desarrollo lector. Desde esta perspectiva, de la evaluación formativa, el error deja de ser considerado como fracaso a ser una fuente de información sobre las dificultades específicas de los estudiantes. Además, requiere que el docente use diversos instrumentos para observar y medir lo que los estudiantes pueden o no hacer respecto a la comprensión, en diversos textos y en momentos distintos de su aprendizaje (Ministerio de Educación, 2018).

Gutiérrez Pérez por Gutierrez-Braojos y Salmerón, H. (2012.196) afirman que para evaluar las estrategias de comprensión lectora pueden usarse las siguientes técnicas: pensamiento en voz alta, la entrevista y la observación durante la lectura y los cuestionarios (Ministerio de Educación, 2018).

La evaluación sirve para determinar si los estudiantes han desarrollado las destrezas de comprensión lectora y si han alcanzado las competencias esperadas. Cuando el docente monitorea y evalúa la comprensión lectora en su aula, puede usar los resultados para orientar la

enseñanza. Si no usa los resultados para cambiar su práctica en el aula, los estudiantes no solo continuarán presentando los mismos resultados, sino que podrían empeorar. La evaluación sirve para orientar la enseñanza y la enseñanza dicta la evaluación, Pérez Zorrilla (2005) en su artículo “Evaluación de la comprensión lectora: dificultades y limitaciones” menciona los siguientes métodos de evaluación de la comprensión lectora:

1 Evocación o recuerdo libre: Este tipo de medida se obtiene solicitando al lector que lea un texto o una serie de textos y que, a continuación, evoque los textos leídos. Es uno de los procedimientos más empleados tradicionalmente para comprobar la adquisición de información. La fidelidad y precisión con que lo que se ha leído queda reflejado en lo que se ha escrito será, en este caso, una prueba de comprensión, puesto que la producción de un mensaje exige, como es obvio, la previa comprensión del mismo.

Este procedimiento presenta la ventaja de que su aplicación es fácil. No obstante, ésta se ve contrarrestada por la dificultad que plantea la interpretación de dicha medida. En este sentido, ha existido poco acuerdo entre los distintos autores acerca de los procedimientos que han de ser empleados a la hora de puntuar los protocolos.

Las puntuaciones obtenidas por los alumnos en este tipo de medidas pueden proporcionar información acerca de la organización y el almacenamiento de la información en la memoria y, en combinación con otras medidas, acerca de las estrategias de recuperación de la información que utiliza el lector. No obstante, aunque estas medidas permiten hacer inferencias a partir de lo que el lector recuerda, no permiten afirmar nada sobre la comprensión-memorización de aquello que no se evoca, ya que el hecho de que el lector no evoque determinada información puede deberse a muchos factores como, por ejemplo, un déficit de producción o la interpretación errónea de lo que se le demanda.

2 Preguntas de sondeo: Una variedad de los procedimientos de evocación o recuerdo libre consiste en realizar una serie de preguntas de sondeo destinadas a localizar la información que el lector haya podido almacenar tras la lectura del texto.

El uso de este procedimiento presenta algunos problemas. El primero es que no existe un método que permita generar preguntas adecuadas que sea válido para todos los textos. El segundo estriba en que el uso de estas preguntas de sondeo no garantiza que se haya agotado toda la información

que el lector ha recogido del texto. Tampoco está claro si existe una diferencia cualitativa entre la comprensión de la información evocada libremente y la obtenida por medio de preguntas de sondeo, o si la diferencia está relacionada con el nivel de recuperación de la información. Además, esta técnica consume una gran cantidad de tiempo, y su administración y corrección requieren práctica y entrenamiento.

3 Preguntas abiertas: Las preguntas abiertas permiten obtener información diferente de la que se obtiene con la evocación libre, ya que dichas preguntas facilitan que se lleve a cabo un tipo de procesamiento de la información almacenada distinto del puramente memorístico. Así, por ejemplo, el buen lector puede hacer determinadas inferencias durante la lectura que el mal lector puede no hacer si las preguntas de sondeo no le sugieren que éstas pueden serle útiles. En este tipo de preguntas, persiste el problema que se deriva de la necesidad de que el alumno emplee sus estrategias de producción, aunque deba recurrir a ellas en menor medida que en el caso de la evocación libre.

4 Cuestionarios: A la hora de realizar un cuestionario, se parte del supuesto de que, dado que no se puede observar directamente la comprensión lectora, hay que pedirle al alumno que realice algún tipo de tarea que indique el grado de comprensión alcanzado. Dicha tarea suele consistir en leer un texto y responder a continuación a una serie de preguntas acerca del mismo. Se han empleado distintos modelos de cuestionarios en los que se han utilizado diferentes tipos de preguntas. Cada uno de ellos pretende que el alumno desarrolle una serie diferente de destrezas que permitan también recoger información de carácter diferente.

5 Ítems de verdadero/falso: Las preguntas con ítems de verdadero/ falso presentan –frente a los anteriores tipos de preguntas– la ventaja de que no requieren el uso de destrezas relacionadas con la producción. No obstante, presentan otros problemas que hay que tener presentes.

En primer lugar, al puntuar estas pruebas, es necesario eliminar la posibilidad de que se haya acertado por azar –y la probabilidad de que así sea está en torno al 50%. El azar no es siempre un factor fácil de eliminar porque nunca puede saberse por qué el lector ha respondido correcta o incorrectamente.

Además, en este tipo de prueba, el lector debe llevar a cabo un proceso de «emparejamiento» que está determinado por las características de la pregunta. Así, cuando la estructura superficial de la pregunta es igual a la del texto original, el proceso no entraña mucha dificultad. Cuando no es así, el lector debe transformar la información almacenada en su memoria o la pregunta para poder llevar a cabo con éxito dicho proceso. Asimismo, cuando la estructura superficial de la pregunta coincide con la del texto original, pero lo que en ella se afirma es falso, también puede plantearse un conflicto.

No obstante, este tipo de preguntas parece tener menor valor diagnóstico, aunque permite muestrear una gran cantidad de material en un espacio corto de tiempo, y esto supone una ventaja. Su validez es elevada cuando se pretende realizar evaluaciones de carácter administrativo o descriptivo, pero persiste el problema que supone la dificultad para encontrar un método que pueda utilizarse a la hora de elaborar las preguntas. (Pérez Zorrilla, 2014).

5.4 Estudiantes

Estudiante es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la aprehensión, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Es usual que un estudiante se encuentre matriculado en un programa formal de estudios, aunque también puede dedicarse a la búsqueda de conocimientos de manera autónoma o informal. Existen diversas clasificaciones o tipos de estudiante, que se establecen a partir del modelo de enseñanza, la dedicación temporal que implica el estudio, el plan académico en el que se inscribe y otras características. (Redalyc) señala que los estudiantes son jóvenes que adoptan un estilo de vida condicionado por su alojamiento, la ciudad donde estudian, sus recursos, su sociabilidad, sus opciones ideológicas y políticas.

2.4.1 Tipos de estudiantes

Estudiante motivado: La motivación en el ámbito educativo es un elemento esencial para lograr un aprendizaje efectivo y satisfactorio. Un estudiante motivado muestra interés por las clases, se esfuerza en sus tareas y participa activamente en el aula. La motivación es un motor que impulsa a los estudiantes a alcanzar sus metas, superar desafíos y disfrutar del proceso de aprendizaje. Un estudiante motivado es más activo y participativo, está dispuesto a aprender y a asumir retos académicos. Además, suele tener una actitud positiva y busca entender y

profundizar en los contenidos. Los alumnos motivados no solo aceptan el conocimiento, sino que lo buscan de manera activa.

Un estudiante motivado siempre intenta mejorar su rendimiento y no se conforma solo con cumplir los requisitos mínimos, sino que busca destacar en sus tareas y proyectos. Se identifican por su constancia, su disciplina y su esfuerzo por superarse día a día. Confía en que es capaz de lograr sus objetivos académicos y esto le impulsa a seguir avanzando y enfrentarse a nuevos retos sin miedo al fracaso. Esto se debe a que la motivación suele ir de la mano con una autoestima sana que permite al alumno tener una visión realista y positiva de sus capacidades y no solo participa activamente en el aula, sino que también disfruta del conocimiento y se esfuerza por alcanzar sus metas académicas. Identificar y fomentar la motivación en los estudiantes es una labor clave de los profesores y educadores, que deben encontrar la manera de conectar con los alumnos y transmitirles la pasión por el aprendizaje. (School, 2024)

Estudiante pasivo: un estudiante pasivo es aquel que adopta una actitud receptiva y poco participativa en el proceso educativo, limitándose a recibir información sin cuestionarla ni interactuar con ella. Este enfoque, conocido como “educación bancaria”, fue criticado por el pedagogo brasileño Paulo Freire, quien describió este modelo como una forma en que el educador deposita contenidos en la mente del estudiante, considerándolo un sujeto pasivo e ignorante que debe aprender por medio de la memorización y repetición de los contenidos que se le inculcan. Esta falta de participación puede conducir a un aprendizaje superficial, centrado en la memorización sin comprensión profunda, y limita el desarrollo de habilidades críticas y creativas. Para contrarrestar esta pasividad, se promueve el aprendizaje activo, donde los estudiantes se involucran en actividades que fomentan la reflexión, el análisis y la aplicación práctica del conocimiento, convirtiéndose en agentes activos de su educación. (Sosa, 2023)

Estudiante procrastinador: La procrastinación es el acto de posponer o retrasar tareas o actividades importantes y sustituirlas por otras menos urgentes o triviales. Afecta a muchas personas en diferentes áreas de la vida, incluyendo el ámbito académico, laboral y personal. La procrastinación puede tener diversas causas, como el miedo al fracaso, la falta de motivación, la dificultad para manejar el tiempo o el perfeccionismo. Estas causas pueden generar ansiedad,

estrés y sentimientos de culpa en quienes procrastinan. Posponer tareas importantes puede llevar a una disminución del rendimiento académico o laboral, que lleva a la pérdida de oportunidades de crecimiento y de desarrollo personal.(Zapata, 2023)

Estudiante autodidáctico: Un estudiante autodidacta es aquel que tiene la capacidad de aprender de manera independiente, sin depender exclusivamente de un maestro o una institución educativa. Se caracteriza por su curiosidad, disciplina y motivación para adquirir conocimientos por su cuenta. Este tipo de estudiante busca información, investiga, experimenta y organiza su propio proceso de aprendizaje, utilizando libros, cursos en línea, videos, y otras fuentes. Además, desarrolla habilidades como la gestión del tiempo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Una persona autodidacta es alguien que ha desarrollado la capacidad de aprender por cuenta propia; es decir se responsabiliza de su aprendizaje o, como lo dicen varios especialistas en educación, ser autodidacta consiste en aprender a aprender.

Este tipo de destreza sea que requiere de mucha voluntad, creatividad y autorregulación para trazar el propio proceso de aprendizaje, los cuales necesitan de metodologías específicas para conseguirlo. Es posible ser autodidacta a través de diferentes medios como la lectura, la investigación, la práctica y el trabajo independiente. Además, permite que el aprendiente se enfoque en específicos temas de su interés. El autodidactismo no es algo sencillo, puesto que se deben poseer destrezas de organización, pensamiento crítico y simplificación de conceptos para poder entenderlo. Así, las personas autodidactas siguen su curiosidad para crear experiencias de aprendizaje únicas en donde pueden avanzar a su propio ritmo. (Pacheco, 2024)

Estudiante dependiente: Un estudiante dependiente es aquel que necesita de la guía constante de un maestro o tutor para avanzar en su aprendizaje. Se caracteriza por esperar instrucciones claras, depender de explicaciones detalladas y requerir supervisión frecuente para completar sus tareas. Suele tener dificultades para tomar iniciativas, resolver problemas por su cuenta o buscar información adicional. En muchos casos, este tipo de estudiante necesita apoyo para desarrollar autonomía, confianza y estrategias de aprendizaje independiente. Un estudiante dependiente cuenta con el apoyo de los padres, por lo que la información de los padres debe evaluarse junto con la del estudiante para obtener una imagen completa de los recursos financieros de la familia.

Si es un estudiante dependiente, eso no significa que sus padres deban pagar nada por su educación. (Student, 2024)

Estudiante visual: es un estilo relacionado con ver y leer, los alumnos visuales prefieren leer a escuchar y captan grandes cantidades de información solo mirando, piensan en imágenes, y visualizan en detalle. Tienen más facilidad para recordar grandes cantidades de información con rapidez. Además, visualizar les ayuda a crear relaciones entre diferentes ideas y conceptos. Realizan resúmenes y esquemas, subrayan y escriben en los márgenes de los libros, siempre toman apuntes en clase y Suelen responder mejor a exámenes escritos. Estudiante auditivo: refieren escuchar que leer. Si tienen que leer, les gusta hacerlo en alto. Aprenden mediante explicaciones orales y muestran más destreza para aprender idiomas y música. Se graban para estudiar y escuchan sus grabaciones, repasando los apuntes en voz alta y hablando consigo mismos.

Estudiante kinestésico: Este estilo está relacionado con tocar y hacer. El aprendizaje suele ser más lento que cualquiera de los otros dos y se necesita más tiempo. Los alumnos táctiles: Captan información a través de sensaciones y movimientos, suelen hacer dibujos o esquemas en vez de copiar al pie de la letra los apuntes, estudian moviéndose y haciendo pausas frecuentes, también les gusta estudiar en grupo. Relacionan los nuevos conocimientos con los que ya tenían y con la vida real. Suelen responder mejor a exámenes de carácter práctico o de laboratorio. Algunos ejemplos de acciones relacionadas: tocar, sentir, moverse, andar, correr, saltar, cocinar, interpretar, oler o bailar.

Estudiante oral: logra mayor rendimiento en las clases de escucha activa, su memoria con tan solo oír las explicaciones del docente es capaz de aprender sin necesariamente escribir o copiar conceptos. Estudiante conceptual: se encarga de elaborar sus propios esquemas, esta metodología le permite memorizar con mayor facilidad las explicaciones dictadas por el docente. Estudiante preparado para el lenguaje no verbal, en ellos predomina el lenguaje corporal, perciben mayormente los movimientos del docente durante las explicaciones, a través de ellos toman notas de las ideas principales. Es primordial que el docente sea bastante expresivo en todo momento.

2.5 Institutos

Es una institución educativa se refiere al lugar donde se lleva a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas instituciones desempeñan un papel fundamental en la sociedad ya que son espacios donde se promueve el aprendizaje, se transmiten conocimientos y se forman las futuras generaciones. Ya sean escuelas, colegios o universidades, son considerados como los verdaderos pilares que sustentan el desarrollo integral individual y social de los estudiantes. Una institución educativa está compuesta por diversos elementos que contribuyen a su funcionamiento y cumplimiento del objetivo principal: contribuir en el crecimiento y bienestar de las personas. (Educa, 2025)

Una institución educativa es un establecimiento que brinda servicios de formación académica a personas de distintas edades. Por tanto, los niveles van desde el ciclo básico hasta el superior. En cada uno de estos años escolares, los docentes imparten una serie de asignaturas que variarán en complejidad conforme el alumno avance en su preparación. Para ello, cuentan con un plan de preparación estudiantil a través del cual organizan los diferentes temas. Además, disponen de un sistema de registro de puntos que los aprendientes deben superar para poder aprobar cada uno de los ciclos. (Educa, 2025)

2.5.1 Modalidades

a) Telesecundaria

fue implementado por el Ministerio de Educación de Guatemala, consiste educar a jóvenes de nivel medio, y a jóvenes que viven en comunidades donde no hay establecimientos de ese nivel o no existe una cobertura adecuada del sistema educativo. Se caracteriza por contar con un solo docente que es responsable por el proceso educativo en todas las asignaturas de grado, que es apoyado por medios audiovisuales. La idea inicial del programa surge a través de un convenio en materia de educación a distancia, entre la Secretaría de Educación Pública de México y el Ministerio de Educación de Guatemala, en 1996. Concretamente, la creación del programa se realiza por medio del Acuerdo Ministerial No. 39-98 en de marzo de 1998 y contó con una etapa experimental de 5 años.

El modelo se consolida a partir de diciembre de 2003 con la creación de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria. Para 2014, participaban del proyecto 3.200

docentes, que alcanzaban a más de 1.646 institutos en todo Guatemala. Entre los principales objetivos se encuentra el de atender la demanda de Educación Básica en zonas rurales en las que por razones geográficas y económicas no es posible el establecimiento de institutos regulares y técnicos. Por otra parte, busca ofrecer recursos educativos modernos a profesores y estudiantes para desarrollar un proceso interactivo múltiple, así como capacitación y asistencia técnica, seguimiento y monitoreo. (cero, 2015)

Por Telesecundaria: Son instituciones educativas del nivel Medio, no lucrativas dentro del Sistema Educativo Nacional, que atienden la educación básica o diversificada, y que funcionan con los planes de estudios subvencionados por el MINEDUC, Municipalidad y padres de familia. Los Institutos por Telesecundaria surgen en Guatemala como una alternativa en la educación básica, principalmente para la población de escasos recursos, a quienes se les hace difícil el acceso, por el alto costo de la vida. Estos establecimientos resultan para el Estado más económicos, porque aporta una subvención por grado o sección, los padres de familia pagan una colegiatura mensual y la municipalidad aporta una subvención.

Los institutos por Telesecundaria desde su creación constituyen una posibilidad de estudio para los alumnos de las áreas rurales y urbanas de los municipios del departamento de Jutiapa, pero han afrontado el hecho de practicar una enseñanza tradicional, con metodologías convencionales, con un currículum centrado en contenidos organizados por asignaturas. Como resultado del aprendizaje los alumnos de los institutos por Telesecundaria se ven obligados a memorizar en forma mecánica y bancaria cantidades de datos aislados, cuya permanencia no dura más allá del momento de los exámenes y no logran adquirir las habilidades necesarias, ni alcanzar un grado aceptable de comprensión de manera autónoma. (Miranda, 2022)

b) INEB

Son establecimientos de Educación Básica del nivel medio que fueron creados en noviembre del año 2008 para dar cobertura educativa a diferentes sectores de la ciudad de Quetzaltenango, en la jornada vespertina y utilizando la infraestructura de establecimientos del nivel primario. Los cuales empezaron a funcionar en enero del año 2009. Las instituciones educativas son de

suma importancia y necesarias en la sociedad ya que estas favorecen la inclusión de los estudiantes de los diferentes niveles de la educación para que los guatemaltecos se consoliden en una sociedad justa que contribuya a mejorar los niveles de vida, la igualdad para todos, la justicia social y el bien común.

En las instituciones educativas los estudiantes aprenden diferentes áreas del conocimiento y del saber humano hoy por hoy los estudiantes son los creadores de su propio conocimiento a través de sus experiencias de vida y los conocimientos previos, sin embargo una características de las instituciones educativas es el cumplimiento del rol académico y educativo, sin embargo la institución educativa no es solamente transmisora de conocimientos sino dentro de sus funciones esta la socialización entre los miembros de la comunidad educativa pero lo más importante es la socialización entre pares de su misma edad, nivel evolutivo y emocional. (docente, 2018)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

6.1 Objetivos

6.1.1 General

Determinar cual es el impacto de la gamificación como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria distrito educativo 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos.

6.1.2 Específicos

- Analizar las implicaciones que puede tener la aplicación de la gamificación en los procesos educativos para la comprensión lectora.
- Identificar los beneficios de aplicar la gamificación para lograr la comprensión lectora en los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Basica de Telesecundaria, distrito educativo 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos.

6.2 Hipótesis

La falta de gamificación en la lectura incide negativamente en la comprensión lectora en los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos.

6.2.1 Variable independiente

La falta de gamificación en la lectura.

6.2.2 Variable dependiente

Incide negativamente en la comprensión lectora en los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria, distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos.

6.2.3 Operacionalización de la hipótesis

Tabla 1 Variable independiente

Variable independiente	Indicadores	Índice	Sub índice	Instrumento	Unidad de análisis
La falta de gamificación en la lectura.	Gamificación.	<ul style="list-style-type: none"> • Gamificación • Características de la gamificación. • Tipos de gamificación • Elementos de la gamificación • Principios de la gamificación 	<ul style="list-style-type: none"> • Interna • Externa • Cambio de comportamiento • Mecánicas • dinámicas • Significado y voación épicos. • Desarrollo y logro • Potenciar la creatividad • Influencia social y afinidad. • Imprevisibilidad y curiosidad. 	Boletas de encuesta	Supervisor Directores Docentes Estudiantes

	Lectura	<ul style="list-style-type: none"> • La gamificación como estrategia para la transformación educativa. • Lectura • Hábito de lectura • Comprensión lectora • Niveles de comprensión lectora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pérdida • Comprensión literal • Comprensión inferencial • Comprensión crítica • Comprensión creativa • Comprensión apresiativa. 		
--	---------	---	--	--	--

Fuente: Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria, San Antonio, San Marcos

6.3 Unidad de análisis

6.3.1 Obtención de datos

Los datos se obtendrán al tabular y analizar datos obtenidos de la recolección de información en campo.

6.3.2 Instituciones

La investigación se realizará en los Institutos de Educación Básica por Telesecundaria del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos.

6.3.3 Individuales

Para el presente proceso de investigación se tomará como unidades de análisis:

- Supervisor Educativo del distrito 1203-2
- Directores de los establecimientos educativos investigados.
- Docentes que laboran para los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria del distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos.
- Estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria del distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos en un 50%.

6.4 Universo y muestreo

Modalidad	Universo	Muestra
Supervisor	1	1
Directores	2	2
Docentes	9	9
Estudiantes	99	50

Fuente: Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria, San Antonio, San Marcos

6.4.1 Formula del muestreo

$$M = \frac{N}{N(D^2)+1} \quad M = \frac{99}{99(0.10^2)+1} \quad M = \frac{99}{99(0.99)+1} - 1.99$$

$$M = \frac{99}{1.99} \quad M = 50$$

6.5 Técnicas de investigación

6.5.1 Técnica bibliográfica

Se desarrollará un proceso de investigación bibliográfica para armar el marco teórico, La investigación bibliográfica es una investigación que permite tener o reconstruir un mejor panorama del tema y problema de investigación que se aborda, da lugar a que de una manera muy juiciosa, ordenada y sistemática se implique hacer un ejercicio interpretativo y de análisis, que consienta hacer categorizaciones y encontrar posibles líneas de investigación que puedan llegar a complementar u orientar la investigación a realizarse.

6.5.2 Técnicas de campo

- Encuesta

La encuesta es una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características. (García, 2012, pág. 18)

6.6 Metodología empleada

6.6.1 Método científico

Éste será empleado con el fin de recolectar, analizar e interpretar información, en una forma adecuada, ordenada y sistemática. También se empleará el método analítico- sintético: aquí se empleó el análisis, pues permitirá estudiar y examinar separadamente los resultados obtenidos del trabajo de campo realizado.

6.6.2 Método estadístico

Consentirá la recolección de datos cuantitativos, su tabulación, representación e interpretación.

CAPÍTULO IV

MARCO OPERACIONAL

4.1 Tabulación, análisis e interpretación de los resultados de la investigación de campo de las diferentes unidades del supervisor, directores, docentes y estudiantes.

Tabla No. 3 La falta de gamificación en la lectura afecta la motivación en participar en las actividades de comprensión lectora.

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%
NO	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 3.1

SI PORQUE	NO PORQUE
<p>La lectura sin elementos lúdicos puede volverse rutinaria y aburrida.</p> <p>La gamificación aumenta el interés y la participación de los estudiantes.</p> <p>Favorece un ambiente dinámico que incentiva la comprensión lectora.</p>	

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo, las unidades de análisis el supervisor, director, docentes y estudiantes en un 100% indican que la falta de gamificación en la lectura puede tener un impacto en la motivación de los estudiantes, ya que para muchos el aprendizaje resulta más atractivo cuando se incluyen elementos dinámicos, competitivos o lúdicos. Esto significa que la gamificación es una herramienta poderosa para incrementar la participación, pero no debe considerarse la única vía para fomentar el interés en la lectura, ya que la motivación también puede fortalecerse mediante otros factores, como el acompañamiento docente, la relevancia de los textos y el entorno de aprendizaje.

Tabla No. 4 La ausencia de dinámicas lúdicas en la lectura limita el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	001	100%	002	100%	005	056%	035	070%
NO	000	000%	000	000%	004	044%	010	020%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	005	010%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 4.1

SI PORQUE	NO PORQUE
<p>La lectura sin elementos lúdicos puede volverse rutinaria y aburrida.</p> <p>La gamificación aumenta el interés y la participación de los estudiantes.</p> <p>Favorece un ambiente dinámico que incentiva la comprensión lectora.</p>	<p>La motivación puede depender más del acompañamiento docente que de la gamificación.</p> <p>No todos los estudiantes requieren dinámicas lúdicas para comprometerse con la lectura.</p>

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo, las unidades del supervisor y directores indican en un 100% que la gamificación constituye un recurso pedagógico que potencia la motivación extrínseca de los estudiantes, ya que transforma la lectura en una experiencia más atractiva y cercana a sus intereses, mientras que el 56% de los docentes indican que la gamificación aumenta el interés y la participación de los estudiantes, teniendo una mayor disposición a participar activamente en las actividades de comprensión lectora, fortaleciendo no solo el interés, sino también el rendimiento académico, mientras que el 44% indica que la motivación hacia la lectura no siempre depende de la gamificación, ya que existen factores intrínsecos que impulsan a los estudiantes a involucrarse en las actividades de comprensión lectora, el 70% de los estudiantes indican que la lectura sin elementos lúdicos puede volverse rutinaria y aburrida, y el 20% indica que el papel del docente, la calidad de los textos y el interés personal del alumno pueden ser igual o más determinantes que la aplicación de estrategias lúdicas, el 10% se abstuvo a contestar.

Tabla No. 5 La falta de estrategias de gamificación en la lectura influye en el interés y hábito lector del estudiantado

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%
NO	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 5.1

SI PORQUE	NO PORQUE
<p>La ausencia de dinámicas lúdicas hace que la lectura se perciba como una tarea poco atractiva.</p> <p>La gamificación despierta el interés y la curiosidad, motivando a los estudiantes a leer con mayor frecuencia.</p> <p>Favorece la creación de un hábito lector mediante la repetición de actividades agradables y motivadoras.</p>	

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo, las unidades del supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% indican que la gamificación actúa como un motor que impulsa la lectura al transformar una actividad tradicional en una experiencia interactiva y significativa. Al integrar recompensas, retos o juegos, se fomenta tanto el interés inmediato como la consolidación de un hábito lector en el largo plazo. Sin estas estrategias, muchos estudiantes pueden mostrar apatía o abandono hacia la lectura.

Tabla No. 6 La gamificación es una herramienta innovadora para mejorar los resultados de aprendizaje en la lectura

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%
NO	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 6.1

SI PORQUE	NO PORQUE
<p>Introduce dinámicas motivadoras que incrementan la participación estudiantil.</p> <p>Transforma la lectura en una experiencia interactiva y atractiva.</p> <p>Favorece la comprensión lectora al vincular el aprendizaje con el juego y la emoción.</p>	

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo, las unidades del supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% indican la gamificación representa una estrategia pedagógica que renueva los métodos tradicionales de enseñanza, estimulando la motivación extrínseca e intrínseca de los estudiantes. Al generar un entorno dinámico y retador, facilita la apropiación de competencias lectoras, mejora los niveles de comprensión y contribuye a alcanzar mejores resultados académicos.

Tabla No. 7 La falta de gamificación en la lectura afecta la participación activa y colaborativa dentro del aula

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%
NO	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 7.1

SI PORQUE	NO PORQUE
<p>La gamificación motiva a los estudiantes a interactuar con sus compañeros mediante retos y dinámicas grupales.</p> <p>Sin estrategias lúdicas, la lectura puede volverse individual y poco participativa.</p> <p>Los juegos y actividades gamificadas fomentan la cooperación y el trabajo en equipo.</p>	

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo, las unidades del supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% indican la gamificación promueve la interacción social en el aula, ya que impulsa a los estudiantes a colaborar, competir sanamente y construir aprendizajes en conjunto. Al faltar estas estrategias, la participación disminuye, y las actividades lectoras se perciben como menos atractivas y con escasa colaboración entre pares.

Tabla No. 8 Se presentan dificultades de comprensión lectora que afectan el desempeño académico

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	000	000%	000	000%	005	060%	015	030%
NO	001	100%	002	100%	004	040%	035	070%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 8.1

SI PORQUE	NO PORQUE
<p>La comprensión lectora es la base para interpretar y resolver actividades en todas las asignaturas.</p> <p>Un bajo nivel de comprensión limita la capacidad de análisis, síntesis y aplicación del conocimiento.</p> <p>Las evaluaciones y tareas exigen interpretar textos, instrucciones y problemas, lo cual se dificulta sin comprensión lectora adecuada.</p>	<p>El desempeño académico también puede verse influido por factores externos, como la motivación, el apoyo familiar o el contexto social.</p> <p>Algunos estudiantes con dificultades lectoras logran compensar con memoria, práctica o habilidades orales.</p> <p>La comprensión lectora no es el único indicador del éxito académico, ya que también intervienen destrezas prácticas, artísticas o motrices.</p>

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo, las unidades del supervisor, directores, indican en 100% que aunque la comprensión lectora es fundamental, no siempre determina de manera exclusiva el rendimiento académico, mientras que los docentes el 60% indica que las dificultades de comprensión lectora impactan directamente en el rendimiento académico, ya que la lectura es una herramienta transversal en el aprendizaje, mientras que el 40% indica que algunos estudiantes con dificultades lectoras logran compensar con memoria, práctica o habilidades orales, mientras que la unidad de análisis de los estudiantes indica en un 30% que el bajo nivel de comprensión limita la capacidad de análisis, síntesis y aplicación del conocimiento, mientras que el 70% indica que el desempeño académico también puede verse influido por factores externos, como la motivación, el apoyo familiar o el contexto social.

Tabla No. 9 Las estrategias metodológicas adecuadas mejoran la comprensión lectora de los estudiantes

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%
NO	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 9.1

SI PORQUE	NO PORQUE
Permiten guiar al estudiante en el análisis, interpretación y reflexión de los textos. Favorecen procesos de lectura activa mediante técnicas como el subrayado, mapas conceptuales o debates. Adaptan la enseñanza a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.	

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo sobre las estrategias metodológicas adecuadas mejoran la comprensión lectora de los estudiantes, las unidades del supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% coinciden que la aplicación de estrategias metodológicas pertinentes potencia el desarrollo de la comprensión lectora, ya que promueve un aprendizaje significativo y facilita que los estudiantes conecten lo leído con sus conocimientos previos. Esto contribuye a formar lectores críticos y autónomos, capaces de comprender, interpretar y aplicar la información.

Tabla No. 10 La motivación de los docentes hacia la lectura se refleja en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%
NO	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 10.1

SI PORQUE	NO PORQUE
<p>Los docentes motivados transmiten entusiasmo y generan interés en los estudiantes por la lectura.</p> <p>Su ejemplo y práctica constante fomentan hábitos lectores y estrategias de comprensión.</p> <p>La actitud del docente influye directamente en la participación y el compromiso de los alumnos con las actividades lectoras.</p>	

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo la motivación de los docentes hacia la lectura se refleja en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes, las unidades del supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% que la motivación docente actúa como un modelo a seguir para los estudiantes. Cuando los docentes muestran interés genuino por la lectura, los alumnos tienden a involucrarse más activamente, mejorando su comprensión lectora y desarrollando habilidades críticas y reflexivas. La motivación del profesor se convierte en un motor que estimula el aprendizaje significativo.

Tabla No. 11 La ausencia de recursos didácticos apropiados en el aula incide en la comprensión lectora

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	001	100%	002	100%	002	022%	040	080%
NO	000	000%	000	000%	007	078%	010	020%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 11.1

SI PORQUE	NO PORQUE
<p>Los recursos didácticos facilitan la comprensión de conceptos y estructuras de los textos.</p> <p>Herramientas como libros adecuados, material visual o tecnológico motivan y orientan la lectura.</p> <p>Sin recursos, los estudiantes pueden sentirse desorientados o aburridos, afectando su capacidad de entender y analizar textos.</p>	<p>Algunos estudiantes logran leer y comprender textos incluso con recursos limitados, utilizando habilidades cognitivas propias.</p> <p>La motivación, el hábito lector y el acompañamiento del docente pueden suplir parcialmente la ausencia de recursos didácticos.</p>

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo, las unidades del supervisor, directores en un 100% indican que los recursos didácticos facilitan la comprensión de conceptos y estructuras de los textos, mientras que la unidad de análisis de los docentes indican en un 22% que sin recursos, los estudiantes pueden sentirse desorientados o aburridos, afectando su capacidad de entender y analizar textos, mientras que el 78% indica que la motivación, el hábito lector y el acompañamiento del docente pueden suplir parcialmente la ausencia de recursos didácticos, la unidad de análisis de los estudiantes el 80% indica que la disponibilidad de recursos didácticos es fundamental para apoyar el aprendizaje de la lectura, mientras que el 20% indica que un docente creativo y estudiantes motivados pueden superar la falta de materiales mediante estrategias innovadoras.

Tabla No. 12 Los factores externos se relacionan con la comprensión lectora de los estudiantes

Unidades de análisis	Supervisor		Directores		Docentes		Estudiantes	
	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo	Absoluto	Relativo
SI	001	100%	002	100%	009	100%	030	070%
NO	000	000%	000	000%	000	000%	020	030%
Absoluto	000	000%	000	000%	000	000%	000	000%
TOTAL	001	100%	002	100%	009	100%	050	100%

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Tabla 12.1

SI PORQUE	NO PORQUE
<p>La falta de apoyo familiar puede limitar la práctica de lectura en casa.</p> <p>Las distracciones sociales o el uso excesivo de tecnología reducen el tiempo y la concentración para leer.</p>	<p>La motivación personal y el acompañamiento docente pueden contrarrestar la influencia negativa de la familia, la sociedad o la tecnología.</p> <p>Existen estrategias pedagógicas que permiten que los alumnos superen limitaciones externas y desarrollen competencias lectoras.</p>

FUENTE: Investigación de campo municipio de San Antonio/ septiembre 2025

Interpretación

Según la investigación de campo, las unidades del supervisor, directores y docentes en un 100% indican que los factores externos actúan como barreras que afectan directamente la comprensión lectora. Cuando los estudiantes no cuentan con apoyo familiar, se enfrentan a distracciones o carecen de recursos adecuados, su rendimiento en actividades lectoras disminuye, afectando la adquisición de conocimientos y su desempeño académico general, mientras que la unidad de análisis de los estudiantes indican en un 70% que entornos poco estimulantes dificultan la motivación y el desarrollo de habilidades lectoras, mientras que el 30% indica que aunque los factores externos pueden presentar desafíos, no determinan por sí solos la comprensión lectora. Con apoyo adecuado, estrategias metodológicas efectivas y motivación intrínseca, los estudiantes pueden alcanzar buenos niveles de comprensión, demostrando que el entorno influye, pero no limita completamente el aprendizaje.

4.2 Comprobación de hipótesis

La hipótesis planteada establece que “La falta de gamificación en la lectura incide negativamente en la comprensión lectora en los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria distrito 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos”. Tras el análisis de los factores involucrados, se puede comprobar que la hipótesis es respaldada en gran medida por los hallazgos obtenidos:

Según Tabla No. 3, las unidades de análisis el supervisor, director, docentes y estudiantes en un 100% indican que la falta de gamificación en la lectura puede tener un impacto en la motivación de los estudiantes, ya que para muchos el aprendizaje resulta más atractivo cuando se incluyen elementos dinámicos, competitivos o lúdicos. Esto significa que la gamificación es una herramienta poderosa para incrementar la participación, pero no debe considerarse la única vía para fomentar el interés en la lectura, ya que la motivación también puede fortalecerse mediante otros factores, como el acompañamiento docente, la relevancia de los textos y el entorno de aprendizaje..

Según tabla No. 4, las unidades del supervisor y directores indican en un 100% que la gamificación constituye un recurso pedagógico que potencia la motivación extrínseca de los estudiantes, ya que transforma la lectura en una experiencia más atractiva y cercana a sus intereses, mientras que el 56% de los docentes indican que la gamificación aumenta el interés y la participación de los estudiantes, teniendo una mayor disposición a participar activamente en las actividades de comprensión lectora, fortaleciendo no solo el interés, sino también el rendimiento académico, mientras que el 44% indica que la motivación hacia la lectura no siempre depende de la gamificación, ya que existen factores intrínsecos que impulsan a los estudiantes a involucrarse en las actividades de comprensión lectora, el 70% de los estudiantes indican que la lectura sin elementos lúdicos puede volverse rutinaria y aburrida, y el 20% indica que el papel del docente, la calidad de los textos y el interés personal del alumno pueden ser igual o más determinantes que la aplicación de estrategias lúdicas, el 10% se abstuvo a contestar.

Según la tabla No.8, las unidades del supervisor, directores, indican en 100% que aunque la comprensión lectora es fundamental, no siempre determina de manera exclusiva el rendimiento

académico, mientras que los docentes el 60% indica que las dificultades de comprensión lectora impactan directamente en el rendimiento académico, ya que la lectura es una herramienta transversal en el aprendizaje, mientras que el 40% indica que algunos estudiantes con dificultades lectoras logran compensar con memoria, práctica o habilidades orales, mientras que la unidad de análisis de los estudiantes indica en un 30% que el bajo nivel de comprensión limita la capacidad de análisis, síntesis y aplicación del conocimiento, mientras que el 70% indica que el desempeño académico también puede verse influido por factores externos, como la motivación, el apoyo familiar o el contexto social.

Según la tabla No 9 sobre las estrategias metodológicas adecuadas mejoran la comprensión lectora de los estudiantes, las unidades del supervisor, directores, docentes y estudiantes en un 100% coinciden que la aplicación de estrategias metodológicas pertinentes potencia el desarrollo de la comprensión lectora, ya que promueve un aprendizaje significativo y facilita que los estudiantes conecten lo leído con sus conocimientos previos. Esto contribuye a formar lectores críticos y autónomos, capaces de comprender, interpretar y aplicar la información.

Según la tabla No. 11, las unidades del supervisor, directores en un 100% indican que los recursos didácticos facilitan la comprensión de conceptos y estructuras de los textos, mientras que la unidad de análisis de los docentes indican en un 22% que sin recursos, los estudiantes pueden sentirse desorientados o aburridos, afectando su capacidad de entender y analizar textos, mientras que el 78% indica que la motivación, el hábito lector y el acompañamiento del docente pueden suplir parcialmente la ausencia de recursos didácticos, la unidad de análisis de los estudiantes el 80% indica que la disponibilidad de recursos didácticos es fundamental para apoyar el aprendizaje de la lectura, mientras que el 20% indica que un docente creativo y estudiantes motivados pueden superar la falta de materiales mediante estrategias innovadoras.

La comprobación evidencia que la falta de gamificación en la lectura incide negativamente en la comprensión lectora de los estudiantes del distrito 1203-2 de Telesecundaria en San Antonio Sacatepéquez. Esto confirma la importancia de implementar estrategias lúdicas y dinámicas para fomentar la participación activa y mejorar el desempeño académico en las actividades de lectura.

4.3 Conclusiones

- 1) La falta de gamificación en la lectura ha demostrado incidir de manera negativa en la comprensión lectora de los estudiantes, generando limitaciones en su capacidad de análisis y reflexión sobre los textos.
- 2) Se concluye que la ausencia de estrategias lúdicas provoca desinterés y apatía, lo cual afecta directamente la motivación y participación de los alumnos en las actividades de lectura.
- 3) La carencia de recursos gamificados en el proceso de enseñanza limita el desarrollo de habilidades lectoras fundamentales, provocando un bajo rendimiento académico en el área de comunicación y lenguaje.
- 4) Los resultados evidencian que sin la incorporación de dinámicas motivadoras, la comprensión lectora se ve reducida, impidiendo que los estudiantes alcancen los niveles esperados para su grado educativo.
- 5) Se determina que la ausencia de gamificación en las prácticas pedagógicas mantiene deficiencias persistentes en la comprensión lectora, afectando el aprendizaje integral y el avance académico de los estudiantes de telesecundaria.

4.4 Recomendaciones

- 1) Se recomienda implementar estrategias de gamificación en las actividades de lectura, utilizando dinámicas lúdicas y recursos interactivos que motiven a los estudiantes a participar activamente en el proceso de comprensión lectora.

- 2) Es aconsejable que los docentes incorporen plataformas digitales, juegos didácticos y aplicaciones educativas que fortalezcan el interés por la lectura y promuevan el aprendizaje significativo.

- 3) Se sugiere fomentar un ambiente de aprendizaje dinámico, en el que los estudiantes desarrollen competencias lectoras mediante retos, recompensas y actividades colaborativas que incentiven su esfuerzo.

- 4) Es importante capacitar a los docentes en metodologías innovadoras basadas en la gamificación, para que cuenten con herramientas pedagógicas que mejoren los niveles de comprensión lectora.

- 5) Se recomienda integrar la gamificación de forma planificada y gradual en el currículo, asegurando que las actividades lúdicas estén alineadas con los objetivos de aprendizaje y contribuyan al desarrollo académico de los estudiantes.

CAPÍTULO V
MARCO PROPOSITIVO

Manual de estrategias para fortalecer la comprensión lectora por medio de la gamificación

Estrategias innovadoras para fortalecer la comprensión lectora en el aula.



5.1 Denominación de la propuesta

Manual de estrategias para fortalecer la comprensión lectora por medio de la gamificación

5.2 Introducción

El manual de estrategias para fortalecer la comprensión lectora por medio de la gamificación surge con el propósito de ofrecer a los docentes y estudiantes una guía práctica e innovadora que promueva el hábito lector de manera dinámica y significativa. La gamificación, entendida como la aplicación de elementos propios del juego en contextos educativos, se convierte en una herramienta valiosa para despertar el interés, motivar la participación activa y mejorar la comprensión de los textos en el aula.

Este manual está estructurado en tres apartados principales que permiten abordar el tema de manera integral. En el primero, se desarrolla el concepto teórico, en el que se presentan las bases fundamentales de la gamificación y su relación con la lectura. En el segundo, se expone la presentación de técnicas, donde se detallan diversas estrategias gamificadas que pueden aplicarse en el proceso lector. Finalmente, en el tercer apartado, se describen los recursos tecnológicos utilizados en la lectura y la gamificación, con ejemplos de plataformas y herramientas digitales que potencian la experiencia educativa.

De esta manera, el manual no solo pretende ser un documento informativo, sino también un apoyo práctico que contribuya a enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando una comprensión lectora más profunda y una motivación constante hacia la lectura en los estudiantes.

5.3 Objetivos

- Fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes mediante la aplicación de estrategias innovadoras basadas en la gamificación, integrando técnicas y recursos tecnológicos que promuevan la motivación y el aprendizaje significativo.

5.3.1 Objetivos específicos

- Explicar los fundamentos teóricos de la gamificación y su vinculación con el proceso de lectura.
- Presentar técnicas didácticas gamificadas que favorezcan el desarrollo de la comprensión lectora en distintos niveles educativos.
- Identificar y describir recursos tecnológicos que faciliten la implementación de la gamificación en actividades de lectura.
- Proporcionar una guía práctica para docentes que permita aplicar de manera efectiva estrategias gamificadas en el aula.
- Fomentar el interés, la motivación y la participación activa de los estudiantes en el proceso lector.

5.4 Desarrollo de la propuesta

APARTADO No 1



Gamificación

Gamificar es un concepto que nace del aprendizaje que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personas son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juegos. Estimulando el cerebro para obtener algo a cambio, diversión por aprendizaje, un aprendizaje práctico y funcional extrapolable y transversal a los aprendizajes teóricos ya arraigados o de nueva incorporación (Contreras y Eguida 2017, p 23).

El desarrollo de estrategias innovadoras como complemento de los procesos de enseñanza es uno de los retos que asumen quienes diseñan y crean contenidos digitales educativos en la actualidad, en este contexto una tendencia creativa se hace evidente y es reconocida formalmente como gamificación.

La gamificación en su definición más popular se reconoce como el uso de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento (Deterding et al., 2011). Aunque esta referencia funciona como base para entender este fenómeno, el concepto se ha ido enriqueciendo en el tiempo de acuerdo con la recuperación de experiencias que amplían su alcance.

Huotari y Hamari (2012), desde una perspectiva del mercadeo, definen la gamificación como el diseño de un servicio para generar experiencias de usuario relacionadas con el juego, con el objetivo final de afectar su comportamiento.

Del mismo modo, Zicherman y Linder (2013), desde este mismo campo de estudio, lo amplían a la posibilidad de resolver grandes retos y utilizar el descubrimiento y la estrategia como motores de la experiencia, enfatizando en el uso de los métodos de diseño de los juegos como fundamento para su desarrollo.

Las anteriores definiciones se parecen porque se concentran en tres características fundamentales: la aplicación de elementos estructurales de los juegos, la necesidad de comprometer a quienes participan de estas dinámicas, y el planteamiento de una experiencia de interacción en un entorno que funciona como interfaz para alcanzar un objetivo y no solo como un medio de entretenimiento.

Al ser el juego la referencia principal que soporta esta experiencia es necesario el reconocimiento de cuatro cualidades según McGonigal (2011) que son esenciales para definir su estructura:

- **Objetivos:** representan el propósito que se quiere alcanzar, enfocan la atención y reorientan la participación al generar sentido.
- **Reglas:** limitan las acciones de los jugadores y las opciones obvias para alcanzar el objetivo; liberan la creatividad y promueven el pensamiento estratégico.
- **Sistemas de retroalimentación:** brindan información al usuario sobre lo cerca que se encuentran de alcanzar el objetivo.
- **Participación voluntaria:** necesaria para quienes intervengan en el proceso acepten las reglas que han sido definidas para interactuar con el sistema.
- **Las recompensas:** sirven como motivos para participar de los retos planteados.

Por otro lado, el desarrollo de las habilidades sociales por medio de la gamificación se incrementa cuando el estudiante interactúa con sus compañeros y en este sentido, el juego se transforma en un elemento decisivo para la socialización y tal como señala Bruder, (2015); Kapp, (2012); Zichermann y Cunningham, (2011) las situaciones de juego permiten trabajar en equipo para lograr un objetivo común. Esto propicia habilidades sociales en los estudiantes para tomar decisiones en equipo, tomar un rol en el grupo, dirigir, argumentar, respetar y valorar otras ideas, así como reconocer las capacidades de los demás.

Por este motivo, los elementos del juego son retos tanto para el estudiante como para el docente para hacer del aprendizaje una experiencia más participativa y generar ese sentimiento de grupo. Además, el aprendizaje cooperativo ayuda a desenvolver habilidades comunicativas

como la comprensión, la expresión oral y herramientas para encontrar la solución al desafío. Por consiguiente, con la gamificación se aprovecha el potencial de la diversión para reforzar conceptos y trabajar competencias como la expresión oral y la artística. (Contreras y Eguida 2017)

Adicionalmente, Bejarano Paola (2018) afirma que se está viviendo una transformación en las formas de aprender, donde los roles se han reconfigurado, a través de estrategias didácticas existentes adaptadas al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Por este motivo, el estudiante está más involucrado con su conocimiento porque ahora es más fácil de manipular cuando se tiene acceso a la tecnología.

La gamificación puede ser vista desde el aula presencial o desde la virtualidad con la digitalización permitiendo que los estudiantes no sientan que el conocimiento solo es transmitido por un docente, también lo pueden adquirir por medio de juegos no lúdicos y después profundizar la teoría con la ayuda del docente (Bejarano, 2018).

Por consiguiente, este trabajo de grado tiene como pilar la comprensión lectora por medio de la gamificación, ya que por medio de juegos el estudiante va aprendiendo y analizando su contexto. Se debe tener presente que las dinámicas diarias a las que están expuestos los estudiantes de nivel medio están direccionadas por el juego, esto quiero decir, que fuera del aula el estudiante está inmerso en un ambiente de actividades lúdicas, donde debe comprender para poder participar y ganar. Por tal motivo, esta innovación hace que el estudiante viva la lectura en el aula por medio de juego educativos y haga uso de ese conocimiento fuera de la escuela cuando se enfrente a su contexto, el cual tiene juegos lúdicos que demandan una comprensión para llegar a la meta.

APARTADO No 2



Introducción de técnicas de gamificación en el aula

Después de comprender el concepto de gamificación y reconocer su impacto positivo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, resulta necesario presentar una serie de técnicas que permitan su aplicación práctica en el aula. La gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora que, mediante el uso de dinámicas propias del juego, despierta la motivación y el interés de los estudiantes, favoreciendo así un aprendizaje más significativo.

En este sentido, se presentan ocho técnicas diseñadas para fomentar la lectura en estudiantes de nivel básico, integrando elementos lúdicos que estimulen la participación activa, la creatividad y la comprensión lectora. Dichas técnicas buscan transformar la lectura en una experiencia atractiva y motivadora, contribuyendo no solo al desarrollo académico, sino también a la formación de hábitos lectores duraderos en los alumnos.



8.1.1 Técnica No. 1 Actividades al aire libre

a) Para su puesta en práctica el docente seguirá los siguientes pasos metodológicos:

1. Explicación sencilla.
2. Poner en marcha la situación lúdica.
3. Observa lo realizado por el niño e intervienen en el caso necesario.
4. Valora unido a los niños los resultados

A continuación ofrecemos la descripción de cada actividad propuesta, en las que la maestra puede introducir variantes a partir de los materiales a utilizar, sustituyendo los objetos descritos, por ejemplo con flores, animales, objetos mecánicos, juguetes, etc.

Actividad 1: ranitas saltarinas

- Materiales: Figuras planas de cartón u otro material que no ofrezca peligro.
- Objetivo: Ejercitar las habilidades intelectuales de identificar, comparar, y las habilidades motrices de caminar y saltar.

1. **Orientaciones para la aplicación:** dispersos por el área, se procede a motivar a los participantes para que se desplacen caminando alrededor de las diferentes figuras planas que representan charcos, lagunas, etc. Por indicación del docente “A saltar en la charca azul preguntándoles un tema específico a forma de evaluación de la clase anterior”. Los jóvenes deben correr hasta la charca y saltar (3 ó 4 repeticiones). Nuevamente salir de paseo. Y así sucesivamente hasta completar las preguntar por parte del docente, al final va a observar cuanto sabe el estudiante, y cuanto se tiene que reforzar.
2. Deben ser orientados de manera diferentes en cada repetición de la tarea.

Ilustración 1 Ranitas saltarinas



Técnica 2: Cambio de vagones

- Materiales: Cinta adhesiva o tizas para trazar líneas, cartón u otro material apropiado para construir los vagones del tren.
- Objetivo: Ejercitar las habilidades intelectuales de identificar, comparar, comprensión lectora, análisis de cuestionarios, comentarios.
- Orientaciones para la aplicación: Se trazarán líneas verticales simulando los rieles por donde pasa el ferrocarril y se les pedirá a los jóvenes que coloquen los vagones detrás de la locomotora ordenados en orden creciente o decreciente (mayor a menor o de menor a mayor) variando la orientación en cada repetición, una vez colocados en el área saldrán de paseo al bosque y al indicar: ¡Al vagón grande que salen el tren! Los jóvenes deben correr y ubicarse dentro del vagón que corresponda de acuerdo al tema, se repite la actividad, a partir de cambiar las indicaciones.
- Ej.: Por el color del vagón, por el tema abordado, preguntas de cuestionario, etc. por el tamaño, por su forma (cuadrado o rectangular) y sus combinaciones

Ilustración 2 Cambio de vagones



8.1.2 Técnica No. 3 Actividades inductivas

Actividad 3: tarjetas de colores

- Material necesario:
- Tarjetas de colores.
- Descripción y posibles usos:
- La actividad consiste en que los estudiantes voten, muestren su opinión o sugieran la respuesta adecuada a cuestiones planteadas en una presentación en tarjetas, en la que aparecen al menos dos posibles respuestas (preferiblemente tres o cuatro alternativas) entre las que los estudiantes deben escoger.
- Estas respuestas están codificadas en colores y con letras o números y cada estudiante o grupo de estudiantes dispone de un juego de tarjetas del color de las respuestas y alzan la que consideran correcta.
- Este tipo de técnica puede emplearse tanto para presentar contenidos de manera inductiva como para repasarlos, así como para recopilar feedback de los estudiantes; además, las tarjetas también permiten su utilización para la composición de grupos de expertos.
- **Dinámica:** Bien individual cada estudiante dispone de un juego de tarjetas o pequeños grupos que compiten entre sí.
- **Reflexión:** El empleo de estas tarjetas activa numerosas estrategias que aumentan la motivación de los estudiantes en el aula (cf., entre otros, por ejemplo, en presentaciones).

Ilustración 3 Tarjetas de colores



Técnica 4: palabra escondida

Material necesario: Programa informático de presentación. Descripción y posibles usos: Esta actividad se inspira en el juego del ahorcado.

Cuando se tenga previsto utilizar una presentación en PowerPoint en el aula, se selecciona una palabra clave relacionada con los contenidos de la sesión y se distribuyen las letras que la componen a lo largo de las distintas diapositivas de las que consta dicha presentación. Los estudiantes deberán localizarlas e ir componiendo la palabra, que se revelará al concluir la presentación.

Para que la actividad resulte motivadora, las letras deben “esconderse” en el texto, es decir, ha de evitarse que estas resalten de manera evidente, para lo cual pueden emplearse distintas técnicas, por ejemplo, cambiar el tamaño de la letra o el tipo de fuente, integrarla dentro de una imagen, etcétera.

- No obstante, se recomienda que las letras se escondan en orden y que se anticipe a los estudiantes el número de letras que posee la palabra escondida antes de que comience el juego, ya que de otro modo esta actividad puede resultar demasiado compleja. Dinámica: Individual: los estudiantes compiten entre sí.
- Reflexión: El valor de esta actividad consiste en que añade un complemento competitivo y novedoso a las presentaciones electrónicas que mejora la concentración y la atención de los estudiantes mediante su interacción con la presentación.

Ilustración 4 Palabra escondida



técnica 5 actividades con papel

- Hundir la flota
- Material necesario: Fotocopias de la actividad
- Descripción y posibles usos: Esta actividad replica el juego de Hundir la Flota.
- Se distribuye a los estudiantes en parejas y se les da tiempo para que, de manera individual, coloquen sus barcos en las casillas del tablero proporcionado con anterioridad; a continuación, por turnos, cada estudiante intenta localizar los barcos de su compañero antes de que este encuentre los suyos. Para ello, debe preguntar por su localización mediante el uso de las coordenadas correspondientes.

Cabe destacar que varios autores sugieren la explotación de este juego para practicar los tiempos de los verbos, si bien la actividad se adapta a numerosos contenidos lingüísticos de modo sencillo, ya que tan solo deben modificarse los valores de las coordenadas; por ejemplo, la mecánica de la actividad permite practicar de manera semi-controlada la concordancia entre el sustantivo y el adjetivo (a la vez que se revisa el vocabulario de la ropa y los colores), los números hasta el cien e, incluso, las vocales y los números hasta el cinco durante los primeros días de clase de un grupo con un nivel se se quiere.

Ilustración 5 Hundir la flota

COLOCACIÓN DE MIS BARCOS										
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Técnica 6 Historia arrugada

Material necesario: hojas de papel una por estudiante— descripción y posibles usos: Se reparte una hoja de papel a cada estudiante para que escriban un pequeño texto; después, se pide que lo arruguen hasta convertirlo en una pelota y que lo tiren al suelo (al centro de la clase) el profesor puede demostrarlo él mismo con su propio texto. Se recogen los papeles, se mezclan y se distribuyen para que cada estudiante trate de identificar al autor del texto que le ha correspondido.

En esta actividad, resulta esencial que el profesor aporte el papel en el que escribir, para que los estudiantes no se orienten por las diferentes formas de los cuadernos y folios que ellos traen a clase. En cuanto a los posibles usos de esta técnica, resulta adecuada para romper el hielo el primer día de clase; para ello, puede pedirse a los estudiantes que escriban un pequeño texto de presentación, algún dato desconocido o curioso sobre ellos, alguna anécdota que les sucedió al visitar un país hispanohablante, etcétera, y después desarrollar la actividad como se indica.

También puede utilizarse en cualquier contexto en el que se desee que los estudiantes redacten un texto sobre ellos mismos para compartirlo con el resto de la clase (desde contenidos correspondientes a niveles iniciales, como describir a su familia o hablar de su rutina diaria, hasta cuestiones más complejas, una crítica a un restaurante, la opinión acerca de algún punto polémico, etcétera.

Dinámica: Individual y gran grupo.

Reflexión: El éxito de esta actividad se basa en el factor sorpresa, que se produce al arrugar el texto que los estudiantes acaban de redactar, ya que durante unos instantes desconocen el paso siguiente de la tarea.

Ilustración 6 Historia arrugada



Técnica 7 Instrucción escondida

- **Material necesario:** Tarjetas y masa adhesiva reutilizable (Blu-Tack o similar); sobres (opcional).
- **Descripción y posibles usos:** Esta técnica consiste en adherir una tarjeta a la parte inferior de las sillas de los estudiantes, de manera que a ellos les resulte invisible cuando entren en el aula; en el momento de realizar la actividad asociada a la tarjeta, se pide a los estudiantes que miren debajo de sus sillas para recibir las instrucciones.
- Estas dependerán de los contenidos de la sesión: por ejemplo, pueden incluir, entre otros, textos para leer en voz alta, preguntas para formular al resto de la clase o la asignación de personajes para realizar un debate.
- Cabe notar que esta actividad admite numerosas variantes. Puede aplicarse, por ejemplo a la formación de grupos, ya que cada estudiante puede encontrar debajo de su silla una tarjeta, un objeto, una fotografía, etcétera, que le permita buscar a sus compañeros de equipo; en repasos, también puede contener preguntas a las que los estudiantes deben responder o que deben realizar a otros estudiantes.
- **Dinámica:** Individual / Parejas / Pequeños grupos / Gran grupo. **Reflexión:** De nuevo, se trata de una técnica que tiene éxito en el aula gracias a su capacidad de sorprender a los estudiantes, quienes además deben moverse para completar la actividad, lo que dinamiza el desarrollo de la sesión.

Ilustración 7 Escondida



Técnica 8 hacemos cosas con palabras

Material necesario: notas adhesivas, pizarra o paredes del aula.

Descripción y posibles usos: La actividad consiste en que cada estudiante adivine la palabra que tiene escrita en una nota adhesiva pegada en su espalda.

Podemos pedir a cada miembro de la pareja que escriba las letras que forman la palabra en la espalda de su compañero, a modo de deletreo. Una vez que el estudiante reconoce la palabra, los dos miembros de la pareja deben pactar si se trata de una palabra masculina o femenina, y pegar la nota adhesiva en el lugar correspondiente de la pizarra (que previamente ha sido dividida en dos columnas con los títulos de masculino y femenino).

Según el contenido de la sesión, puede variarse la clasificación propuesta en la pizarra (agudas, llanas, esdrújulas; nombre, pronombre, adjetivo; etcétera).

En niveles más altos se puede pedir a los estudiantes que realicen preguntas de respuesta sí o no al otro miembro de la pareja hasta que consigan adivinar cuál es la palabra, en lugar de deletrearla en la espalda.

Dinámica: Parejas gran grupo.

Reflexión: Uno de los beneficios de esta técnica reside en que repara el tratamiento pobre y monótono que con frecuencia se lleva a cabo en el aula de cuestiones metalingüísticas, ya que las integra en una actividad cooperativa, efectiva y motivadora.

Ilustración 8 Hacemos cosas con palabras



Recursos Utilizados para la

GAMIFICACION

An illustration on a blue background featuring various icons related to gamification and business. It includes a target with an arrow, a glowing lightbulb, a laptop displaying a webpage, a gold trophy with a '#1' badge, several interlocking gears in yellow, red, and black, a blue video game controller, a bar chart with an upward-trending arrow, and a smartphone displaying a gold medal with a star. Two hands are shown at the bottom, one holding the controller and the other pointing at the bar chart.

Utilización de la tecnología para el hábito de lectura por medio de juegos por medio de plataformas digitales

La incorporación de la tecnología en el ámbito educativo ha abierto nuevas posibilidades para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en el desarrollo de la comprensión lectora. Las herramientas digitales ofrecen a los estudiantes experiencias interactivas y dinámicas que superan el modelo tradicional de lectura, convirtiendo el aprendizaje en un proceso más atractivo y motivador.

En este contexto, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica que integra elementos de juego en actividades académicas, permitiendo que la lectura se transforme en una experiencia lúdica y significativa. Al unir la tecnología con la gamificación, los docentes pueden diseñar entornos innovadores en los que la lectura no solo sea una obligación académica, sino también una actividad placentera que fomente la participación, la creatividad y el hábito lector en los estudiantes.



01 Kahoot! – Permite crear cuestionarios y retos de comprensión lectora en formato de juego interactivo.

Ilustración 9 Kahoot



Kahoot! es una plataforma digital gratuita que permite crear y jugar cuestionarios interactivos en forma de concurso. Su funcionamiento se basa en la gamificación, ya que convierte la evaluación o el repaso de contenidos en una experiencia divertida y competitiva para los estudiantes.

1. Creación del juego (quiz):

El docente diseña preguntas de opción múltiple, verdadero/falso o encuestas en la plataforma. Puede añadir imágenes, videos o audios para hacerlas más atractivas.

2. Ingreso de los jugadores:

Los estudiantes se conectan al juego a través de un código PIN generado por la plataforma. No necesitan tener una cuenta, solo ingresar el PIN en la página o aplicación de Kahoot.

3. Desarrollo del juego:

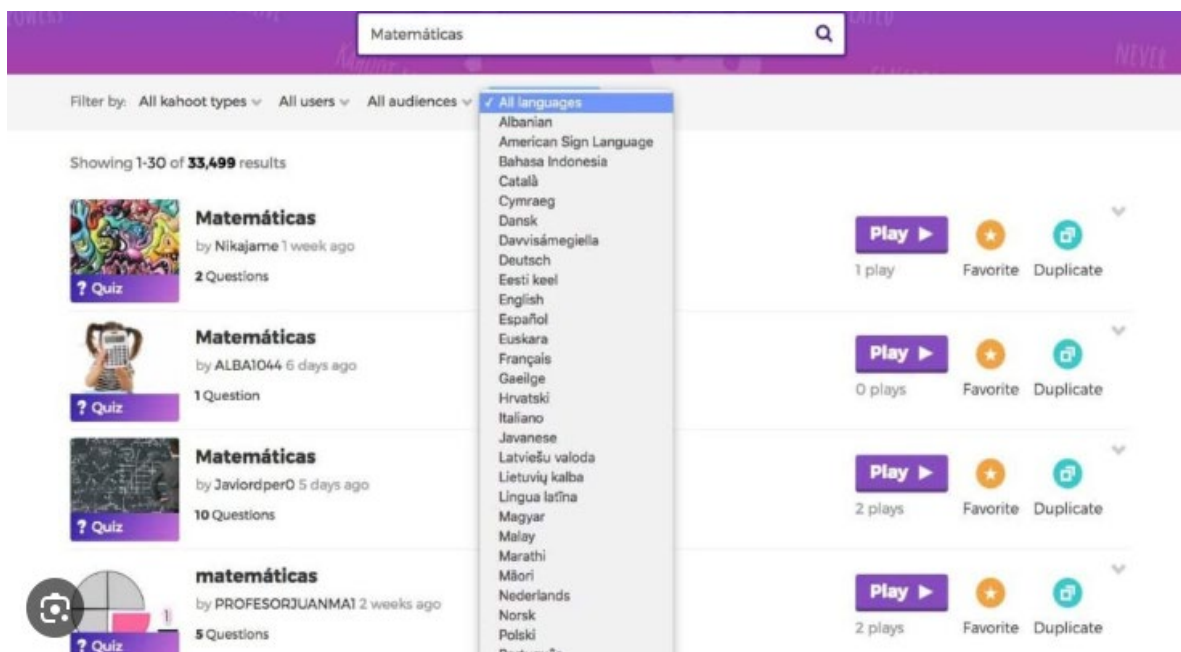
Las preguntas se proyectan en la pantalla principal (computadora o proyector) y los estudiantes responden desde sus dispositivos (teléfonos, tabletas o computadoras). Cada respuesta correcta otorga puntos, que se asignan también según la rapidez al contestar.

4. Competencia y motivación:

El sistema genera una tabla de posiciones visible después de cada pregunta, lo que incentiva la participación activa y la motivación por mejorar.

5. Resultados y retroalimentación:

Al finalizar, Kahoot muestra estadísticas de cada pregunta y el rendimiento de los estudiantes, lo que permite al docente identificar aciertos, dificultades y reforzar contenidos.



02 Quizizz – Ofrece evaluaciones gamificadas que pueden usarse para reforzar la lectura de textos de manera divertida.

Ilustración 10 Quizizz



Quizizz es una plataforma educativa en línea que permite crear y aplicar cuestionarios interactivos para reforzar el aprendizaje de los estudiantes. Su funcionamiento se basa en la gamificación, ya que presenta la evaluación como un juego dinámico, motivador y competitivo.

Creación de cuestionarios:

El docente puede diseñar preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, emparejamientos o completar oraciones. Además, puede añadir imágenes, audios y explicaciones para cada respuesta, lo que enriquece el aprendizaje.

Ingreso de los estudiantes:

Los alumnos acceden a la actividad mediante un código PIN proporcionado por el docente. No es necesario crear una cuenta, solo ingresar el código en la web o aplicación móvil.

Desarrollo del juego:

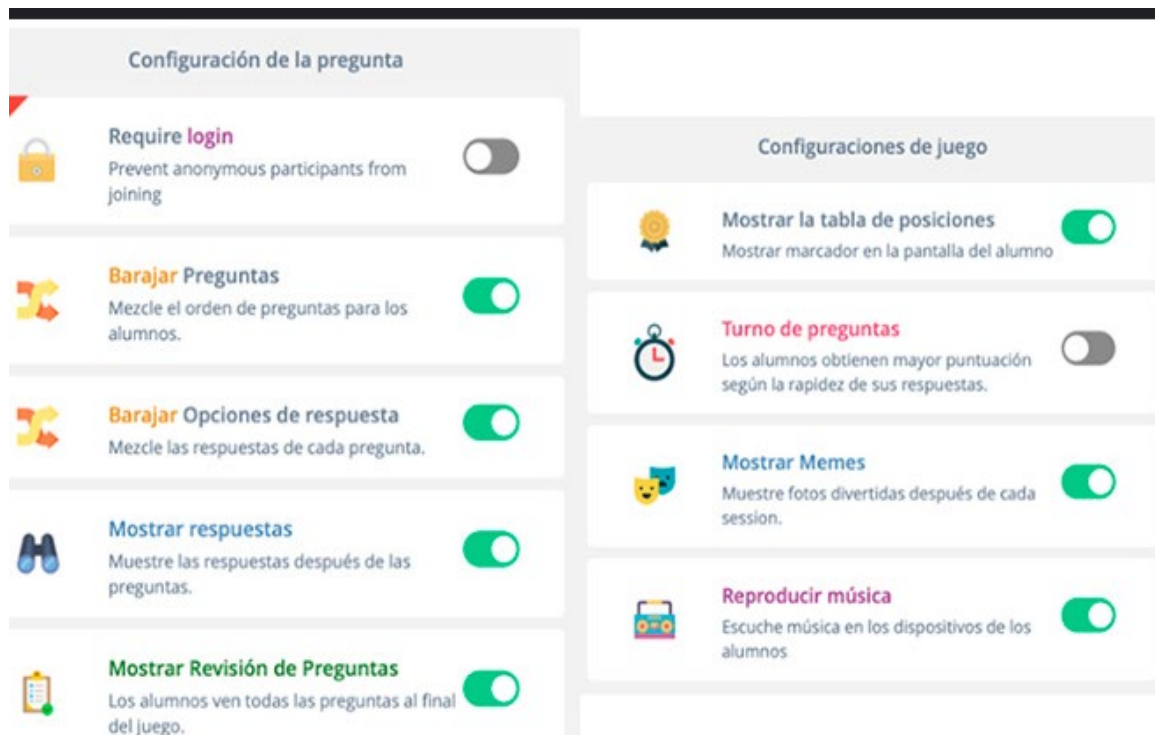
Cada estudiante responde desde su dispositivo de manera individual. A diferencia de Kahoot, en Quizizz las preguntas aparecen directamente en la pantalla del estudiante, lo que permite un ritmo más personalizado.

Elementos de motivación:

La plataforma incluye música, memes, avatares y power-ups que hacen más entretenida la actividad. Los estudiantes reciben retroalimentación inmediata sobre sus respuestas, lo que refuerza la comprensión.

Resultados y seguimiento:

Al finalizar, el sistema genera reportes detallados con el desempeño de cada alumno y el porcentaje de aciertos en cada pregunta. Esto permite al docente identificar fortalezas y debilidades en la comprensión de los contenidos.



03 Classcraft – Convierte el aula en una aventura tipo videojuego donde la lectura y las tareas se transforman en misiones.

Ilustración 11 Classcraft



Classcraft es una plataforma educativa que combina la gamificación con la gestión del aula, transformando las actividades escolares en una experiencia tipo videojuego. Está diseñada para motivar a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje y mejorar habilidades como la lectura, la colaboración y la responsabilidad.

1. Creación de personajes y roles:

Los estudiantes crean avatares que representan su personaje en el juego. Cada alumno pertenece a un equipo y asume un rol (guerrero, mago o sanador), con habilidades especiales que se aplican a tareas académicas y comportamientos positivos.

2. Asignación de tareas y misiones:

El docente puede convertir cualquier actividad del aula, incluyendo la lectura, en “misiones” o “retos”. Los estudiantes ganan puntos de experiencia (XP) y recompensas al completar tareas correctamente y a tiempo.

3. Sistema de motivación y recompensas:

A través de puntos, poderes y recompensas, los alumnos son incentivados a cumplir sus objetivos. El juego promueve la cooperación, ya que el éxito de un equipo depende del desempeño de todos sus miembros.

4. Retroalimentación y seguimiento:

Classcraft permite al docente monitorear el progreso individual y grupal, registrar comportamientos positivos y negativos, y ajustar las recompensas según el rendimiento de los estudiantes.

5. Impacto en la lectura:

Al transformar las tareas de lectura en misiones gamificadas, los estudiantes se sienten más motivados a participar, mejorar su comprensión lectora y desarrollar hábitos de estudio de manera lúdica.



The screenshot shows the Classcraft website interface. At the top left is the Classcraft logo with the tagline "Convierte la aventura en un aprendizaje". On the right, it displays class information: "Clase", "Código de clase: b7nzx8", and "Código parental: ahyqqdj". Below this, a message reads: "Estimados alumnos y padres: Usamos Classcraft en nuestra aula para divertirnos, fomentar el trabajo en equipo y ser mejores estudiantes. Siguen las siguientes instrucciones para crear una cuenta gratis y estar informado de los anuncios de las clases, las tareas y mucho más." In the center, there is a character card for a "Mago y miembro de Equipo" (Magician and team member) with a level of 4, accompanied by an illustration of a wizard. On the right side, there are two sections: "CÓDIGO DE CLASE : b7nzx8" with instructions for using an existing account (1. Inicia sesión y ve a game.classcraft.com/profile, 2. Si jugaste el año pasado, archiva el personaje que ya no usas, 3. Cuando no tengas personajes activos, introduce tu código de clase para unirte a tu nueva clase) and "CÓDIGO PARENTAL : ahyqqdj" with instructions for creating a new account (1. Ve a game.classcraft.com/parent, 2. Cuando se te pida, introduce tu código de padre) and using an existing account (1. Inicia sesión y ve a game.classcraft.com/profile, 2. En la sección "Añadir niño", introduce tu código de padre).

04 Educaplay – Plataforma con juegos educativos como sopas de letras, crucigramas y cuestionarios para fortalecer la comprensión lectora.

Ilustración 12 **Educaplay**



Educaplay es una plataforma educativa en línea que permite crear y compartir actividades y juegos interactivos para el aprendizaje. Su objetivo es motivar a los estudiantes mediante la gamificación, fomentando la participación activa y el desarrollo de competencias, incluida la comprensión lectora.

1. Creación de actividades:

El docente puede diseñar juegos educativos como sopas de letras, crucigramas, rompecabezas, emparejamientos, cuestionarios y mapas interactivos. Estas actividades se pueden personalizar con imágenes, audios y textos.

2. Acceso y participación:

Los estudiantes acceden a las actividades mediante un enlace o código compartido por el docente, desde cualquier dispositivo con conexión a internet, permitiendo trabajar de forma individual o grupal.

3. Gamificación:

Cada actividad incorpora elementos de juego, como puntuación, temporizador y niveles de dificultad, lo que hace que el aprendizaje sea más atractivo y competitivo.

4. Retroalimentación inmediata:

Los estudiantes reciben resultados y correcciones al instante, lo que les permite identificar errores y reforzar los contenidos de manera autónoma.

5. Aplicación en la lectura:

Educaplay se puede utilizar para reforzar la comprensión lectora, creando juegos relacionados con textos, vocabulario, sinónimos, antónimos o secuencias de historias, haciendo que la lectura sea más entretenida y significativa.



05 Blooket – Similar a Kahoot, pero con modalidades de juego variadas que incentivan la participación activa en actividades de lectura.

Ilustración 13 **Blooket**

Blooket

Blooket es una plataforma educativa basada en juegos que permite a los docentes crear cuestionarios y actividades interactivas para reforzar el aprendizaje de manera lúdica. Su funcionamiento combina la gamificación con la participación individual y grupal, incentivando la motivación y la competitividad entre los estudiantes.

1. Creación de juegos:

Los docentes pueden diseñar cuestionarios de opción múltiple, verdadero/falso y otras modalidades, personalizando las preguntas con imágenes y temporizadores.

2. Modos de juego variados:

Blooket ofrece diferentes modos de juego, como carreras, batallas y retos por equipos, lo que hace que los estudiantes se involucren más activamente y disfruten de la actividad.

3. Acceso y participación:

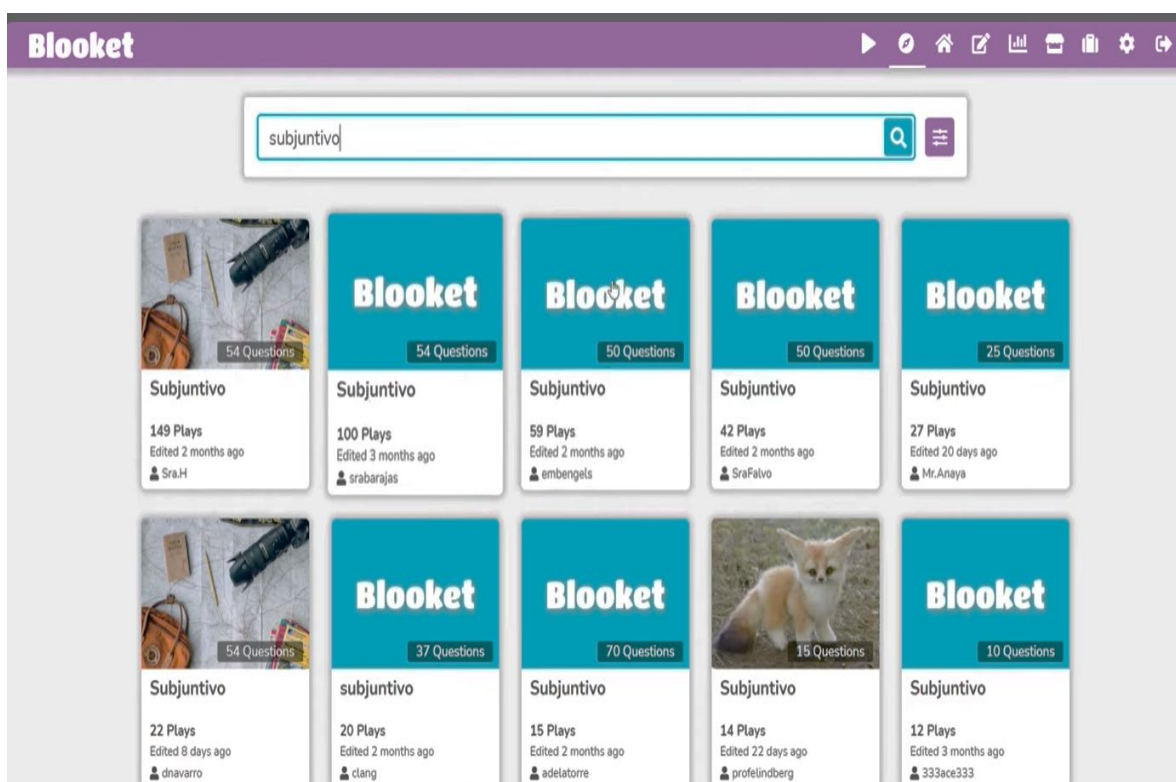
Los alumnos ingresan a los juegos mediante un código proporcionado por el docente, usando cualquier dispositivo con conexión a internet.

4. Gamificación y motivación:

La plataforma otorga puntos, monedas y recompensas virtuales según el desempeño de los estudiantes. Esta dinámica fomenta la competencia sana, la participación activa y el interés por los contenidos.

5. Aplicación en la lectura:

Blooket puede utilizarse para fortalecer la comprensión lectora mediante cuestionarios sobre textos, vocabulario, sinónimos, antónimos o secuencias narrativas, convirtiendo la lectura en una experiencia divertida y motivadora.



06 Storybird – Permite a los estudiantes crear y leer historias ilustradas, fomentando la creatividad y el hábito lector.

Ilustración 14 Storybird

apkcombo.com 



Storybird APK

Storybird es una plataforma digital que permite a los estudiantes crear, leer y compartir historias ilustradas, fomentando la lectura y la escritura de manera creativa y lúdica. Su enfoque combina la gamificación con la narrativa, incentivando la participación activa y la motivación hacia la lectura.

1. Creación de historias:

Los estudiantes pueden seleccionar ilustraciones proporcionadas por la plataforma y desarrollar textos que construyan una historia coherente. Esto les permite ejercitar la creatividad y la expresión escrita mientras practican la lectura.

2. Fomento de la lectura:

Los alumnos leen historias creadas por otros compañeros o por autores de la plataforma, lo que amplía su exposición a diferentes tipos de textos y estilos narrativos.

3. Gamificación y motivación:

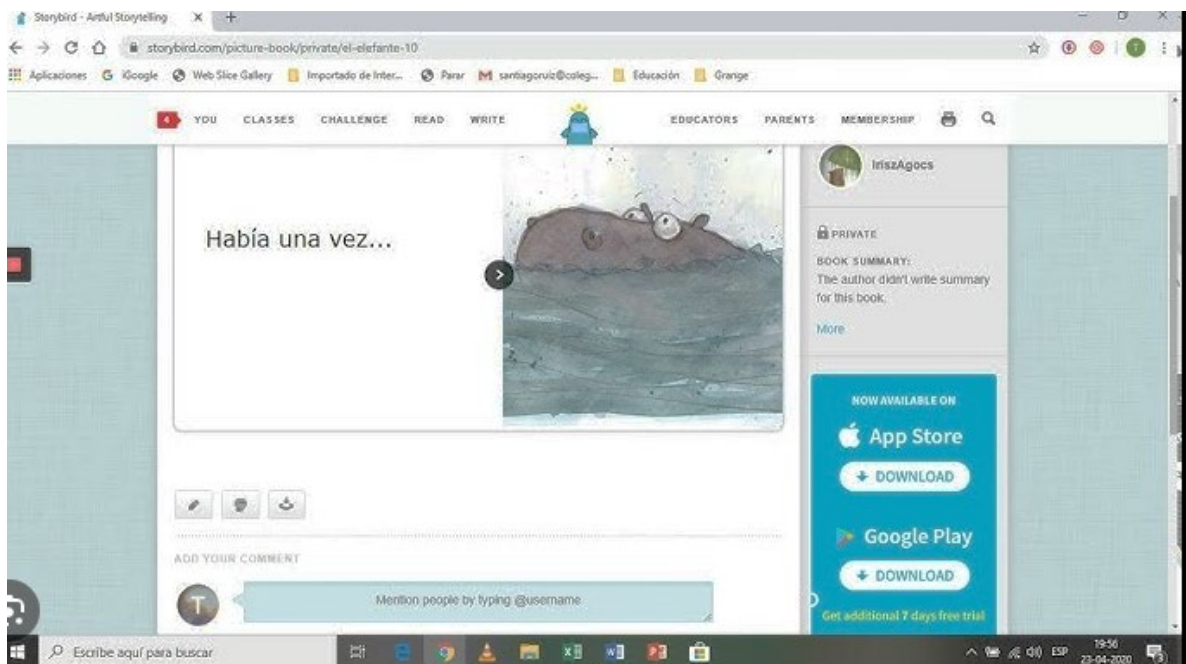
Storybird utiliza elementos motivadores como la publicación de historias, comentarios de otros usuarios y reconocimiento por participación, incentivando la constancia en la lectura y escritura.

4. **Colaboración:**

Los estudiantes pueden trabajar en grupo para crear historias colectivas, promoviendo la cooperación, el intercambio de ideas y la discusión sobre los textos.

5. **Aplicación en el aula:**

La plataforma es útil para desarrollar la comprensión lectora, vocabulario, expresión escrita y creatividad. Convierte la lectura en una experiencia atractiva, donde los estudiantes se sienten protagonistas de su aprendizaje.



07 Epic! – Biblioteca digital con miles de libros para niños, que incluye logros y recompensas para motivar la lectura.

Ilustración 15 Epic!



Epic! es una plataforma digital que funciona como una biblioteca interactiva dirigida a niños y jóvenes, ofreciendo miles de libros, cuentos, audiolibros y recursos multimedia. Su objetivo es fomentar la lectura de manera atractiva, combinando tecnología y gamificación para mantener la motivación de los estudiantes.

1. Acceso a libros y recursos:

Los estudiantes pueden leer libros digitales, escuchar audiolibros y explorar contenidos multimedia, adaptados a diferentes niveles de lectura y edades.

2. Gamificación:

La plataforma incluye elementos como recompensas, medallas y logros por la lectura de libros, lo que incentiva a los estudiantes a continuar leyendo y a superar desafíos de manera progresiva.

3. **Seguimiento** y **personalización:**
Epic! permite al docente monitorear el progreso de cada estudiante, ver qué libros han leído, cuánto tiempo dedican a la lectura y sus intereses, facilitando un aprendizaje personalizado.
4. **Motivación** y **hábito lector:**
Al integrar la tecnología con recompensas y objetivos, los estudiantes se sienten motivados a leer con regularidad, desarrollando un hábito lector sostenido.
5. **Aplicación** en **el aula:**
La plataforma es útil para actividades de lectura guiada, lectura independiente, clubes de lectura y proyectos de comprensión lectora, convirtiendo la lectura en una experiencia lúdica y educativa.



08 Reading Eggs – Diseñada para niveles básicos, utiliza juegos, canciones y actividades interactivas para enseñar a leer.

Ilustración 16 Reading Eggs



Reading Eggs es una plataforma educativa en línea diseñada para enseñar a leer y reforzar la comprensión lectora en niños de nivel inicial y básico. Utiliza la gamificación y actividades interactivas para motivar a los estudiantes y hacer del aprendizaje de la lectura un proceso divertido y efectivo.

1. Actividades interactivas:

La plataforma ofrece juegos, canciones, ejercicios y cuentos interactivos que enseñan letras, sonidos, palabras y comprensión de textos de manera progresiva.

2. Gamificación:

Los estudiantes ganan recompensas, medallas y puntos a medida que completan actividades y superan niveles, lo que refuerza la motivación y el interés por la lectura.

3. Progresión personalizada:

Reading Eggs adapta las actividades al nivel y ritmo de cada estudiante, asegurando que avancen de manera adecuada según sus habilidades lectoras.

4. Monitoreo del progreso:

Los docentes y padres pueden seguir el desempeño de los estudiantes, identificando fortalezas, debilidades y áreas que requieren refuerzo, lo que facilita una intervención educativa oportuna.

5. Aplicación en el aula:

La plataforma se puede usar como complemento de las clases de lectura, permitiendo reforzar vocabulario, comprensión lectora y fluidez, transformando la lectura en una experiencia lúdica y significativa.



09 Book Creator – Facilita la creación de libros digitales en formato lúdico, motivando a los estudiantes a leer y escribir.

Ilustración 17 Book Creator



Book Creator es una plataforma digital que permite a los estudiantes crear libros electrónicos interactivos, fomentando la lectura, la escritura y la creatividad. Combina herramientas tecnológicas con elementos lúdicos, motivando a los alumnos a participar activamente en la producción y consumo de textos.

1. Creación de libros digitales:

Los estudiantes pueden escribir textos, insertar imágenes, audios, videos y enlaces interactivos, diseñando libros personalizados y atractivos visualmente.

2. Fomento de la lectura y escritura:

Al crear sus propios libros y leer los de otros compañeros, los estudiantes desarrollan habilidades de comprensión lectora, ortografía, vocabulario y expresión escrita.

3. Gamificación y motivación:

La posibilidad de publicar, compartir y recibir comentarios sobre sus libros incentiva la creatividad y el interés por la lectura y escritura, transformando estas actividades en experiencias motivadoras.

4. Colaboración:

Book Creator permite el trabajo en equipo, donde los estudiantes pueden co-crear libros, intercambiar ideas y aportar contenidos, fortaleciendo la cooperación y el aprendizaje social.

5. Aplicación en el aula:

Es útil para proyectos de lectura y escritura, comprensión de textos, narración de historias y desarrollo de la creatividad, integrando tecnología y aprendizaje significativo de manera lúdica.



10 Duolingo ABC – Aunque está centrada en el aprendizaje inicial de la lectura y escritura, lo hace a través de juegos y actividades interactivas.

Ilustración 18 Duolingo ABC



Duolingo ABC es una plataforma educativa diseñada para enseñar a leer y escribir a niños en nivel inicial y básico, utilizando la gamificación para hacer el aprendizaje divertido y motivador.

1. **Actividades interactivas:**

2. Los estudiantes realizan ejercicios de reconocimiento de letras, formación de palabras, lectura de oraciones y escritura, todo a través de actividades cortas e interactivas.

3. **Gamificación:**

La plataforma incluye recompensas, estrellas y logros que se obtienen al completar las actividades, incentivando la constancia y el progreso en la lectura y escritura.

4. **Progresión personalizada:**

5. Duolingo ABC adapta las lecciones al nivel de cada estudiante, permitiendo avanzar a su propio ritmo y reforzar áreas donde presentan dificultades.

6. **Monitoreo del progreso:**

7. Los docentes y padres pueden supervisar el desempeño del alumno, ver los ejercicios completados y el tiempo invertido, facilitando la retroalimentación y el refuerzo de contenidos.

8. **Aplicación en el aula:**

9. Se puede utilizar como complemento de las clases de lectoescritura, reforzando habilidades iniciales de lectura, vocabulario y escritura mediante un enfoque lúdico y tecnológico.



El Método Duolingo

1 Aprende al hacer
Lecciones interactivas basadas en la ciencia del aprendizaje para ayudar a tu cerebro a aprender

2 Aprende de forma personalizada
Lecciones que se adaptan a tus metas individuales para aprender más rápido

3 Enfócate en lo importante
Estándares nacionales e internacionales conforman nuestro currículo

4 Mantén tu motivación
Nuestras lecciones cortas y funcionalidades ligadas a la gamificación te ayudan a hacer del aprendizaje un hábito

5 Aprende y disfruta
La divertida experiencia te alegrará y ayudará a desarrollar tu confianza





5.5 Metodología

La metodología aplicada en la elaboración de este manual se fundamenta en un enfoque descriptivo y propositivo, orientado a recopilar, organizar y presentar estrategias que permitan fortalecer la comprensión lectora a través de la gamificación. Para ello, se siguieron los siguientes pasos:

En primer lugar, se realizó una revisión bibliográfica y documental sobre los conceptos teóricos de la gamificación y su relación con los procesos de lectura, con el fin de establecer un marco conceptual sólido. Posteriormente, se seleccionaron y diseñaron técnicas gamificadas que pueden ser utilizadas por los docentes para motivar la lectura y mejorar la comprensión de los estudiantes en diferentes niveles educativos.

De manera complementaria, se identificaron y evaluaron recursos tecnológicos que ofrecen posibilidades innovadoras para la integración de la gamificación en el aula, tales como plataformas digitales, aplicaciones y herramientas interactivas.

La metodología propuesta es de carácter aplicativo y flexible, ya que busca brindar a los docentes una guía práctica que pueda adaptarse según las necesidades, intereses y contextos educativos. Con ello, se promueve un proceso de enseñanza-aprendizaje participativo, motivador y centrado en el estudiante, favoreciendo la construcción de conocimientos a través de experiencias lúdicas y significativas.

5.6 Cronograma de actividades

Tabla 13 Cronograma de actividades

Fase	Actividad	Responsable
1. Planeación	Definición de objetivos y alcances del manual	Equipo de trabajo / Docente responsable
	Revisión de bibliografía sobre gamificación y comprensión lectora	Equipo investigador
2. Desarrollo teórico	Redacción del marco conceptual de la gamificación y la lectura	Equipo redactor
	Revisión y validación del contenido teórico	Coordinador académico
3. Diseño de estrategias	Selección y descripción de técnicas gamificadas aplicables a la lectura	Equipo pedagógico
	Elaboración de ejemplos prácticos de aplicación en aula	Docentes colaboradores
4. Recursos tecnológicos	Identificación y análisis de plataformas y herramientas digitales	Equipo TIC / pedagógico
	Integración de recursos tecnológicos en el manual	Equipo redactor
5. Revisión y validación	Corrección de estilo, formato y coherencia del documento	Comité editorial
	Validación por parte de expertos en educación y lectura	Evaluadores externos
6. Socialización y cierre	Presentación del manual a la comunidad educativa	Equipo de proyecto
	Ajustes finales e impresión / publicación digital	Comité organizador

Fuente: Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria, San Antonio, San Marcos

5.7 Bibliografía de la propuesta

Bartle, R. (2004). *Designing Virtual Worlds*. New Riders.

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2020). *Tecnologías de la información y la comunicación para la formación docente*. Editorial Síntesis.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). “From game design elements to gamefulness: Defining gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.

Gee, J. P. (2012). *The Anti-Education Era: Creating Smarter Students through Digital Learning*. Palgrave Macmillan.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). “Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification.” *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.

López, E., & Ochoa, M. (2017). *Comprensión lectora y estrategias pedagógicas*. Editorial Magisterio.

Marczewski, A. (2015). *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design*. CreateSpace Independent Publishing.

Prensky, M. (2016). *Enseñar a nativos digitales*. Ediciones SM.

Solé, I. (1998). *Estrategias de lectura*. Graó.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.

5.8 Glosario

- 1) **Aprendizaje significativo:** Proceso en el que el nuevo conocimiento se relaciona de manera coherente con los saberes previos del estudiante.
- 2) **Avatares:** Representaciones gráficas o personajes digitales que los estudiantes utilizan en plataformas o juegos.
- 3) **Competencia lectora:** Habilidad para comprender, interpretar y utilizar de manera crítica la información contenida en distintos tipos de textos.
- 4) **Comprensión lectora:** Proceso mediante el cual el lector interpreta, analiza y otorga significado a un texto escrito.
- 5) **Desafío:** Actividad que plantea un reto al estudiante y estimula el desarrollo de habilidades y conocimientos.
- 6) **Estrategia didáctica:** Conjunto de acciones planificadas por el docente para guiar el aprendizaje de los estudiantes.
- 7) **Gamificación:** Estrategia educativa que aplica elementos de juego en contextos de aprendizaje para motivar y mejorar la participación de los estudiantes.
- 8) **Interactividad:** Grado de participación activa que un recurso o actividad permite al estudiante en el proceso de aprendizaje.
- 9) **Juego serio:** Juego diseñado con un propósito más allá del entretenimiento, como la educación o la formación.
- 10) **Motivación:** Fuerza interna o externa que impulsa a una persona a realizar una acción o alcanzar un objetivo.

- 11) **Narrativa:** Elemento utilizado en gamificación que construye historias para contextualizar las actividades educativas.
- 12) **Plataforma educativa:** Entorno virtual que facilita la gestión de actividades, recursos y contenidos de aprendizaje.
- 13) **Recompensa:** Reconocimiento simbólico o material que se otorga al estudiante como resultado de sus logros.
- 14) **Recurso tecnológico:** Herramienta digital o aplicación utilizada para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 15) **Retroalimentación:** Proceso mediante el cual se brinda información al estudiante sobre su desempeño, con el fin de mejorar el aprendizaje.
- 16) **Aprendizaje colaborativo:** Método educativo en el que los estudiantes trabajan en conjunto para lograr objetivos comunes, compartiendo conocimientos y responsabilidades.
- 17) **Competencia digital:** Capacidad para utilizar de manera crítica y segura las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de aprendizaje.
- 18) **Dinámica de grupo:** Conjunto de técnicas que promueven la interacción, cooperación y participación activa de los estudiantes en actividades colectivas.
- 19) **Evaluación formativa:** Proceso de valoración continua que busca identificar avances y dificultades en el aprendizaje, con el fin de mejorar el desempeño del estudiante.
- 20) **Ludificación:** Sinónimo de gamificación, que se refiere a la incorporación de elementos lúdicos en actividades educativas para estimular la motivación y el aprendizaje.

Anexos

BOLETA DE ENCUESTA DIRIGIDA A SUPERVISOR

Apreciable supervisor: la presente encuesta tiene como objeto recabar información del tema “La gamificación como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes de los Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria distrito educativo 1203-2 del municipio de San Antonio Sacatepéquez, departamento de San Marcos”, se solicita proporcionar información real, que será utilizada para fines estrictamente académicos.

Instrucciones: marque con una x la respuesta adecuada a su experiencia u opinión en cuanto a la temática tratada, explique el porqué de su respuesta. Gracias.

- 1) ¿La falta de gamificación en la lectura afecta la motivación de los estudiantes para participar en las actividades de comprensión lectora?
 Sí, porque: _____
 No, porque: _____
- 2) ¿La ausencia de dinámicas lúdicas en la lectura limita el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes?
 Sí, porque: _____
 No, porque: _____
- 3) ¿La falta de estrategias de gamificación en la lectura influye negativamente en el interés y hábito lector del estudiantado?
__ Sí, porque: _____
__ No, porque: _____
- 4) ¿La gamificación podría ser una herramienta innovadora para mejorar los resultados de aprendizaje en la lectura?
 Sí, porque: _____
 No, porque: _____

5) ¿La falta de gamificación en la lectura afecta la participación activa y colaborativa dentro del aula?

__ Sí, porque: _____

__ No, porque: _____

6) ¿Los estudiantes presentan dificultades de comprensión lectora que afectan su desempeño académico?

Sí, porque: _____

No, porque: _____

7) ¿La falta de estrategias metodológicas adecuadas incide negativamente en la comprensión lectora de los estudiantes?

Sí, porque: _____

No, porque: _____

8) ¿La escasa motivación de los docentes hacia la lectura repercute en el nivel de comprensión lectora de estudiantes?

Sí, porque: _____

No, porque: _____

9) ¿La ausencia de recursos didácticos apropiados en el aula incide negativamente en la comprensión lectora?

Sí, porque: _____

No, porque: _____

10) ¿Piensa que los factores externos (familiares, sociales o tecnológicos) influyen de manera negativa en la comprensión lectora de los estudiantes de telesecundaria?

Sí, porque: _____

No, porque: _____

Observaciones: _____

Ilustración 19 investigación de campo con directora



Fuente: Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria, San Antonio, San Marcos

Ilustración 20 investigación de campo con docentes



Fuente: Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria, San Antonio, San Marcos

Ilustración 21 Investigación de campo con docentes y estudiantes



Fuente: Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria, San Antonio, San Marcos

Ilustración 22 investigación de campo con estudiantes



Fuente: Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria, San Antonio, San Marcos

Ilustración 23 Investigación de campo con estudiantes



Fuente: Institutos Nacionales de Educación Básica de Telesecundaria, San Antonio, San Marcos

Bibliografía general

- Barrantes, R. (2014). *Investigación, Un camino al conocimiento, Un Enfoque Cualitativo, Cuantitativo y Mixto*. San José, Costa Rica: Editorial EUNED.
- C., V. (1992). *Teorías Pedagógicas* .
- Cepeda, J. (2013). *Estrategias de Enseñanza para el Aprendizaje* . Mexico.
- cero, B. (2015). Plan Telesecundaria de Guatemala con la necesidad del próximo paso. *Brecha cero*.
- Diaz. (1993). *Historia Pedagógica* .
- DIGEDUCA. (2016). *evaluación de la calidad educativa de las modalidades de entrega educativa del nivel medio*. GUATEMALA: divulgacion-digeduca.
- docente, C. q. (2018). creación de los INEB. *Control que ejerce el administrador educativo y su incidencia en el desempeño docente*.
- Educa, R. (2025). Red Educa. *institución educativa*.
- Fernández Sampieri. (2012). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*.
- Freire, P. (2003). *Pedagogía de la tolerancia*. Mexico : Fondo de cultura.
- García, F. (2012). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación*. Madrid: Alianza, Universidad, Textos.
- Gonzalez, V. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Mexico: Pax.
- Guerra Castañeda, A. (2021). *Gamificación y comprensión lectora*. Bogotá, Colombia.
- kfw. (2005). *estudio de factibilidad*,. guatemala: banco alemán de desarrollo.
- Miranda, A. M. (2022). *Los institutos por cooperativa y la reforma educativa*. Guatemala.

Montes de Oca, N. y. (2011). *Estrategias docente y metodos de enseñanza aprendizaje en la educacion superior* .

Moreno, N. I. (2009). *El juego como técnica para la comprensión de la lectura El caso de las alumnas del quinto grado primaria de la Escuela Nacional Para Niñas No. 26, José María Fuentes, zona 8, Guatemala* . Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.

Otzen, T. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Chile.

Pacheco, A. C. (2024). *el arte de ser autodidacta*. Instituto para el futuro de la educación.

Palacios More, C. (2023). *La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Elite School – Huacho* . Perú.

Pimienta, J. (2012). *Estrategias de Enseñanza* . Mexico: Pearson Educacion .

Redalyc. (s.f.).

School, B. (2024). *alumnos motivados*. Esneca.

Sosa, A. I. (2023). *aprendiazaje activo*. Milenio.

Student, F. (2024). *Situación de dependencia*. Federal Student.

Zapata, Á. E. (2023). *El estudiante procrastinador* . Saber más.

RECOMENDACIONES

- 1) Se recomienda que los docentes apliquen de manera sistemática las estrategias desarrolladas en la investigación, adaptándolas al nivel y características de sus estudiantes para mejorar la comprensión lectora.
- 2) Es aconsejable que los docentes reciban formación continua en el uso de gamificación y recursos tecnológicos, a fin de potenciar la motivación y participación activa de los estudiantes en el proceso educativo.
- 3) Se sugiere incorporar plataformas digitales y herramientas interactivas de manera constante, seleccionando aquellas que sean pertinentes al contenido y que faciliten la comprensión lectora de manera lúdica.
- 4) Se recomienda realizar evaluaciones periódicas para medir la efectividad de las estrategias implementadas, permitiendo ajustes y mejoras según las necesidades y resultados observados en los estudiantes.
- 5) Es aconsejable motivar a los estudiantes a desarrollar hábitos de lectura independiente, complementando las actividades gamificadas con espacios donde puedan explorar y reflexionar sobre los textos por su cuenta.
- 6) Se recomienda continuar con investigaciones relacionadas, ampliando el estudio a otros contextos educativos, niveles escolares o materias, para validar y enriquecer las estrategias propuestas.