


**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**
**CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE SAN MIGUELITO**
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN DIDÁCTICA**

# LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DEL C.E.B.G. REPÚBLICA DE HONDURAS EN PACORA.

**Presentado por:**

**Jessica Esther Camarena Elizondro**

**C.I.P.8-809-2473**

**Panamá, República de Panamá**

**2026**

# DEDICATORIA

A Dios, por brindarme la vida, la sabiduría y la fortaleza necesarias para culminar esta importante etapa de mi formación académica.

A mi familia, por ser mi pilar fundamental y por su amor incondicional, apoyo constante y motivación durante cada momento de este proceso.

A mi madre, por sus sacrificios, enseñanzas y por inculcarme valores que han sido esenciales en mi desarrollo personal y profesional.

A mi esposo, por su apoyo incondicional, comprensión y compañía, especialmente en los momentos más difíciles de mi carrera.

A mis hijos, Jean Carlos, Hezir, Abimael, Luz y Arleth, quienes han sido mi mayor inspiración y la principal motivación para seguir adelante.

Finalmente, a mi hermana, por acompañarme y brindarme su apoyo constante a lo largo de toda esta etapa, contribuyendo a la culminación de este importante logro.

## AGRADECIMIENTO

A Dios, por concederme la vida, la sabiduría y la fortaleza necesarias para culminar esta importante etapa de mi formación académica.

A mi familia, por su apoyo incondicional, comprensión y constante motivación, fundamentales para alcanzar esta meta.

A mi madre, por sus sacrificios, enseñanzas y por inculcarme valores que han guiado mi desarrollo personal y profesional.

A mi esposo, por su paciencia, apoyo y acompañamiento permanente durante este proceso, especialmente, en los momentos de mayor dificultad.

A mis hijos, Jean Carlos, Hezir, Abimael, Luz y Arleth, quienes han sido mi principal fuente de inspiración y motivación para seguir adelante.

A mi hermana, por su apoyo constante y por acompañarme a lo largo de esta etapa académica.

A mi asesor de tesis, profesor Javier Vásquez, por su orientación, dedicación y valiosos aportes, que contribuyeron significativamente al desarrollo de esta investigación.

A la Universidad de Panamá, Centro Regional de San Miguelito, por brindarme la oportunidad de cursar la Maestría en Didáctica y adquirir los conocimientos necesarios para la realización de este trabajo.

A todas aquellas personas que, de una u otra manera, contribuyeron directa o indirectamente a la culminación de esta investigación.

# ÍNDICE GENERAL

**DEDICATORIA**……ii

**AGRADECIMIENTO**……iii

**ÍNDICE DE TABLAS…**……vii

**ÍNDICE DE FIGURAS..**……viii

**RESUMEN**……ix

**ABSTRACT**……x

**INTRODUCCIÓN**……1

**CAPÍTULO 1. ASPECTOS GENERALES**……13

1.1. Planteamiento del problema……3

1.1.1. Antecedentes de la investigación……4

1.1.1.1. Internacional……8

1.1.1.2. Nacional……8

1.1.1.3. Regional……8

1.2. Formulación del problema……9

1.3. Objetivos Generales……10

1.3.1. Objetivo específico……10

1.4. Delimitación del estudio……11

1.5. Justificación e importancia de la investigación……11

1.6. Hipótesis……13

1.7. Limitaciones……14

**CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO**……15

2.1. Antecedentes de la investigación……16

2.2. La Gamificación en el fortalecimiento de la lectura……21

2.2.1. Concepto de gamificación……21

2.2.2. Gamificación y el proceso E – A ……23

2.2.3. Característica de la gamificación……24

2.2.4. Tipos de gamificación……25
2.2.5. Elementos de la gamificación…….....26
2.2.6. Ventajas y desventajas de la gamificación……..……..27
2.2.7. La Gamificación en la lectura……..……31
2.2.7.1. Comprensión lectora…..……..34
2.2.7.2. Importancia de la lectura……..…….37
2.2.7.3. Dificultad en la lectura comprensiva…….....40
2.2.7.4. Didáctica de la comprensión lectora……...……42
2.2.7.5. Estrategia para la comprensión lectora……..……...43
2.2.7.6. Gamificación como estrategia didáctica……45
2.3. Modelos conceptuales……..……..48
2.4. Hipótesis……...……..49
2.5. Marco Legal……..……51

**Capítulo 3. Marco Metodológico**……..54
3.1. Diseño de Investigación……...55
3.1.1. Tipo de investigación……55
3.2. Sistema de hipótesis……56
3.2.1. Hipótesis de trabajo……...65
3.2.2. Hipótesis nula……56
3.2.3. Hipótesis alternativa……..57
**3.3. Operacionalización y matriz categorial de variables** ……57

3.4. Población y Muestra……62
3.5. Técnicas e instrumentos de investigación……65
3.6. Procedimientos……..68

**CAPÍTULO 4. METODLOGÍA**……..……71

4.1. Análisis de los resultados del cuestionario……..72
4.2. Prueba de hipótesis……..73
4.2.1. Hipótesis de trabajo……...73
4.2.2. Hipótesis nula ($H_0$) (3.2.2)……..73
4.2.3. Hipótesis alternativa ($H_1$) (3.2.3)……...73
4.2.4. Uso de formula……74
4.2.5. Análisis de los datos……..75
4.2.6. Instrumento de evaluación……76
4.2.6. Análisis de la investigación……81

**CAPÍTULO 5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**……..……....95
5.1. Fundamentación de la propuesta……...96
5.2. Objetivo de la propuesta…….....96
5.2.1. Objetivo general…….....96
5.2.2. Objetivos específicos…….97
5.3. Marco teórico de referencia de la propuesta……97
5.4. Descripción de la propuesta programa ECA – Primaria…….....98
5.5. Recursos requeridos……..101
5.6. Cronograma de actividades……..102
5.7. Viabilidad y evaluación de la propuesta……..102
5.8. Conclusiones de la propuesta……..104

**CONCLUSIONES**……..…105
**RECOMENDACIONES**……....106
**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**……..……107
**ANEXOS**……..…112

# ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Género……..……..81

Tabla 2. Años de experiencia docente …….82

Tabla 3. Nivel de conocimiento sobre la gamificación……..…….83

Tabla 4. Acceso a los recursos tecnológicos en el aula…….....84

Tabla 5. Dificultad para aplicar la gamificación……..……85

Tabla 6. Nivel de lectura de sus estudiantes……..…….86

Tabla 7. La gamificación como estrategia educativa……..87

Tabla 8. La gamificación en sus clases……..…….88

Tabla 9. Frecuencia en clases de la gamificación…….……..89

Tabla 10. Facilidad de la lectura por medio de la gamificación…….....90

Tabla 11. Información sobre estrategias de gamificación……..91

Tabla 12. Apoyo y recurso clave para la gamificación…….....92

# ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Género……..……81

Figura 2. Años de experiencia docente ……82

Figura 3. Nivel de conocimiento sobre la gamificación……..……...83

Figura 4. Acceso a los recursos tecnológicos en el aula…….....84

Figura 5. Dificultad para aplicar la gamificación……..……...85

Figura 6. Nivel de lectura de sus estudiantes……..……86

Figura 7. La gamificación como estrategia educativa…….87

Figura 8. La gamificación en sus clases……...……88

Figura 9. Frecuencia en clases de la gamificación…….……89

Figura 10. Facilidad de la lectura por medio de la gamificación…….……..90

Figura 11. Información sobre estrategias de gamificación…….91

Figura 12. Apoyo y recurso clave para la gamificación…….....92

# RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito determinar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades lectoras en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras, en Pacora, durante el año escolar 2024. El estudio surge a partir de la problemática vinculada a las dificultades en la comprensión lectora y al escaso interés que manifiestan los estudiantes hacia la lectura.

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental. Para la recolección de datos, se aplicaron instrumentos como pruebas diagnósticas y evaluaciones posteriores a la intervención. La muestra estuvo conformada por estudiantes de tercer grado, quienes participaron en actividades diseñadas con elementos propios de la gamificación, tales como recompensas, niveles y desafíos.

Los resultados obtenidos evidenciaron una mejora significativa en las habilidades lectoras de los estudiantes, así como, un incremento en su motivación e interés por la lectura. La gamificación constituye una estrategia didáctica eficaz que favorece el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje colaborativo y autónomo aplicable a las distintas asignaturas del pensum académico.

## ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of gamification as a teaching strategy to strengthen reading skills in third-grade students at the República de Honduras Basic General Education Center (C.E.B.G.) in Pacora, during 2024. The study arose from the problem of reading comprehension difficulties and the students' limited interest in reading.

The research was conducted using a quantitative approach and a quasi-experimental design. Data collection instruments included diagnostic tests and post-intervention assessments. The sample consisted of third-grade students who participated in activities designed with gamification elements, such as rewards, levels, and challenges.

The results showed a significant improvement in the students' reading skills, as well as an increase in their motivation and interest in reading. In conclusion, gamification is an effective teaching strategy that fosters the holistic development of students, promoting collaborative and autonomous learning applicable to the various subjects in the academic curriculum.

# INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea enfrenta el desafío de formar estudiantes con habilidades lectoras sólidas que les permitan comprender, interpretar y reflexionar sobre diversos textos. En este contexto, la lectura se constituye como una competencia fundamental para el aprendizaje integral, especialmente en los primeros años de escolaridad. Sin embargo, en muchos entornos educativos se evidencian dificultades en el desarrollo de esta habilidad, lo que afecta el rendimiento académico y el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Ante esta problemática, surge la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras que motiven a los estudiantes y faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación, entendida como la aplicación de elementos propios del juego en contextos educativos, se presenta como una alternativa eficaz para fomentar la participación activa, el interés y el compromiso de los estudiantes.

La presente investigación titulada “La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora durante el año escolar 2024 tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades lectoras. A través de, la implementación de actividades lúdicas y dinámicas, se busca mejorar la comprensión lectora y promover hábitos de lectura en los estudiantes.

Este estudio se justifica por la necesidad de innovar en las prácticas pedagógicas y contribuir al mejoramiento de la calidad educativa, proponiendo herramientas que respondan a las características e intereses de los estudiantes del siglo XXI.

Por lo tanto, el propósito de este estudio es analizar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en los estudiantes de tercer grado de la Escuela C.E.B.G. República de Honduras en Pacora durante el año 2024.

La presente investigación se encuentra estructurada en varios capítulos: en el primer capítulo se presenta el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación del estudio; en el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico, que sustenta conceptualmente la investigación; en el tercer capítulo se describe el marco metodológico, incluyendo el tipo y diseño de investigación, población y muestra, así como los instrumentos utilizados; en el cuarto capítulo se analizan e interpretan los resultados obtenidos; finalmente, en el quinto capítulo se exponen las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio.

# CAPÍTULO 1

# ASPECTOS GENERALES

## 1.1. Planteamiento del problema

La gamificación es una táctica educativa que ha ido ganando visibilidad en los años recientes debido a su habilidad para estimular y fomentar el aprendizaje de los estudiantes. La gamificación, entendida como el uso de componentes lúdicos en situaciones que no son de juego, convierte la educación en una experiencia más motivadora y envolvente. Este método no solamente se enfoca en la diversión, sino también en la activación de procesos psicológicos que estimulan el compromiso y la participación de los alumnos; según (Luis Gabriel Barrios Cotes y Erwin Leonardo Cotes Díaz, 2024).

En el año 2021, en la sede Policarpa Salavarrieta de la Institución Educativa Oficial Carlos Holmes Trujillo, ubicada en el Distrito de Santiago de Cali, Colombia, se llevó a cabo una investigación con un muestreo no probabilístico que incluyó a seis profesores de Lengua Castellana y 32 alumnos del turno único vespertino. Los hallazgos más relevantes revelaron avances significativos en el desarrollo de las competencias y habilidades de los alumnos con respecto a la comprensión lectora, tanto a nivel literal como inferencial. Por lo tanto, se llega a la conclusión de que el uso de secuencias didácticas respaldadas por la gamificación posibilita la implementación de nuevos modelos o estrategias en el aula, con el objetivo de conseguir un impacto más significativo en los alumnos, aumentando su interés, estado de ánimo de aprender, sobre todo desde el punto de vista motivacional, situación que sostiene (Acosta Faneite, 2023)

La lectura es un elemento esencial para el progreso de la educación y la cultura en toda sociedad. El "Plan Nacional de Lectura" en Panamá surge, como una respuesta a la apremiante necesidad de promover este hábito entre los ciudadanos, particularmente entre los niños y los jóvenes. Este plan comprende un enfoque integral, que se basa en medidas a corto, medio y largo plazo. Estas acciones están orientadas a robustecer la formación lectora y, por lo tanto, ayudar a formar el pensamiento crítico y la creatividad.

Las acciones a corto plazo incluyen medidas concretas e inmediatas que tienen como objetivo hacer visible la relevancia de leer.

Las acciones que se llevan a cabo son ferias del libro, cursos de lectura en bibliotecas y escuelas, además de campañas de concienciación cuyo objetivo es generar interés por la literatura entre los ciudadanos. Estas acciones temporales son esenciales para generar un entorno favorable que estimule a los panameños a descubrir el inmenso universo de los libros, además de, luchar contra la apatía que frecuentemente envuelve a la práctica de leer.

El plan se concentra en crear y robustecer lugares específicos para la lectura, como los centros de estudio y las bibliotecas comunitarias. Estos lugares no solo permiten que se tenga acceso a libros y materiales de literatura, sino que además fomentan actividades como talleres de escritura creativa y clubes de lectura. La creación de estos espacios se lleva a cabo en cooperación con entidades públicas y privadas, que brindan recursos y herramientas, lo cual muestra una labor conjunta para hacer crecer la cultura lectora del país. La intención es que, mediante estas acciones, se incentive una práctica regular que vaya más allá de la escuela y se vuelva un hábito común en la vida cotidiana de los habitantes de Panamá.

El Plan Nacional de Lectura tiene como objetivo incorporar la lectura como una competencia fundamental dentro de los sistemas educativos nacionales. Esto supone un análisis y una actualización de los planes de estudio para incorporar métodos más eficaces de lectura, además de la capacitación de los profesores en técnicas que promuevan el amor a la lectura. Este enfoque sistemático garantizará que las generaciones futuras de panameños sean no solo lectores competentes, sino también analíticos y críticos, con la habilidad para discernir y examinar la información con la que interactúan todos los días.

El Plan Nacional de Lectura necesita de la participación ciudadana para tener éxito. Se han llevado a cabo acciones que satisfacen las verdaderas necesidades de la población gracias a la cooperación entre el gobierno, las organizaciones no gubernamentales, los negocios privados y la comunidad en general.

Esta unión es un testimonio de la convicción de que "la lectura es una necesidad" y del compromiso conjunto por cambiar la cultura lectora en Panamá.

En esta situación, todos los sectores sociales tienen un rol que cumplir: desde los padres, que promueven la lectura en casa, hasta las instituciones que brindan recursos y crean un ambiente motivador (Ruiz-Villar et al., 2025).

### 1.1.1. Antecedentes de la investigación

La gamificación ha ganado mucha importancia en el campo de la educación porque puede convertir los procesos de aprendizaje y enseñanza en experiencias más interactivas, estimulantes y activas. Investigaciones variadas han evidenciado que el desarrollo de competencias sociales, emocionales y cognitivas en los alumnos se ve beneficiado por la inclusión de componentes lúdicos en el salón de clase. La gamificación se ha transformado en una metodología pedagógica novedosa que, en lo que respecta a la lectura, motiva a los estudiantes a entender textos y tomar parte activa en las tareas escolares, así menciona (Muñoz Martinez, 2025).

Investigaciones efectuadas en países como Colombia, México y España demuestran que la utilización de juegos, desafíos, recompensas y recursos digitales mejora considerablemente el desempeño académico y la comprensión lectora de los alumnos de primaria a nivel global. Los estudiantes demuestran más motivación, concentración y disposición para aprender si las clases incluyen dinámicas lúdicas, según señalan los investigadores. Igualmente, las tácticas gamificadas favorecen el fortalecimiento de habilidades lectoras como la comprensión crítica, inferencial y literal, tal como describe (Sánchez Salazar et al., 2023).

A fin de optimizar el aprendizaje del alumnado, en Panamá, varias instituciones educativas han iniciado la aplicación de metodologías activas fundamentadas en la gamificación. Estos casos han evidenciado consecuencias favorables en la participación, la creatividad y el interés por la lectura. No obstante, aún hay instituciones educativas en las que prevalecen técnicas tradicionales que restringen la interacción y el entusiasmo de los estudiantes durante la enseñanza.

El CIDITIC (Centro de Investigación, Desarrollo e Innovación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones). Promover la gamificación en el diseño de proyectos, programas, procesos, aplicaciones y metodologías que impacten a las personas con el objetivo de incentivarlas para lograr que desarrollen hábitos y logren sus metas. Motivarlos para que se involucren, colaboren e interactúen en alguna actividad, ya sea de manera individual o con la comunidad en general, de forma dinámica y efectiva; que esa misma actividad pueda ser empleada para lograr objetivos en cualquier tipo de ámbito y sector, obteniendo así el compromiso de los participantes. De acuerdo con la investigación, los alumnos de tercer grado en Panamá lograron 659 puntos, por debajo del promedio regional de 697; los estudiantes de sexto grado lograron 652 puntos, una puntuación también, inferior a la media de 696 de otros países. La investigación reveló que en los dos cursos hay más alumnos en el nivel de rendimiento inferior que en el informe previo.

El coordinador del laboratorio comentó: "Panamá enfrenta el reto inmediato de un plan para desarrollar su sistema educativo y fortalecer las instituciones con el objetivo de dar los siguientes pasos priorizando una educación más equitativa e inclusiva" (*Panamá está por debajo de la media regional en lectura, matemática y ciencias - SWI Swissinfo.Ch*, n.d.).

El aprendizaje de las matemáticas es una habilidad esencial que tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo y académico de los niños. A lo largo de los años, numerosos estudios han destacado la importancia de las matemáticas en el contexto educativo y su influencia en la formación de habilidades críticas, desde la resolución de problemas hasta el pensamiento lógico.

Según distintos autores, la enseñanza de las matemáticas no solo se limita a la adquisición de conocimientos numéricos, sino que, también promueve el desarrollo de competencias que son cruciales para el éxito en diversas áreas de la vida. (Torres-Puentes, 2023)

#### 1.1.1.1. Internacional

En la Universidad de Valencia, España, se llevó a cabo un estudio en 2022 que tenía como objetivo el uso de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en alumnos de educación primaria. El estudio incluyó una muestra de 40 alumnos de tercer grado y cinco maestros del área de Lengua Española. Para promover la lectura, se utilizó un enfoque mixto y un diseño cuasi experimental como metodología, empleando instrumentos digitales, dinámicas lúdicas y sistemas de recompensas. Los resultados mostraron un aumento importante en la motivación, el involucramiento y la interpretación de textos informativos y narrativos. Además, se notó que los alumnos mostraron más interés en las actividades de lectura y que sus habilidades críticas e inferenciales aumentaron.

#### 1.1.1.2. Nacional

Se llevó a cabo en Panamá, en el 2023, un estudio en el Centro Educativo Básico General de San Miguelito. El objetivo era mejorar la comprensión lectora de alumnos de tercer grado mediante la implementación de tácticas de gamificación. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo y se incluyó a 30 alumnos y cuatro maestros de la educación primaria. Juegos interactivos, desafíos y recompensas vinculadas a la lectura fueron incorporados como parte del estudio. Los resultados mostraron un avance significativo en la fluidez lectora, el interés por la lectura y la comprensión literal. Los alumnos también participaron de manera más activa y mostraron mayor disposición hacia las tareas académicas.

#### 1.1.1.3. Regional

Durante el año 2024, se realizó un estudio en el centro educativo República de Honduras, institución educativa pública ubicada en el corregimiento de Pacora, provincia de Panamá, se llevó a cabo con la finalidad de implementar tácticas gamificadas para mejorar la lectura en alumnos de nivel primario. La investigación abarcó a tres maestros y 25 alumnos de tercer grado.

Para fomentar el interés de los estudiantes, se implementaron dinámicas como insignias, concursos de lectura, tareas digitales interactivas.

Los hallazgos mostraron progresos alentadores en la comprensión lectora, en particular en la detección de las ideas principales y su entendimiento inferencial. Además, se notó más participación y motivación en las clases. Los maestros indicaron que las tácticas de gamificación propiciaron un entorno de aprendizaje más dinámico y cooperativo.

## 1.2. Formulación del problema

Debido a las dificultades que presentan los estudiantes de tercer grado de la escuela República de Honduras en Pacora, en la asignatura de Español, específicamente en el desarrollo de la lectura, sigue siendo una problemática en las aulas de clases debido a que los estudiantes se le dificulta leer (Torres-Puentes, 2023)

Se considera que, a través de la implementación de la gamificación, los estudiantes aumentaran su interés por la lectura, activando la motivación por el aprendizaje y así fortalecer su rendimiento académico. Es necesario analizar los beneficios que se pueden obtener a través de la implementación de la gamificación como estrategia, para apoyar el proceso de lectura en los estudiantes de tercer grado de la escuela República de Honduras en Pacora. Así, lo presenta (Brito Molina et al., 2022).

Para la formulación del planteamiento del problema de esta investigación se llevaron a cabo las siguientes interrogantes:

- **¿Cómo impacta el uso de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecimiento de la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora?**
- **¿Cómo puede la aplicación de la gamificación ser una estrategia y mejorar la enseñanza de la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G República de Honduras en Pacora?**

- **¿Los efectos del uso de la gamificación, como estrategia didáctica fortalecerán la lectura y aumentara el interés de los estudiantes de tercer grado de la escuela República de Honduras en Pacora?**

## 1.3. Objetivos

### 1.3.1. Objetivo general

Analizar la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica en el fortalecimiento de las habilidades lectoras, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras.

### 1.3.2. Objetivos específicos

1. Identificar las estrategias y actividades gamificadas empleadas por los docentes para fomentar el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje de la lectura.

2. Analizar la influencia de la implementación de estrategias gamificadas en el nivel de motivación, entusiasmo y participación de los estudiantes hacia la lectura.

3. Determinar el impacto de la gamificación en el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora, especialmente en la capacidad de interpretar, comprender y analizar textos.

4. Evaluar cómo las actividades gamificadas favorecen la colaboración, el trabajo en equipo y el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje lector.

## 1.4. Delimitación del estudio

**Delimitación del espacio y territorio:** El estudio será realizado en la escuela C.E.B.G. República de Honduras, corregimiento de Pacora, con estudiantes de tercer grado del turno vespertino.

**Delimitación del tiempo:** La investigación se realizará desde el mes de octubre de 2023 a octubre del 2024.

**Delimitación de recursos:** Se cuenta con recursos propios para la movilidad y por las características de la investigación no se requiere de materiales extremos.

**Línea de investigación** (Calidad de la educación). Debido a las dificultades, que presentan los estudiantes de la escuela C.E.B.G. República De Honduras, he determinado investigar si a través de la gamificación, los estudiantes obtendrán un aprendizaje significativo en la lectura.

## 1.5. Justificación e importancia de la investigación

El objetivo de este estudio es reforzar las competencias lectoras de los alumnos del tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras, en el turno vespertino, a través del uso de la gamificación como una estrategia pedagógica novedosa. El propósito de esta metodología es cultivar en los alumnos una habilidad más amplia para expresarse oralmente y, por escrito, promover el hábito de lectura y propiciar que lean con mayor fluidez, comprensión y dinamismo. Además, se busca aumentar la motivación para aprender generando un entorno educativo estimulante, seguro, participativo y agradable para los niños.

Es importante señalar que la lectura es una parte esencial de los procesos de enseñanza-aprendizaje, puesto que, posibilita el acceso a conocimientos, la expansión del vocabulario, el fortalecimiento de la imaginación, la estimulación de la creatividad y el desarrollo de capacidades para analizar y pensar críticamente. Asimismo, promueve la memoria, la capacidad de comunicación, la concentración y el análisis de textos en los alumnos.

Por lo tanto, es crucial poner en práctica la gamificación en el salón de clases, ya que, fomenta experiencias relevantes de aprendizaje, estimula la solución de problemas, afianza el proceso de toma de decisiones y activa el interés de los niños por involucrarse activamente en las actividades relacionadas con la lectura.

La gamificación no es simplemente convertir cualquier actividad en un juego, sino que, se trata de aprender de los juegos y reconocer aquellos componentes que pueden aportar valor a una experiencia educativa sin perder la perspectiva de la realidad. Su objetivo es identificar la idea principal de una experiencia y transformarla en una actividad más dinámica, entretenida, interactiva y comprometida con el aprendizaje.

Los estudios sobre la gamificación que se han revisado con anterioridad han sido de gran ayuda y muy enriquecedores para llevar a cabo este proyecto, cuyo objetivo es reforzar la lectura en los alumnos de tercer grado de la escuela República de Honduras, situada en el corregimiento de Pacora, República de Panamá. Estos estudios demuestran que el empleo de estrategias tecnológicas y lúdicas impulsa el interés por la lectura, mejora la participación de los estudiantes y ayuda a desarrollar habilidades lectoras de manera notable, como lo menciona (Bengochea, 2021).

El objetivo de este estudio es mostrar cómo los alumnos pueden aumentar su interés y motivación por leer a través de la gamificación, lo que, a su vez, mejora sus resultados académicos y fortalece el placer por aprender. Asimismo, intenta demostrar que las actividades interactivas, recreativas y dinámicas ayudan a entender textos, fomentan la imaginación y propician un aprendizaje más significativo y activo entre los alumnos de tercer grado de la escuela República de Honduras, en el corregimiento de Pacora. La gamificación, al fomentar el aprendizaje a través del descubrimiento de nuevos conocimientos, la motivación, la colaboración y la participación activa, es una contribución valiosa para la educación. También, ayuda a desarrollar habilidades de comunicación, cognitivas y sociales, lo que la convierte en una estrategia adaptable a diversos contextos educativos y edades.

Indudablemente, para reforzar las capacidades de lectura de los alumnos del tercer grado de la escuela República de Honduras, se requiere de la utilización de una herramienta novedosa y esencial como lo es la gamificación (Cedeño Salavarría y Jama Zambrano, 2023).

Varios estudios han demostrado que la gamificación tiene un impacto positivo en el proceso educativo aumenta su uso con las tecnologías de hoy día, ya que aporta elementos dinámicos, analíticos y técnicos, mejora las actividades interactivas y fortalece las partes de la comprensión lectora. Concretamente, ayuda a que los alumnos analicen e interpreten textos escritos, desarrollen inferencias y piensen de manera crítica. También, desde que la pandemia se presentó y la digitalización de la educación aumentó, la gamificación se ha vuelto más importante como soporte en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se ha transformado en una estrategia eficaz para enriquecer la formación académica y estimular a los alumnos a leer (Gallegos Talavera et al., 2024).

### 1.6. Hipótesis

La hipótesis principal de esta tesis se orienta a determinar si la aplicación sistemática de estrategias de aprendizaje en la enseñanza de la lectura, en el Centro Educativo Básico General República de Honduras, incide significativamente en la motivación y en el rendimiento académico de los estudiantes. La investigación parte del supuesto de que, la implementación de metodologías activas y estrategias didácticas de lectura favorecerá un mayor interés por el aprendizaje, fortalecerá las competencias lectoras y contribuirá a mejorar el desempeño académico de los alumnos.

## 1.7. Limitaciones

Durante el desarrollo de la presente investigación se pueden presentar algunas limitaciones que podrían influir en el proceso y los resultados obtenidos. Entre ellas se encuentran: el tiempo reducido para aplicar las estrategias de gamificación y evaluar sus efectos en el fortalecimiento de la lectura, puede existir poca disponibilidad de recursos tecnológicos y materiales didácticos necesarios para implementar algunas actividades gamificadas. Otra limitación corresponde a la cantidad de estudiantes participantes, debido a que la investigación se realizará únicamente con los alumnos de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora, lo cual limita la generalización de los resultados.

También, podrían presentarse dificultades relacionadas con la asistencia irregular de algunos estudiantes y la disponibilidad de los docentes para colaborar en todas las actividades programadas. Los factores externos como interrupciones escolares o situaciones administrativas podrían afectar el desarrollo normal de la investigación.

# CAPÍTULO 2.

# MARCO TEÓRICO

## 2.1. Antecedentes de la investigación

Es fundamental analizar y evaluar la efectividad de la estrategia de gamificación como herramienta didáctica para fortalecer la lectura y la comprensión lectora en los estudiantes de nuestros centros educativos. Esta evaluación permitirá determinar en qué medida las actividades gamificadas contribuyen al desarrollo de habilidades lectoras, al aumento de la motivación y al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes. Para ello, es necesario recopilar información mediante pruebas diagnósticas, evaluaciones continuas, encuestas y observaciones directas durante la participación de los estudiantes en actividades dinámicas e interactivas basadas en la gamificación (Arias y Covinos, 2021).

Es importante examinar la forma en que estas tácticas benefician procesos fundamentales en la lectura, como la comprensión, el análisis e interpretación de los textos, el aumento del vocabulario, el desarrollo del pensamiento crítico y el refuerzo de la imaginación y creatividad. Al poner en marcha actividades que sean motivadoras y lúdicas, se logra que los alumnos intervengan de una forma más dinámica en el proceso de aprendizaje, lo cual eleva su interés por la lectura y genera experiencias valiosas dentro del salón de clases (Soto, 2021).

Es imprescindible examinar las diversas teorías sobre el aprendizaje que apoyan a la gamificación como un método eficaz de enseñanza. Entre ellas se encuentra el constructivismo, que sostiene que el alumno construye su conocimiento a partir de sus vivencias y de la interacción con su entorno; el aprendizaje basado en experiencias, que fomenta un aprendizaje activo a través de la práctica y la participación; así como el enfoque centrado en el estudiante, que considera al alumno como actor principal de su propio proceso de aprendizaje. Estas teorías defienden la relevancia de poner en marcha metodologías innovadoras que posibiliten el desarrollo de habilidades lectoras de forma dinámica, participativa y significativa, lo que contribuye a una educación más estimulante y acorde con los requerimientos presentes de los alumnos (Cueva et al., 2025).

El uso de la tecnología en las aulas no es nada extraño; sin embargo, la tecnología se utiliza como una especie de instrumento transversal que convierte al estudiante en un usuario únicamente de las distintas aplicaciones y servicios. Evaluar el uso de juegos con la herramienta SCRATCH mejorando el pensamiento lógico y algorítmico en la asignatura de programación de computadoras, según (Fagerlund et al., 2021).

Es necesario realizar importantes transformaciones en el campo educativo, la dificultad es modificar esa educación, crear individuos íntegros, enfocarse en mejorar las condiciones de vida, cerrar brechas y potenciar las capacidades de las personas para que tengan un rendimiento académico adecuado. De esta forma, en el futuro podrán garantizar su éxito a nivel personal, laboral y social. El propósito de esta investigación es exponer algunas reflexiones sobre cómo mejorar los procesos académicos y contribuir a la calidad educativa. Para ello, se presenta una breve descripción de la gamificación, que es una metodología activa muy relevante y empleada en la actualidad y aportar algunos datos relevantes acerca de esta metodología y sus principales rasgos, como menciona (Herrera-Castrillo, 2023).

Durante los últimos años hemos visto cómo el término “gamificación” ha estado convirtiéndose en una nueva tendencia de cómo vincular mecánicas de juego con otras áreas de conocimiento, en este caso, con educación para obtener una mejora considerable en el proceso de inducción de la UTP. Con el objetivo de tener claro lo que involucra este término, se incluye en el presente artículo una sección que lo define y el alcance que puede tener al ser aplicado en algún proceso o actividad (Martínez et al., 2014).

UMECIT. La investigación titulada “La Gamificación como herramienta de enseñanza para el mejoramiento de la comprensión lectora en los estudiantes del grado 5° de la I.E.R La Pajuila” tuvo como objetivo implementar una unidad didáctica basada en la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora.

Se desarrolló un estudio descriptivo con enfoque cualitativo que, a través de un diseño de investigación acción, permitió reconocer las dificultades que tenían los estudiantes en la compresión lectora, diseñar e implementar una estrategia didáctica con las herramientas propias de la gamificación en un juego interactivo cuyos aportes fueron valorados. La fundamentación teórica del estudio fue la gamificación, es decir, un proceso de construcción de metodologías didácticas pragmáticas basadas en la lógica del juego, que permitió, en este caso, la integración de las TIC (Repositorio UMECIT ::Buscar, n.d.).

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en los colaboradores. De hecho, detrás de cada juego exitoso hay toda una ciencia que estudia cómo y por qué algunos tipos de estímulos nos resultan mucho más placenteros e interesantes que otros, aunque las actividades que involucran no sean divertidas en sí mismas (*La Ciencia de la "Gamificación,"* n.d.).

La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un método innovador con el que se pretende que los alumnos aprendan a través de juegos. En el sistema educativo suele hacer que el aprendizaje sea más atractivo cuando se implementa como estrategia y recurso en el aula de clase donde una lección gamificada mantiene los mismos objetivos de aprendizaje, pero hace que el proceso sea más divertido (González-González y Jarrín-Navas, 2020).

Este libro pretende mostrar un panorama didáctico en el que se realizan propuestas teórico prácticas para poder integrar didácticamente la gamificación en las aulas de Educación Primaria. El desarrollo de propuestas educativas con base en la gamificación constituye un recurso educativo que bien empleado puede mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Los entornos de aprendizaje gamificados buscan aunar el entreteniendo con la adopción de propuestas educativas más motivadoras que "enganchen" a los estudiantes en los procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto dentro como fuera de las aulas.

Para una correcta integración de la gamificación, se precisa una mirada poliédrica en la que las familias y el uso ético, seguro y sostenible de los dispositivos constituyan variables determinantes en su adopción. (Justiniano Flores y Cancino Cotrina, 2024).

El término gamificación o ludificación está cada vez más presente en distintos aspectos y campos de nuestro día a día, pues los juegos y jugar forman parte de nuestra vida y, a través de ellos, podemos divertirnos, motivarnos, emocionarnos o, por qué no, mejorar comportamientos hacia un modo de vida, por ejemplo, más sano o utilizarlos para aprender de una manera distinta. La gamificación consiste en el uso de elementos propios del diseño de juegos, esos elementos que consiguen ese efecto mágico de tenernos horas distraídos jugando, y utilizarlos en contextos que, como tal, no son juegos, por ejemplo educación, salud o marketing. Este libro tiene como objetivo introducirnos en este campo del aprendizaje basado en juegos, juegos serios, etc. centrándonos en la gamificación, desde un punto de vista educativo, pero también, útil para cualquier otro campo o disciplina. (Aster et al., 2025).

Cuando hablamos del concepto de gamificación en educación nos referimos a la utilización del juego en el ámbito de la educación con el objetivo de favorecer el aprendizaje de conceptos y habilidades. El objetivo principal es el de ser una fuente de aprendizaje especialmente motivadora y efectiva para los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y dinámico.

De esta manera, se consigue un mayor compromiso por parte de los alumnos en su aprendizaje y, es por eso, que los colegios más innovadores están comenzando a utilizar este tipo de recursos educativos en el aula. Se realizó una investigación relacionada con la gamificación que permitiera visualizar los beneficios de su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y se pudiera aplicar este tipo de metodología de forma tal que se lograra la motivación del estudiante (Murillo Jurado et al., 2025).

Entre estas técnicas que han emergido como novedosas se encuentra la gamificación, aunque su origen se basó en la Teoría de Flujo propuesta por Mihály Csíkszentmihályi en 1975 y, a pesar de que este término ha existido y ha sido empleado desde hace tiempo, especialmente en el contexto empresarial, actualmente se ha convertido en uno de los conceptos más utilizados en la innovación educativa (gamificación en las aulas de clases a través de las TIC, n.d.).

La gamificación ha surgido como una táctica novedosa en varios ámbitos, desde el marketing hasta la educación, utilizando componentes del diseño de videojuegos para incrementar la implicación y el interés de las personas en situaciones que normalmente no están vinculadas con el juego. La idea detrás de esta tendencia es que al incorporar mecánicas de juego, se puede potenciar la experiencia del usuario y promover conductas deseadas, logrando que las actividades rutinarias y aburridas se conviertan en vivencias más atractivas y dinámicas.

El uso de componentes como insignias, puntos, niveles y retos es uno de los principios básicos de la gamificación. Estos elementos no solamente hacen que la interacción con una aplicación, un servicio o un producto sea más placentera, sino que, además generan una sensación de éxito y reconocimiento para los usuarios. Por ejemplo, en el ámbito educativo, se ha comprobado que las plataformas de aprendizaje que incluyen estas mecánicas son efectivas para incrementar la dedicación de los alumnos y el desempeño académico. Los estudiantes que forman parte de programas de gamificación suelen tener más interés en el contenido, lo cual aumenta su motivación intrínseca.

La gamificación ha hallado su espacio en el campo del marketing y la lealtad del consumidor. Las marcas emplean esta estrategia para que la interacción con sus productos sea más memorable y emocionante. Ejemplos evidentes de cómo las compañías han integrado componentes lúdicos para promover la fidelidad y elevar las ventas son los programas de recompensas que dan puntos por realizar compras o actividades en redes sociales.

Este tipo de tácticas no solamente atraen a los clientes, sino que, además los hace sentir como parte de una comunidad  lo cual fortalece su vínculo con la marca.

Para ser eficaz, debe coincidir con los propósitos del usuario y con el contexto en el que se implementa. Cargar excesivamente el juego con elementos puede resultar en frustración en vez de motivación, lo cual resalta la importancia de un diseño que sea equilibrado y reflexivo. En este sentido, es fundamental entender la psicología del usuario porque distintas personas reaccionan de diversas formas a las recompensas y los incentivos(Cárdenas et al., 2023).

## 2.2. La gamificación en el fortalecimiento de la lectura

Las tácticas educativas han cambiado de manera significativa en esta era digital. La gamificación, que consiste en aplicar componentes de diseño de juegos a ámbitos no lúdicos  es una de las tendencias más sorprendentes en la educación. En el ámbito de la lectura, la gamificación se ha establecido como un recurso eficaz para captar la atención del alumnado, estimularlo y, finalmente, reforzar sus capacidades lectoras (Rodríguez Rodríguez, 2023).

### 2.2.1. Concepto de gamificación

De acuerdo con la Real Academia Española de la Lengua, se define como una adaptación del inglés gamification que se desaconseja por ser un híbrido formado a partir del inglés game (‘juego’) y resultar, por tanto, poco transparente semánticamente en español. En su lugar, se recomienda emplear “ludificación”.  En este sentido, la gamificación es un método de aprendizaje que incorpora la mecánica de los juegos al ámbito educativo y profesional con el objetivo de obtener mejores resultados, como la mejora de la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades o la recompensa por acciones específicas, entre otros objetivos.

La gamificación (también conocida como ludificación) es el proceso mediante el cual se aplican técnicas propias de juegos a otros procesos para facilitar su realización y/o comprensión. Aunque se utiliza en diversos campos, me centraré en uno de los principales y que más me concierne: la educación (Rodríguez Rodríguez, 2023).

Al introducir la gamificación en la educación, surge otro término derivado llamado “gamificación educativa”. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos, tal cual lo manifiesta (Ortiz-Colón et al., 2018).

El propio término gamificación ya nos conduce hacia lo que puede ser un término propiamente dicho como gamificación educativa. Este, se basa en el uso de videojuegos o herramientas que ayuden o propicien el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos y, que como bien expone la autora, ayuden a potenciar diferentes puntales educativos que se están promoviendo en estos últimos tiempos como la cohesión, motivar al alumnado, buscar la creatividad de estos y la cohesión grupal, así lo menciona (Albuja-Obregón et al., 2022).

Se puede definir la gamificación como una estrategia de enseñanza que busca la aplicación de características y técnicas basadas en el juego dentro del aula de clases de forma tal que se pueda fomentar los aprendizajes significativos. De igual manera, se puede decir que, la gamificación es la aplicación de algunas características relacionadas con el juego de forma tal que se pueda influir en el comportamiento de las personas motivándolos para alcanzar las metas. (*Gamificación Educativa: Qué es y cómo se aplica | Blog UE*, n.d.).

### 2.2.2. La gamificación en el proceso de E – A

Es importante reconocer que en plena era de la transformación digital, las estrategias educativas y los nuevos métodos de enseñanza se están diversificando dentro y fuera de las aulas de clases. Estas nuevas aplicaciones favorecen los procesos de enseñanza y mejoran los resultados académicos. La gamificación educativa es una de estas nuevas estrategias que está abriendo nuevos horizontes a la enseñanza y a los métodos de aprendizaje.

Cuando hablamos del concepto de gamificación en educación nos referimos a la utilización del juego en el ámbito de la misma con el objetivo de favorecer el aprendizaje de conceptos y habilidades. El objetivo principal es el de ser una fuente de aprendizaje especialmente motivadora y efectiva para los estudiantes. De esta manera, se consigue un mayor compromiso por parte de los alumnos en su aprendizaje y, es por eso, que los colegios más innovadores están comenzando a utilizar este tipo de recursos educativos en el aula de clases.

Es importante tener presente que la gamificación es efectiva en los procesos de enseñanza y aprendizaje, principalmente en aquellos aspectos donde la habilidad de implementar estrategias enriquecedoras es lo importante, tal como menciona (Pacheco-Barbas et al., 2022).

La gamificación permite un aprendizaje mediante la utilización del juego, descubriendo conceptos reales sobre la temática que el docente previamente ha planificado, convirtiéndolo en una vía que permite el acceso al conocimiento, mediante la adquisición de habilidades; creando destrezas en los estudiantes, según lo demuestra (Biswas, 2024). Por ende, la gamificación motiva al estudiante, ya que es recompensado por la perseverancia y constancia puesta en las actividades que desarrolla, en tal virtud, también permite que el estudiante adquiera los conocimientos requeridos de acuerdo con el contenido que se está impartiendo; cultivando el aprendizaje.

El proceso de enseñanza y aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales sobre un área, al campo educativo se detalla según el cual las personas aprenden y asimilan conocimientos, realizando una serie de destrezas y valores, formando en los individuos cambios intelectuales, emocionales y sociales. La enseñanza es vista como el resultado de una relación personal del profesor con el alumno, donde el profesor aplica métodos, técnicas y estrategias para que el alumno alcance un aprendizaje significativo. Por lo que, esta condición de influencia se da entre profesor, alumno y alumno-alumno. Por ello, el aprendizaje realmente es un proceso de reconstrucción de los significados que cada persona ejecuta de acuerdo a su experiencia en alguna situación dada. Ahora bien, el protagonista debe ser el propio alumno, ya que es quien desarrolla acciones con la tecnología, siempre y cuando, produzca la enseñanza. Es por ello que, la gamificación como herramienta ha ocupado en estos últimos años un proceso que permite que el estudiante pueda interactuar de forma efectiva dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, adquiriendo un aprendizaje más holístico e intrínseco.

### 2.2.3. Características de la gamificación

En la gamificación se exteriorizan varias características importantes y utilizables en la alternativa de apoyo en procesos de enseñanza - aprendizaje y entre ellas se encuentran las siguientes:

- Sistema externo de recompensas instantáneo.
- Establece objetivos claros de aprendizaje.
- Establece reglas de participación.
- Define la cantidad de niveles a supera.
- Da lugar a una intervención voluntaria, creativa y activa del sujeto.
- Técnica de retroalimentación.
- Resolución de misiones o retos.
- Presenta jugadores ambiciosos, triunfadores, sociables y exploradores.

### 2.2.4. Tipos de gamificación

El investigador (Monserrate Franco-Segovia, 2023) clasifica la gamificación en los tipos que se describen a continuación:

- **Gamificación superficial o de contenido:** en docentes suele utilizarse en periodos cortos y puntuales en actividades como; actividad concreta.

- **Gamificación estructural o profunda:** suele guiarse en la concentración de una programación completa, es decir, se encuentra vigente en toda la distribución de la materia.

En este sentido, se puede verificar que la gamificación es utilizada en función de los requerimientos y necesidades, tanto de los docentes como de los estudiantes, así, como de las características particulares de cada asignatura impartida. Su implementación no responde únicamente al uso de herramientas tecnológicas o dinámicas lúdicas, sino que implica una planificación pedagógica estratégica orientada a favorecer el aprendizaje significativo. En este proceso, la creatividad y capacidad innovadora del docente desempeñan un papel fundamental, ya que son los encargados de diseñar actividades didácticas atractivas que permitan captar el interés y la motivación de los estudiantes.

Los contenidos académicos dejan de presentarse de forma tradicional y pasan a desarrollarse mediante retos, dinámicas, competencias, recompensas y experiencias interactivas que facilitan la participación activa del alumnado. A través de, estas actividades, el estudiante no solo adquiere conocimientos, sino que también fortalece habilidades como la resolución de problemas, el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Asimismo, la gamificación contribuye a generar ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos, donde el error es percibido como parte natural del proceso formativo y no como un elemento negativo.

### 2.2.5. Elementos de la gamificación

Es importante conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas que diseñemos. (*Gamificar el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. Autores: Leyre Alejandre Biel y Antonia María García Jiménez*, n.d.) clasificación de estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

A continuación, se puede observar en la siguiente imagen las diversas categorías de la gamificación.




"Esta pirámide muestra cómo se estructura la gamificación. En la base se encuentran los componentes, que son las herramientas visibles; en el centro, las mecánicas, que establecen las reglas del juego; y en la parte superior, las dinámicas, que generan motivación e interés en los participantes."

Entendemos por “mecánicas” a los componentes básicos del juego, sus reglas, su motor y su funcionamiento, por otro lado, las dinámicas son la forma en que se ponen en marcha las mecánicas; determinan el comportamiento de los estudiantes y están relacionadas con la motivación de nuestros aprendientes. Por último, los componentes son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación.

### 2.2.6 Ventajas y desventajas de la gamificación

**Ventajas de la gamificación:**

- **Aumenta la motivación:** Los juegos son intrínsecamente motivadores, ya que despiertan la curiosidad, el desafío y el deseo de obtener recompensas. La gamificación aprovecha estos elementos para estimular el interés y la participación de las personas en actividades que podrían ser consideradas monótonas o tediosas.

- **Mejora el compromiso:** Al incorporar elementos de juego como puntos, niveles, insignias y tablas de clasificación, la gamificación fomenta un sentido de progreso y logro, lo que puede aumentar significativamente el compromiso de las personas con una tarea o actividad.

- **Favorece el aprendizaje:** La gamificación puede convertir el aprendizaje en una experiencia más atractiva y divertida, lo que facilita la retención de información y el desarrollo de habilidades. Los juegos educativos pueden ser particularmente efectivos para motivar a los estudiantes y estimular su curiosidad natural.

- **Promueve la colaboración:** Muchos juegos fomentan el trabajo en equipo y la colaboración entre los jugadores. La gamificación puede aprovechar estos elementos para crear un ambiente de aprendizaje más colaborativo y fomentar la interacción entre los participantes.

- **Potencia la creatividad:** La gamificación puede estimular la creatividad y la innovación al desafiar a las personas a pensar de manera diferente y encontrar soluciones originales a los problemas. Los juegos pueden proporcionar un entorno seguro y libre de riesgos para experimentar y probar nuevas ideas.

- **Mejora la productividad:** Al aumentar la motivación y el compromiso, la gamificación puede contribuir a mejorar la productividad en el trabajo o en los estudios. Los empleados o estudiantes que están más motivados y comprometidos con sus tareas tienden a ser más eficientes y productivos.

- **Fomenta la retroalimentación:** Los juegos suelen proporcionar retroalimentación inmediata a los jugadores, lo que les permite identificar sus fortalezas y debilidades y realizar ajustes en su estrategia. La gamificación puede aprovechar este mecanismo para ofrecer retroalimentación oportuna y constructiva a los participantes.

- **Personaliza la experiencia:** Los juegos pueden personalizarse para adaptarse a las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de cada jugador. La gamificación puede aprovechar este principio para crear experiencias personalizadas que sean más relevantes y atractivas para los participantes.

- **Reduce el estrés y la ansiedad:** Los juegos pueden proporcionar una vía de escape del estrés y la ansiedad de la vida cotidiana. La gamificación puede aprovechar este efecto para crear un ambiente más relajado y agradable en el que las personas puedan aprender, trabajar o simplemente divertirse.

- **Mide el progreso:** Los juegos suelen proporcionar datos detallados sobre el rendimiento de los jugadores. La gamificación puede aprovechar estos datos para evaluar el progreso de los participantes y realizar ajustes en la estrategia de gamificación en caso necesario.

**Desventajas de la gamificación:**

**Puede ser superficial:** Si la gamificación no se implementa correctamente, puede centrarse únicamente en aspectos superficiales como la obtención de puntos o insignias, sin abordar los objetivos de aprendizaje o los problemas reales.

- **No es adecuada para todas las situaciones:** La gamificación no es una solución universal y no es adecuada para todas las situaciones. Es importante evaluar cuidadosamente si la gamificación se alinea con los objetivos y el contexto específicos de la actividad o tarea.

- **Puede ser adictiva:** Si los elementos de juego se diseñan de manera demasiado atractiva, la gamificación puede generar dependencia o adicción, lo que puede tener consecuencias negativas en la vida personal o profesional de los participantes.

- **Requiere inversión de tiempo y recursos:** La implementación efectiva de la gamificación requiere una inversión significativa de tiempo y recursos para diseñar, desarrollar e implementar la estrategia de gamificación de manera adecuada.

- **Puede generar desigualdades:** Si no se implementa de manera equitativa, la gamificación puede exacerbar las desigualdades existentes entre los participantes, ya que aquellos que son más hábiles o tienen más acceso a la tecnología pueden tener una ventaja injusta.

- **Puede desviar la atención del objetivo principal:** Si los elementos de juego son demasiado llamativos o complejos, pueden desviar la atención de los participantes.

- **No siempre es efectiva a largo plazo:** La efectividad de la gamificación puede disminuir con el tiempo a medida que los participantes se familiarizan con los elementos del juego y la novedad desaparece.

- **Puede generar una falsa sensación de logro:** Si la gamificación se basa únicamente en recompensas externas, como puntos o insignias, puede crear una falsa sensación de logro que no se traduce en habilidades o conocimientos reales.

- **Puede ser incompatible con la cultura organizacional:** Si la gamificación no está alineada con la cultura organizacional o los valores de la empresa, puede generar resistencia y rechazo por parte de los empleados.

- **Requiere evaluación y ajuste continuo:** La efectividad de la gamificación debe evaluarse y ajustarse continuamente para garantizar que se está logrando el impacto deseado y que no está generando efectos negativos no deseados.

La gamificación en la educación ha ganado popularidad por sus beneficios potenciales, pero también tiene algunas desventajas. Aquí te dejo diez posibles desventajas de la gamificación en el ámbito educativo:

**Superficialidad del aprendizaje:** La gamificación puede llevar a que los estudiantes se concentren más en ganar puntos y recompensas que en comprender profundamente el material educativo.

**Desigualdad de acceso:** No todos los estudiantes tienen igual acceso a la tecnología necesaria para participar en actividades gamificadas, lo que puede generar una brecha digital y exacerbar desigualdades.

**Dependencia de la motivación extrínseca:** La gamificación puede fomentar una dependencia excesiva de las recompensas extrínsecas (puntos, trofeos) en lugar de cultivar una motivación intrínseca por aprender.

**Estrés y ansiedad:** La competencia constante y la presión por obtener recompensas pueden aumentar el estrés y la ansiedad en algunos estudiantes, afectando negativamente su bienestar emocional.

**Distracción:** Los elementos de juego pueden distraer a los estudiantes del contenido educativo, especialmente si los elementos de juego son demasiado atractivos o no están bien integrados en el material de estudio.

**Desigualdad en el rendimiento:** Los estudiantes con habilidades tecnológicas avanzadas pueden tener una ventaja sobre aquellos con menos habilidades, creando una disparidad en el rendimiento.

**Sobrecarga de información:** La incorporación de demasiados elementos de gamificación puede resultar en una sobrecarga cognitiva, haciendo que los estudiantes se sientan abrumados y dificultando el proceso de aprendizaje.

**Corto plazo de efectividad:** La motivación generada por la gamificación puede disminuir con el tiempo si los elementos de juego no se actualizan o si los estudiantes se acostumbran a ellos, reduciendo su efectividad a largo plazo.

**Enfoque en la competencia:** Un exceso de elementos competitivos puede fomentar un ambiente competitivo en lugar de colaborativo, lo que puede ser perjudicial para la cohesión del grupo y la colaboración entre estudiantes.

**Costos y, recursos:** Implementar y mantener sistemas de gamificación puede ser costoso y requerir recursos significativos, tanto en términos de tecnología como de tiempo y esfuerzo por parte del personal educativo. Considerar estas desventajas es crucial para equilibrar los beneficios de la gamificación con sus posibles inconvenientes y así diseñar experiencias educativas que realmente enriquezcan el aprendizaje.

### 2.2.7. La gamificación en la lectura

La lectura es un proceso cognitivo mediante el cual una persona interpreta y comprende el significado de un texto escrito. Implica la decodificación de símbolos gráficos (letras, palabras, signos de puntuación, etc.) para extraer información, ideas y significados representados en el texto.

La lectura no se limita simplemente a la decodificación de palabras, sino que también implica la comprensión de las ideas expresadas y la capacidad de reflexionar sobre su significado., así lo afirma (Barrera-Rea et al., 2020).

La lectura es una habilidad fundamental para el aprendizaje, la comunicación y el acceso al conocimiento. Permite a las personas adquirir información, explorar ideas, expandir su vocabulario, desarrollar el pensamiento crítico y la imaginación, así como acceder a diferentes perspectivas y culturas. Sabemos que, la lectura puede ser tanto una actividad individual como social, ya que puede realizarse de manera solitaria para el propio entretenimiento o en grupo para discutir y compartir ideas.

No solo en nuestro país, sucede que gran parte de nuestros estudiantes no leen, especialmente cuando se trata de comprensión lectora y esto, lo ha arrojado la prueba PISA, revelaron que los estudiantes panameños continúan enfrentándose a desafíos significativos en áreas clave del aprendizaje. Muchos de nuestros estudiantes pasan el día pegado a una pantalla. ¿Cuántas veces hemos escuchado esta afirmación u otras similares? Sin embargo, nada más lejos de la realidad. Actualmente, los estudiantes deben leer mucho más de los que creemos. Y, precisamente, lo hacen en sus dispositivos tecnológicos de última generación: mensajes instantáneos, carteles, textos en los videojuegos, revistas, cómics… Por lo tanto, ¿qué queremos conseguir fomentando su amor por la lectura? Nuestro objetivo debería ser que el alumnado disfrute leyendo y adquiera unos hábitos lectores que le proporcionen competencias para el futuro, así lo presenta (Sierra Perilla, 2022)

Por ello, la gamificación en el aula de clases puede aplicarse perfectamente al ámbito de la lectura, ideando actividades y experiencias que lleven a los estudiantes a desarrollar y mantener prácticas lectoras que redundarán en beneficios educativos, como una mayor capacidad crítica o de expresión.

Para gamificar la lectura en clase solo hay que utilizar algunas estrategias propias del juego para conseguir motivar e implicar a los mismos y, para eso, únicamente necesitamos usar nuestra imaginación, incluso estás estrategias podemos utilizarlas con estudiantes de necesidades educativas especiales, que requieren del apoyo estructurado en cuanto a todos los pasos y procesos para lograr la comprensión lectora (Martínez Terán, 2026).

Es importante referir que las estrategias, también son utilizadas para incentivar el aprendizaje, permitiendo así, una mejor relación entre docente - estudiante, con ambientes idóneos que favorecen al desenvolvimiento en las actividades de aprendizaje y la gamificación es la estrategia que usa el discurso del juego: “es aplicar esta estrategia metodológica en una herramienta de apoyo docente que logre despertar motivación en el estudiantado con el fin que sus procesos de aprendizaje sean significativos y exitosos”.

El quehacer educativo, en nuestro país, muchas veces no cumple a cabalidad, por un lado, el proceso de lectura resulta repetitivo, tedioso e incluso cansado debido al encierro y poca flexibilidad que ofrecen muchas aulas de clase o a la escasa búsqueda de herramientas para dinamizar la lectura en las clases virtuales. Por otro lado, el docente tiende a ser protagonista de la clase y los estudiantes son simples espectadores de una clase magistral. Nuestro país, lanzó un Plan de Lectura Nacional 2021 – 2025 para formar niños lectores, autónomos y críticos, que utilicen la lectura como una herramienta de aprendizaje, información y disfrute.

En este plan, encontrarán algunas sugerencias para la creación y el manejo diario de la biblioteca de aula, su articulación con el programa de español y otras asignaturas y estrategias para favorecer la comprensión lectora de sus estudiantes.

En los Planes Nacionales de Lectura de Iberoamérica se encuentran varios retos en común. Uno de ellos, es facilitar el encuentro con la lectura de una manera diferente y novedosa, para que niños y jóvenes encuentren en los libros una forma de diversión y se puedan convertir las bibliotecas en espacios distintos de aquellos destinados de manera exclusiva a la consulta escolar.

La lectura sea un acto creativo de construcción, en el cual intervengan lectores de todas las edades, géneros y orientaciones religiosas y políticas, es por ello, la importancia de contar en casa con una propia biblioteca de textos desde la infancia como valor y motivación hacia la lectura (Vicuña Suárez, 2023).

Antes de implementar la gamificación en la lectura es importante realizar una planificación previa:

- Los niños deben familiarizarse con materiales de lecturas: libros, cuentos, revistas, etc., acompañado de la implementación en el hogar.

- Deben tener contacto con la lectura mediante actividades que no se sientan obligatorias, como por ejemplo pedirles que traigan su libro favorito a clase.

- Generar espacios independientes y complementarios, como el rincón de la lectura, la biblioteca particular.

- Promover la lectura sobre temas que resulten interesantes a los niños.

- Aplicar la gamificación en el aprendizaje de la lectura adaptada al contexto cultural y social de los niños.

#### 2.2.7.1. Comprensión lectora

En estos tiempos, se entiende por lectura como un ejercicio de comprensión compleja, reflexionando sobre lo que se está leyendo, analizando diferentes tópicos, con la finalidad de aumentar los propios conocimientos y adquirir nuevas destrezas mediante la interpretación de diferentes textos.

La lectura considera un proceso donde el lector comienza a analizar las letras, hasta frases complejas para, de esta manera, lograr la comprensión del escrito. El proceso de lectura puede ser fraccionado en diversos pasos, empezando por la identificación de sílabas y letras e incluyendo la comprensión de oraciones complejas.

En una primera instancia, el lector se involucra en la formación de palabras al identificar sus elementos. Esta etapa inicial es fundamental porque sienta las bases para la adquisición de habilidades más complejas. Por ejemplo, cuando un niño aprende a leer, empieza por identificar las letras y luego formar sílabas. Conforme su habilidad avanza, comienza a pronunciar palabras y finalmente a formular oraciones. Este progreso no solo muestra el desarrollo cognitivo de la persona, sino también su habilidad para relacionar ideas mediante el lenguaje.

El proceso de lectura es complejo, ya que no se trata solo de decodificar palabras. Un lector competente debe tener la capacidad de combinar datos nuevos con lo que ya sabe, lo cual supone deducir, identificar temas y reconocer el contexto en el que se encuentra el texto. Por ello, la comprensión lectora se transforma en un acto interpretativo donde el lector relaciona lo leído con sus propias vivencias y conocimientos adquiridos, tal como lo afirma (Romero-Campoverde y Zhamungui-Jumbo, 2022).

La lectura también incluye un elemento cultural y emocional. La manera en que un lector interpreta un texto se ve afectada por su propia cultura y contexto social, así como por los conocimientos que posee. De esta manera, dos lectores pueden abordar el mismo texto y llegar a significados completamente distintos. Esto enfatiza que leer es un proceso subjetivo en el que el lector no se limita a recibir pasivamente información, sino que participa de forma activa al reinterpretar y modificar el texto. El lector debe activar aquellos conocimientos previos que permitirán formular predicciones y seguido a ello buscará en los mismos textos alguna información que se asemeje a lo que piensa, para poder confirmarlo o, por el contrario, descartar sus pronósticos. La lectura como escenario de interacción responde a quien realiza la acción, combinándola con el propio conocimiento que precede a esta experiencia que será enriquecida.

Los alumnos de primaria necesitan un proceso diferente, ellos están comenzando a leer, por lo mismo, el proceso de entender lo que están leyendo puede tomar un poco más de tiempo.

En el contexto internacional, desde el año 2000, se viene aplicando el Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés), el mismo valora y evalúa la promoción, así como el desarrollo de las habilidades y conocimientos de los estudiantes de 15 años, a través de tres pruebas principales: Lectura, matemáticas y ciencias, lo cual determina qué tan preparados están para su futuro. Esta prueba permite que se identifiquen debilidades y fortalezas de los alumnos, pudiendo comparar los resultados y, a la vez, sus sistemas educativos.

A pesar de que, los países latinoamericanos que han participado logran aumentar su cobertura académica, obtienen puntajes relativamente bajos, en comparación con países más desarrollados. Por lo mismo, la gamificación resulta una estrategia significativa para incrementar este proceso de enseñanza aprendizaje, y así, los alumnos pueden aprender ‘jugando’ como lo indica (Cardozo Gavilán, 2022).

Según (Napa Valencia y Villanueva Galvan, 2026), comprensión lectora se define como “una habilidad que es compleja, en la cual intervienen muchos procesos como el previo conocimiento, la generación de inferencias, los niveles de memoria operativa y distintos mecanismos cognitivos de los lectores, que viabilizan la conformación de una representación mental del texto escrito”. Esta perspectiva que se tiene de la definición de comprensión lectora ya ha sido desarrollada hace muchos años en el ámbito de la psicología experimental.

Al respecto, (Gonçalves y Oliveira, 2023), sostienen que los mecanismos cognitivos, así como cerebrales favorecen la comprensión del proceso lingüístico, por lo cual, ha sido estudiado desde el punto de vista de la Psicolingüística. Desde la perspectiva de la psicología cognitiva, por ejemplo, la psicología de la lectura, de acuerdo con (Manzano Aguas, 2025).

Resulta fundamental tomar en cuenta los procesos, técnicas, así como las estrategias relacionadas con la activación de los conocimientos previos, la correspondencia de significado entre elementos, la habilidad de realizar inferencias, como también la generación de modelos mentales que consientan la representación del significado del texto, y además, la capacidad de aplicar significados a otras áreas del conocimiento y de la vida, así lo sustenta (Kraisch, 2025).

Sin embargo, la comprensión de textos, es decir, la edificación de significado partiendo de un texto escrito por parte del lector, es el objetivo último del aprendizaje de la lectura.

Esto resulta ser muy importante en la vida escolar de los niños, puesto que la adecuada comprensión de textos escritos es fundamental, debido a que constituye el principal mecanismo por el cual los niños adquieren nuevos conocimientos. Al respecto, (Contreras-Basurto et al., 2024), evidencian que el problema que existe en cuanto a la lectura no solamente se encuentra asociado a las habilidades lectoras, sino también, al interés o motivación que los alumnos tengan por leer, lo cual contribuye de manera significativa al buen desempeño en la comprensión lectora.

Es importante tener en cuenta que la educación tradicional que se enfoca en que el maestro dicta una lección y el estudiante escucha, resulta aburrido y anticuado para algunos estudiantes; por lo tanto, conforme avanza la tecnología la educación también debe progresar. Los profesores deben enfrentar el desafío de las TIC con la finalidad de poder brindar a sus estudiantes una educación de calidad, donde puedan interactuar, jugar, debatir y lograr entender. En este caso, comprender lo que están leyendo, tanto el texto completo como cada palabra, representa uno de los objetivos de los maestros, lograr que sus estudiantes puedan comprender e interiorizar los saberes adquiridos (Ronquillo et al., 2025).

#### 2.2.7.2. Importancia de la lectura

Para muchos, el libro es la mayor y más importante invención hecha hasta ahora por los humanos, ya que tiene la capacidad de hacer perdurar para siempre las ideas de las personas.

De hecho, todo desarrollo tecnológico y científico, inicia a partir de un documento escrito; incluso, los movimientos sociales y acontecimientos históricos más relevantes de la humanidad, nacieron y se fundamentaron, sobre una idea que después fue plasmada sobre el papel.

Dentro del contexto escolar, la lectura es un tema que se encuentra directamente relacionado con dificultades en el aprendizaje que presentan los estudiantes en todos los niveles de Educación Básica, de ahí, la importancia de mejorar habilidades básicas y competencias lingüísticas que permitirán el fortalecimiento de la lectura, como lo señala (Gutiérrez Cayo et al., 2025).

El conocimiento de las dificultades en la comprensión lectora en la etapa escolar permitirá establecer las bases para que en esta etapa se favorezca el desarrollo de los precursores de la lectura como la conciencia fonológica, la denominación de imágenes y el lenguaje además de la promoción de la comprensión de la lectura a partir de textos leídos por otros. Es por ello que, al aplicar la lectura significativa, se guarda mayor esencia en el aprendizaje y recuerdo de cada interpretación.

Entre los aspectos de importancia que desarrolla la lectura, se pueden señalar los siguientes:

**Desarrollo cognitivo:** La lectura estimula el cerebro y promueve el desarrollo cognitivo. Al leer, las personas ejercitan la memoria, la concentración, la atención y el pensamiento crítico. Además, la lectura fomenta la creatividad y la imaginación al transportar a los lectores a diferentes mundos y realidades.

**Adquisición de conocimiento:** La lectura es una herramienta clave para adquirir información y conocimientos sobre una amplia variedad de temas. A través de la lectura, las personas pueden explorar diferentes culturas, disciplinas académicas, períodos históricos, perspectivas filosóficas y mucho más.

**Desarrollo del vocabulario y la expresión**: La exposición regular a una amplia gama de palabras en contextos diversos enriquece el vocabulario de los lectores. Cuanto más leen las personas, más palabras nuevas aprenden y mejoran su capacidad para expresarse de manera clara y precisa tanto verbalmente como por escrito.

**Mejora de la comprensión y habilidades comunicativas:** Leer mejora la comprensión lectora y la capacidad para interpretar, analizar y evaluar la información. Además, al leer una variedad de estilos y géneros literarios, las personas desarrollan habilidades de comunicación más efectivas y se vuelven más adeptas a comprender y responder a diferentes formas de expresión escrita.

**Fomento del pensamiento crítico:** La lectura invita a los lectores a cuestionar, reflexionar y formar opiniones sobre lo que están leyendo. A través de la exposición a diferentes puntos de vista y argumentos, las personas desarrollan habilidades para analizar y evaluar la validez de la información, lo que les ayuda a tomar decisiones informadas en la vida cotidiana.

Todos estos argumentos ratifican la importancia de la lectura en el entorno escolar y consolidan la idea de fortalecer el proceso lector desde sus inicios, no solo para mejorar el aprendizaje en sus distintos ámbitos, sino para el desenvolvimiento del niño en distintas situaciones.

Por lo tanto, su aprendizaje requiere indiscutiblemente una confluencia de varios aspectos como: los sociales, individuales, cognitivos, meta cognitivos, que requieren ser desarrollados en cada una de las etapas escolares, con la finalidad de lograr niños que lean, comprendan y entiendan lo que el texto les está transmitiendo.

En la formación de competencias y habilidades que acompañarán a las personas durante toda su vida, la educación en la niñez es un pilar esencial. Cultivar pequeños lectores en las escuelas se vuelve una necesidad urgente en este escenario, no solo para promover la lectura como hábito, sino también para desarrollar un pensamiento crítico, la creatividad y una comprensión más profunda del mundo que les rodea.

La lectura es un instrumento potente que trasciende la simple decodificación de palabras. Los libros permiten que los niños conozcan distintas culturas, ideas y realidades, lo cual les ayuda a enriquecer su mundo interior. Por lo tanto, es obligación de las escuelas fomentar en los niños el amor por la lectura, haciendo que esta actividad sea un componente esencial de su educación escolar. Esto significa no solamente mostrar libros en el aula, sino también crear un ambiente que incentive y despierte el interés por la lectura.

La elección de materiales literarios apropiados es un primer paso fundamental en esta capacitación. Es esencial que los títulos seleccionados sean apropiados para las diversas etapas de desarrollo y edades de los alumnos, además de ser variados y atractivos.

La literatura para niños, que abarca desde cuentos tradicionales hasta obras actuales, tiene que reflejar la diversidad social y cultural, de manera que todos los niños puedan verse representados e identificarse con las historias que leen, tal como lo asume (Nahel, 2025).

#### 2.2.7.3. Dificultad en la lectura comprensiva

Junto con estos problemas de lectura se enumeran normalmente otros trastornos. Estamos hablando de la dislexia y la hiperlexia, entre otros. En este caso, son de orden neurobiológico. Sin embargo, las dificultades suelen estar más relacionadas con factores psicológicos, sociales, familiares, etc. Entre las dificultades en la lectura de primaria vamos a destacar las más frecuentes:

- Decodificación: reconocer las palabras. Cuando resulta complicado identificar las letras y unirlas, se pone todo el esfuerzo en lograrlo. Por tanto, se hace difícil recordar las palabras anteriores y seguir el hilo de la lectura.

- Inferencias y contenido implícito: aunque se consiga entender el sentido literal de un texto, no siempre se es capaz de descubrir las relaciones implícitas, las generalizaciones que se dan por conocidas… O, como se suele decir, las ideas que quedan entre líneas.

- No autoevaluarse: es frecuente en los primeros años de lectura que los niños no estén acostumbrados a comprobar si entienden o si responden adecuadamente a las respuestas. Es más, a veces se lanzan a escribir o acaban muy rápido de leer sin haber entendido completamente.

En la práctica pedagógica, son múltiples las dificultades que surgen y que el docente debe prevenir o aportar a su solución, entre ellos, se encuentra los prejuicios que acarrea la falta de comprensión lectora.

Otra dificultad en el aprendizaje de la lectura se produce a la hora de automatizar la relación entre las letras y los sonidos.

Muchos niños saben cómo pronunciar cada letra, pero tienen que pensárselo durante un momento antes de decirlo. Y, para leer con fluidez, es necesario que esa pronunciación se produzca de manera automática. Si no es así, su lectura será lenta y trabajosa y, exigirá dedicar muchos recursos cognitivos a esa tarea, con lo cual no le quedarán suficientes recursos para dedicar a la comprensión.

Cuando leen de manera automática consiguen formar representaciones en su memoria de las palabras que se encuentran con más frecuencia. Y esas palabras las podrá leer de manera global sin tener que ir letra a letra. Las dificultades de aprendizaje en la lectura comprensiva, más comunes que los estudiantes presentan a decir de (Benítez Pérez y Muñoz-Silva, 2025) son las siguientes:

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

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

#### 2.2.7.4. Didáctica de la comprensión lectora

En la acción docente interdisciplinar y transversal se requiere de materiales didácticos adecuados y pertinentes, esto, ha impulsado la elaboración de propuestas para responder a las necesidades, previo diagnóstico.

Por tal motivo, se precisa de un modelo didáctico para la comprensión textual en la educación básica que permita analizar los procesos de lectura de los estudiantes. Uno de los problemas más inquietantes en la acción educativa lo constituye, sin lugar a duda, la comprensión lectora; frecuentemente los docentes se preguntan cómo enseñar a los alumnos a comprender lo que leen. Durante la última década, tanto maestros como especialistas se han propuesto encontrar, desde una perspectiva crítica, nuevas estrategias de enseñanza basadas en el mejor entendimiento de los procesos involucrados en la comprensión de la lectura para incorporarlos al marco teórico que utilizan para enseñarla y desarrollarla con sus alumnos.

La noción de la comprensión lectora ha ido cambiando a lo largo del tiempo en concordancia con los cambios sociales, económicos y culturales, y alude a un proceso cognitivo y de desarrollo personal, así como, al entendimiento funcional de la lectura en su dimensión social. Hoy día, la comprensión de textos ya no es considerada como la capacidad, desarrollada exclusivamente para leer y escribir, sino como un conjunto progresivo de conocimientos, destrezas y estrategias que los individuos desarrollan a lo largo de la vida en distintos contextos y en interacciones con sus compañeros. La comprensión lectora es un elemento fundamental para el éxito académico de los alumnos de primaria que impacta sus oportunidades educativas, de trabajo y de inserción social a lo largo de la vida. Por ello, la formación de lectores desde la educación primaria es esencial.

En este proceso los docentes son actores centrales, pues son ellos quienes estructuran la dinámica del aula, la cual puede facilitar u obstaculizar el desarrollo de competencias de comprensión lectora en los alumnos La comprensión lectora se alcanza cuando el lector construye significados a partir de la interacción con un texto. Usando esta noción, el presente estudio pretende observar las prácticas que llevan a cabo los docentes para promover la comprensión lectora entre los alumnos. Las prácticas que contribuyen a una comprensión elemental de los textos que pueden ser catalogados como procedimentales y aquellas que fomentan una comprensión más compleja de los textos, de acuerdo a todos sus niveles lectores tal como lo manifiesta (Del et al., 2026).

#### 2.2.7.5. Estrategias para la comprensión lectora

La comprensión lectora es un proceso donde el lector establece relaciones interactivas con el contenido de la lectura, vincula las ideas con otras anteriores, las contrasta, las argumenta y saca conclusiones personales. Estas conclusiones deformación significativa, al ser asimiladas y almacenadas, enriquecen el conocimiento. (Del et al., 2026) manifiestan que las estrategias de comprensión lectora son:

Acciones que son realizadas activamente por el lector, antes, durante y después de la lectura.

Estas acciones le permitirán construir el sentido al texto, ampliar sus competencias y ser más eficiente; (p. 109), por lo tanto, el empleo de estrategias adecuadas, interesantes y motivantes permitirán mejorar de forma amplia la comprensión de textos en los estudiantes, por ello la selección de estrategias que se apliquen ya sea antes, durante o después de la lectura deben promover este proceso, mucho dependerá de la óptica del docente, para identificar la necesidad que presenten los estudiantes.

Para trabajar bien la comprensión lectora, es importante entrenar poco a poco, aplicar las estrategias en distintos contextos y proponerlas secuencialmente para que vayan desarrollando un pensamiento cada vez más complejo y estratégico. Según (Gutiérrez Braojos y Salmerón et al, 2012), encontramos tres grandes grupos de estrategias:

**Antes de la lectura: estrategias de comprensión lectora de planificación**

Estas estrategias sirven para determinar el género discursivo y la finalidad de la lectura, hacer predicciones para enfocar la lectura y activar los conocimientos previos para regularse. Por ejemplo:

- Interpretar el título y las ilustraciones.
- Reconocer el texto analizando la estructura e información.
- Identificar el objetivo de la lectura.

**Durante la lectura: estrategias de comprensión lectora de supervisión**. Se utilizan para detectar información relevante e identificar fallos de comprensión. Por ejemplo:

- Identificar palabras clave.
- Entender palabras confusas.

- Releer.
- Resumir información.
- Identificar ideas principales, secundarias y las irrelevantes.

**Después de la lectura: estrategias de comprensión lectora de evaluación**

Al acabar la lectura, estas estrategias sirven para tomar conciencia del nivel de comprensión logrado y ponerlo en común. Por ejemplo:

- Comprobar hipótesis.
- Dialogar con un compañero sobre qué se ha comprendido.
- Debatir en grupo sobre las ideas clave.
- Responder preguntas de comprensión lectora.

#### 2.2.7.6. Gamificación como estrategia didáctica

Por ello, la gamificación debe ser entendida como una estrategia que conjugada con una metodología activa permita motivar al estudiante a construir su conocimiento y guiarse a un aprendizaje significativo al incluir elementos de juego dentro del contexto que no son de entretenimiento como el aula de clase. La gamificación y sus elementos provocan en el estudiante una suerte de querer aprender para entender y contextualizar la dinámica del juego.

En este sentido, la gamificación aporta al desarrollo de habilidades cognitivas en los estudiantes para la generación de espacios de debate y diálogo frente a un determinado contexto, lo cual se logra a través de la lectura crítica – reflexiva, tal como lo menciona (Mosquera Toscano et al., 2026).

Así lo sostiene (Clarisó Viladrosa, 2025) en su texto: Tecnologías y nuevas tendencias en educación, “Inteligencia Artificial Generativa y Sostenibilidad”, menciona que: Los modelos de enseñanza tradicionales dan paso a nuevas formas de aprendizaje que tienen como telón de fondo las nuevas tecnologías que están cambiando tanto el proceso de aprendizaje como el rol de estudiantes y docentes. De ahí, que exista un elevado interés por investigar nuevos modelos y experiencias de aprendizaje que se adecuen a las nuevas formas de relacionarlos en una sociedad digitalizada.

También, los ambientes de aprendizaje dentro de la educación juegan un rol importante, ya que estos deben estar conformados por una serie de recursos para que los aprendices produzcan una serie de desempeños, y en él actuarán tanto alumnos como maestros. A partir de esos desempeños, los alumnos lograrán productos diversos que demuestren su comprensión de lo que se espera lleguen a comprender, según la disciplina o combinación de disciplinas que se estén manejando. Además, tras un buen ambiente se propicia la motivación dando como resultado un aprendizaje interiorizado y contextualizado.

**Ideas para abordar la gamificación de la lectura**

Aplicar la gamificación en el ámbito educativo es más sencillo de lo que parece, pero si cuesta empezar, aquí temos algunas ayudas para el aula:

- **Libros.** Algunos libros en papel están diseñados, precisamente, para aprender jugando: puzles, desplegables, solapas, títulos interactivos.

- **Escape room.** Esta estrategia se ha vuelto muy popular en los últimos tiempos porque consigue implicar al alumnado a un nivel espectacular.

- **Clubses de lectura.** Una técnica que existe desde hace tiempo, pero que sigue generando muy buenos resultados, ya que garantiza la creación de un ambiente de confianza y fomenta la expresión oral y la comprensión lectora. ¿Por qué no aplicar también algún elemento lúdico a los debates?

- **Blogs.** Crear un blog literario con vuestro alumnado, de esta manera, toda la clase podrá participar y dar su opinión sobre las diferentes lecturas. Además, así se fomenta su responsabilidad y su capacidad para trabajar en equipo. Incluso se podrá añadir reseñas en audio o vídeo, o entrevistas a los autores y autoras, para hacer más divertido el proyecto.

- **Sistema de recompensas.** Otra manera de implicar al alumnado en la gamificación en el aula es plantear un sistema de recompensas chapas, distintivos, pegatinas..., que se obtienen al ir superando las diferentes «pruebas» o juegos pensados para trabajar las lecturas.

- **Creación de equipos.** El punto anterior puede ampliarse con la distribución de la clase en equipos, de manera que se organice una «liga literaria» en clase. Al final del curso, el equipo ganador podría recibir un premio relacionado con la lectura, como un lote de libros.

- **Juegos de mesa.** Existen juegos de mesa pensados para fomentar la imaginación y la creatividad de los participantes a través de dinámicas de construcción de historias.

El internet y las tecnologías de la información son una fuente inagotable de recursos para poner en práctica la gamificación en el aula, tal como lo menciona (Cayupi-Aguayo, 2026). Entre algunos de estos podemos utilizar y ver:

- **Kahoot!** Una página web pensada para crear juegos de preguntas y encuestas de manera muy sencilla y rápida.

- **ClassDojo**. Un sistema de recompensas para valorar la actitud, el comportamiento, la participación, la implicación, etc. del alumnado.

- **Play Buzz.** Cuestionarios, juegos, encuestas, listas… Fácilmente compartibles y que despertarán el lado más participativo de los niños

- **Genially.** Perfecta para crear presentaciones interactivas con las que profundizar más en nuestras lecturas de clase.

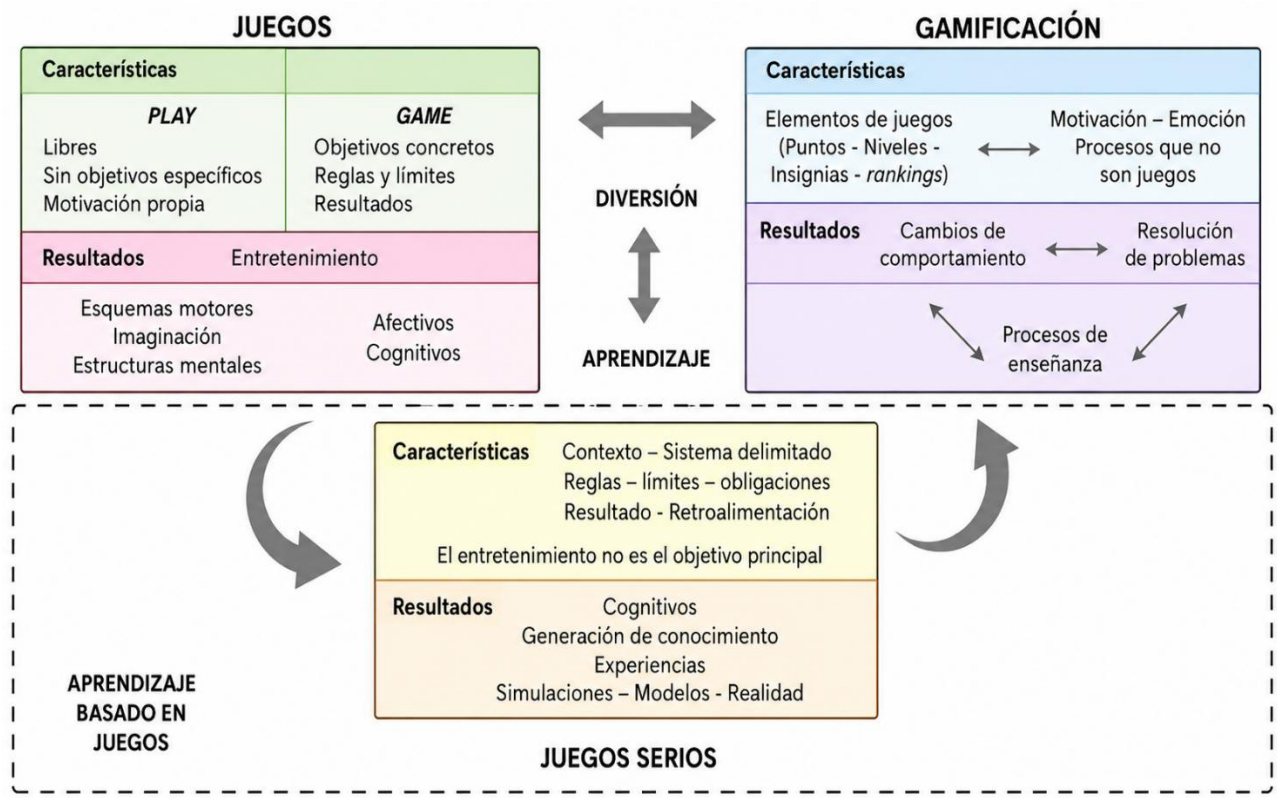
- **Minecraft.** El popular juego de cubos ofrece posibilidades de personalización del software. Hay miles de modificaciones de esta plataforma colaborativa disponibles de manera gratuita entre la comunidad de usuarios.

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

## 2.3. Modelos conceptuales

Los modelos conceptuales son representaciones abstractas creadas para caracterizar, explicar y examinar sistemas o fenómenos complejos en variados ámbitos del saber. Estas herramientas teóricas son esenciales en campos como la educación, la biología, la psicología, la ingeniería y la informática, por nombrar algunos. Su meta primordial es brindar un marco que ayude a entender procesos o conceptos, posibilitando una visualización que, de otro modo, podría ser excesivamente compleja o abstracta.

Un modelo conceptual puede ser visto como una simplificación de la realidad, en la cual se eligen y estructuran elementos esenciales que componen el objeto de estudio.




"La figura muestra la relación entre los juegos, la gamificación y los juegos serios como estrategias que combinan diversión y aprendizaje. Además, destaca cómo esta adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades cognitivas."

## 2.4. Hipótesis

Después de realizar una revisión exhaustiva de diversas fuentes bibliográficas, tales como libros, tesis, revistas científicas, artículos académicos y recursos digitales relacionados con la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura, se plantean las siguientes hipótesis que orientan el desarrollo de la presente investigación. Estas hipótesis se fundamentan en los aportes teóricos recopilados y en la necesidad de fortalecer las habilidades lectoras mediante estrategias didácticas innovadoras en el contexto educativo.

**Hipótesis 1:**

Los estudiantes y docentes consideran que la incorporación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye una estrategia didáctica de gran importancia, debido a que favorece el aprendizaje significativo, incrementa la motivación y fortalece el desarrollo de las habilidades lectoras.

**Hipótesis 2:**

La implementación de propuestas gamificadas en el aula promueve un aprendizaje más dinámico, interactivo y motivador, permitiendo que estudiantes y. docentes participen activamente en experiencias educativas significativas que contribuyen al fortalecimiento de la lectura y la comprensión lectora.

Las preguntas que guían el análisis de los datos, y para las que se desea obtener respuesta tras realizar la investigación, son las siguientes:

¿En qué medida se aplica la gamificación en los centros escolares de educación primaria, especialmente en la lectura y su comprensión?

¿El trabajo con propuestas gamificadas conduce a un aprendizaje significativo de la lectura?

¿Están los agentes educativos motivados y comprometidos en el proceso de aprendizaje con este tipo de metodología?

Desarrolla la gamificación el fortalecimiento de la lectura dentro y fuera del aula de clases.

¿Qué papel desempeñan los padres de familia en la estrategia del uso de la gamificación en el proceso de la lectura?

## 2.5. Marco legal

En Panamá, el interés por desarrollar un plan nacional de lectura se remonta a principios del siglo pasado, cuando el Dr. Octavio Méndez Pereira, Ministro de Educación, instituyó: “El día del libro” mediante el Decreto 55 de 26 de julio de 1926. En ese decreto se señaló que el último sábado del mes de agosto se celebraría el día del libro. Sin embargo, este artículo se derogó en el Decreto 237 del 22 de mayo de 1957.

En 1942, se creó el Comité ProDifusión del Libro y Fomento de Bibliotecas, el cual organizó la Primera Semana del Libro que culminó el 11 de julio de 1942, con la inauguración de la Biblioteca Nacional. En 1943, se celebró la Primera Feria Nacional del Libro. Esta celebración provocó la creación de un concurso literario en los géneros de novela, cuento y biografía que puede considerarse como el antecedente del Premio Nacional de Literatura Ricardo Miró.

El Decreto 237 del 27 de mayo de 1957 estableció la Semana del Libro que se efectúa desde entonces entre el 22 y el 29 de septiembre.

El Decreto Ejecutivo 451 del 2 de noviembre de 2005 creó el Consejo Nacional del Libro y la Lectura, como un organismo consultivo cuyo propósito fundamental es analizar, orientar, proponer y conocer sobre los avances en las políticas de Estado, dirigidas a promover el libro y la lectura, como elementos fundamentales del desarrollo nacional.

El precitado Decreto, en su Artículo 2, señala: Las atribuciones del Consejo Nacional del libro y la lectura:

- Debe servir como órgano Consultivo y de espacio de concertación entre el MEDUCA y el INAC en la formulación de políticas, planes y programas para el fomento del libro y la lectura como medios esenciales de trasmisión de la cultura, el conocimiento, la investigación y la ciencia como medios integrados de la sociedad.

- El Consejo Nacional del libro y la lectura está integrado por instituciones públicas de la sociedad civil y la empresa privada, toda vez que es responsabilidad de todos crear las condiciones necesarias para promover el hábito y acceso a la lectura y los libros

En el año 2007, el Instituto Nacional de Cultura, creó el Plan Nacional de Lectura, “Para Leer Panamá” (2007), pero en el mismo no aparece un plan reportado y solo se han presentado acciones aisladas sin resultados (Planes Nacionales de Lectura en Iberoamérica 2017, p. 25). El Ministerio de Educación (MEDUCA) ha tenido varias acciones y concursos en el área de la lectura, pero al presente no existe un Plan Nacional de Lectura. Como consecuencia de los bajos resultados obtenidos por los estudiantes en las pruebas CRECER, aplicadas en Panamá en los años 2016, 2017 y 2018, en particular en lenguaje y matemáticas, se pone de relieve la importancia de establecer formalmente un Plan Nacional de Lectura. (*¡Vivamos juntos esta aventura! Plan Nacional de Lectura de Panamá, 2021-2025, Programa mejorando la Eficiencia y calidad del sector Educativo-MECSE*, n.d.)

El 50% de los estudiantes de tercer grado de las áreas urbanas, no saben leer o no entienden lo que leen. Esta situación se agrava en algunas áreas rurales y con mayor profundidad en las comarcas indígenas, en las que el 80% de los niños obtienen resultados muy bajos en tercer grado y no mejoran en el sexto grado.

En este sentido, el MEDUCA, propone el diseño y la ejecución del Plan Nacional de Lectura, que busca fomentar el desarrollo de las competencias en lenguaje mediante el mejoramiento de los niveles de lectura (comportamiento lector, comprensión lectora y producción textual) en la (Educación Básica General) a través del fortalecimiento de las bibliotecas de aulas, del acompañamiento pedagógico a los docentes, a los centros escolares y a las familias.

Es esencial, mejorar el acervo bibliográfico de las bibliotecas de aula. Esto supone, no solo la compra de libros de texto, sino también de una diversidad de obras literarias que motiven a los alumnos a leer.

La inclusión de textos informativos sobre asuntos importantes, además de obras de escritores locales y diversos géneros literarios, contribuirá a diversificar el aprendizaje y a desarrollar lectores críticos.

Es fundamental formar a los maestros en la administración y difusión de las bibliotecas de aula. Los profesores no solamente tienen que ser facilitadores del acceso a los libros, sino también guías que motiven a los alumnos a investigar el material disponible.

La cooperación con las familias y la comunidad es otra táctica esencial para robustecer las bibliotecas de aula. Fomentar el hábito de la lectura en casa y mejorar la oferta literaria es posible si se incluyen a los padres en el proceso educativo, por ejemplo, a través de talleres o reuniones donde puedan intercambiar sus vivencias con respecto a la lectura. Las colaboraciones con bibliotecas públicas y otras entidades culturales tienen la posibilidad de brindar recursos extras y coordinar actividades en conjunto que extiendan el alcance de las bibliotecas de aula.

Para garantizar un funcionamiento apropiado de las bibliotecas, es esencial, evaluar constantemente, la pertinencia y el uso de los materiales. Los profesores tienen que llevar a cabo monitoreos periódicos para poder determinar qué libros son más requeridos, cuáles se quedan sin uso y si los asuntos tratados resultan interesantes para el alumnado. Esta retroalimentación es capaz de orientar las compras futuras y acomodar el espacio a las cambiantes exigencias de los alumnos, tal como lo dicta (Torres Méndez et al., 2024).

# CAPÍTULO 3.

# METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

## 3.1. Diseño de investigación

Este estudio, llamado "La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en los alumnos de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora", se desarrolla con un enfoque metodológico enfocado en examinar cómo la gamificación afecta el proceso lector de los estudiantes. El diseño metodológico es la estructura que orienta el proceso de investigación y hace posible la organización ordenada de las estrategias, técnicas e instrumentos necesarios para recabar y examinar información.

El tipo de investigación es descriptiva-explicativa, por que los datos arrojados de la misma persiguen demostrar si existe una relación directa entre la aplicación de estrategias de enseñanza aprendizaje de la comprensión lectora y el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes de tercer grado del Centro Educativo Básico General República de Honduras, ubicado en Pacora, el área este de la ciudad de Panamá.

Se llevará a cabo la investigación en el C.E.B.G. República de Honduras, que se encuentra en el corregimiento de Pacora, considerando la participación de los alumnos y profesores que forman parte del proceso educativo. El propósito de esta investigación es proporcionar estrategias y conocimientos que ayuden a mejorar las prácticas pedagógicas en la educación primaria que estén vinculadas con la instrucción lectora.

### 3.1.1. Tipo de investigación

Esta investigación es descriptiva y aplicada. Es descriptiva, porque aspira a reconocer, examinar y especificar las propiedades vinculadas con la aplicación de la gamificación como táctica pedagógica y su impacto en el refuerzo de la lectura en los alumnos del tercer grado. Por medio de esta clase de investigación, se detallan las actitudes, los comportamientos, el grado de participación y los resultados que se han visto en el proceso lector del alumnado.

En el diseño metodológico se distinguen tres momentos fundamentales: en primer lugar, la definición de la situación problemática; en segundo lugar, el trabajo de campo, orientado a la recopilación de la información; y finalmente, el análisis e interpretación de la realidad estudiada, con el propósito de construir una base teórica sustentada en las experiencias y aportes del grupo investigado.

Estos momentos se desarrollaron a través de diversas etapas metodológicas, entre las cuales se destacan las siguientes:

## 3.2. Sistema de hipótesis

Las hipótesis representan posibles respuestas al problema de investigación y permiten orientar el proceso investigativo hacia la comprobación de la relación existente entre las variables de estudio. En este caso, se presentan hipótesis sobre cómo la gamificación puede ayudar a que los alumnos de tercer grado lean mejor.

### 3.2.1. Hipótesis de trabajo

La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica fortalece significativamente la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

### 3.2.2. Hipótesis nula

La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica no fortalece significativamente la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

### 3.2.3. Hipótesis alternativa

La utilización de estrategias didácticas basadas en la gamificación mejora el interés, la motivación y el desempeño lector de los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

## 3.3. Operacionalización y matriz categorial de variables.

**Variables de la Investigación**

**Variable Independiente**

**La gamificación como estrategia didáctica**

La gamificación es una estrategia didáctica que incorpora elementos y dinámicas propias de los juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el propósito de aumentar la motivación, el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes en las actividades educativas. En esta investigación, la gamificación se utilizará como herramienta pedagógica para fortalecer la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

**Objetivo de la Variable Independiente**

Implementar la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer las habilidades lectoras, la motivación y la participación de los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

**Dimensiones de la Variable Independiente**

**1. Estrategias gamificadas**

Hace referencia al uso de actividades lúdicas y dinámicas en el aula para favorecer el aprendizaje.

**Objetivo de la dimensión**

Aplicar estrategias gamificadas que promuevan el aprendizaje significativo y el fortalecimiento de la lectura en los estudiantes.

**Indicadores**

- Uso de juegos educativos.
- Aplicación de desafíos y competencias.
- Implementación de recompensas e insignias.
- Uso de puntos y niveles.
- Actividades interactivas relacionadas con la lectura.

### 2. Motivación y participación estudiantil

Se refiere al interés y compromiso que muestran los estudiantes durante las actividades de lectura gamificadas.

**Objetivo de la dimensión**

Fomentar la motivación y la participación activa de los estudiantes durante las actividades lectoras mediante dinámicas gamificadas.

**Indicadores**

- Participación activa en clases.
- Interés por las actividades lectoras.
- Entusiasmo durante las dinámicas.
- Compromiso con las tareas de lectura.
- Disposición para aprender mediante juegos.

### 3. Recursos tecnológicos y didácticos

Corresponde a los recursos utilizados por los docentes para implementar la gamificación.

**Objetivo de la dimensión**

Utilizar recursos tecnológicos y materiales didácticos interactivos que faciliten la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Indicadores**

- Disponibilidad de recursos tecnológicos.
- Uso de plataformas digitales educativas.
- Acceso a internet y dispositivos tecnológicos.
- Uso de materiales didácticos interactivos.

### 4. Capacitación docente en gamificación

Se relaciona con el nivel de conocimiento y preparación de los docentes para aplicar estrategias gamificadas.

**Objetivo de la dimensión**

Fortalecer la preparación y capacitación docente para la aplicación de metodologías innovadoras basadas en la gamificación.

**Indicadores**

- Nivel de conocimiento sobre gamificación.
- Participación en capacitaciones.
- Aplicación de metodologías innovadoras.
- Interés por recibir formación en gamificación.

**Variable Dependiente**

**Fortalecimiento de la lectura**

El fortalecimiento de la lectura consiste en el desarrollo y mejoramiento de las habilidades lectoras de los estudiantes, permitiéndoles comprender, interpretar, analizar y reflexionar sobre diferentes textos de manera fluida y significativa.

**Objetivo de la Variable Dependiente**

Desarrollar y fortalecer las habilidades lectoras de los estudiantes de tercer grado mediante estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan la comprensión, fluidez e interés por la lectura.

**Dimensiones de la Variable Dependiente**

**1. Comprensión lectora**

Se refiere a la capacidad de entender, interpretar y analizar textos escritos.

**Objetivo de la dimensión**

Mejorar la capacidad de comprensión, interpretación y análisis de textos en los estudiantes.

**Indicadores**

- Comprensión literal de textos.
- Comprensión inferencial.
- Comprensión crítica.
- Identificación de ideas principales.
- Capacidad de análisis e interpretación.

**2. Fluidez lectora**

Hace referencia a la capacidad del estudiante para leer de manera correcta, continua y comprensible.

**Objetivo de la dimensión**

Desarrollar la fluidez lectora mediante una lectura correcta, continua y expresiva.

**Indicadores**

- Velocidad lectora.
- Pronunciación adecuada.
- Seguridad y confianza al leer.
- Lectura continua y expresiva.

**3. Hábito e interés por la lectura**

Se relaciona con la frecuencia y disposición de los estudiantes hacia las actividades lectoras.

**Objetivo de la dimensión**

Fomentar hábitos de lectura y el interés de los estudiantes por participar en actividades lectoras.

**Indicadores**

- Motivación hacia la lectura.
- Participación en actividades lectoras.
- Frecuencia de lectura.
- Interés por cuentos y textos.
- Disfrute de la lectura.

**4. Rendimiento académico**

Se refiere a los logros alcanzados por los estudiantes en el área de español y lectura.

**Objetivo de la dimensión**

Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en el área de lectura y español.

**Indicadores**

- Mejoras en las calificaciones.
- Cumplimiento de tareas académicas.
- Participación en clases.
- Resultados en evaluaciones lectoras.

### 5. Habilidades sociales y trabajo colaborativo

Se relaciona con la interacción de los estudiantes durante las actividades gamificadas.

**Objetivo de la dimensión**

Promover habilidades sociales y el trabajo colaborativo mediante actividades grupales gamificadas.

**Indicadores**

- Trabajo en equipo o colaborativo entre compañeros.
- Comunicación durante actividades grupales.
- Respeto por las reglas del juego y convivencia escolar.

**Cuadro de Organización de Variables**

| Variables | Dimensiones | Indicadores |
|---|---|---|
| Variable Independiente: La gamificación como estrategia didáctica | Estrategias gamificadas | Uso de juegos educativos, desafíos, recompensas, puntos y actividades interactivas. |
| | Motivación y participación estudiantil | Participación activa, entusiasmo, compromiso y disposición para aprender. |
| | Recursos tecnológicos y didácticos | Plataformas digitales, internet, dispositivos y materiales didácticos. |
| | Capacitación docente en gamificación | Capacitaciones, metodologías innovadoras y conocimiento sobre gamificación. |
| Variable Dependiente: Fortalecimiento de la lectura | Comprensión lectora | Comprensión literal, inferencial y crítica. |
| | Fluidez lectora | Velocidad, pronunciación y seguridad al leer. |
| | Hábito e interés por la lectura | Motivación, frecuencia e interés lector. |
| | Rendimiento académico | Calificaciones, tareas y evaluaciones lectoras. |
| | Habilidades sociales y trabajo colaborativo | Colaboración, comunicación y respeto por las reglas. |

### 3.4. Población y muestra

La población objeto de estudio de la presente investigación estuvo conformada por un total de 49 participantes pertenecientes al C.E.B.G. República de Honduras, ubicado en Pacora. Dicha población se distribuyó entre estudiantes y docentes vinculados directamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de tercer grado de educación primaria. Específicamente, estuvo integrada por 35 estudiantes de tercer grado y 14 docentes que laboran en la institución educativa.

La selección de esta población responde a la necesidad de obtener información pertinente y significativa sobre la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura, considerando tanto la perspectiva de los estudiantes como la experiencia y valoración de los docentes involucrados en el proceso educativo.

Debido a que la cantidad de participantes resultó accesible y manejable para el desarrollo de la investigación, no fue necesario aplicar técnicas de muestreo probabilístico. En este sentido, se trabajó con la totalidad de la población, empleándose un muestreo de tipo censal, el cual consiste en incluir a todos los integrantes de la población como parte de la muestra de estudio. Este tipo de muestreo permitió obtener información más precisa, completa y representativa de la realidad investigada.

Por consiguiente, la muestra quedó conformada por los mismos 49 participantes, es decir, los 35 estudiantes de tercer grado, quienes participaron directamente en las actividades y estrategias gamificadas orientadas al fortalecimiento de la lectura y la comprensión lectora, así como, los 14 docentes, quienes aportaron información relevante mediante la aplicación de instrumentos de recolección de datos, tales como encuestas, entrevistas y guías de observación.

La participación conjunta de estudiantes y docentes permitió analizar de manera integral la influencia de la gamificación dentro del contexto educativo, facilitando la obtención de resultados relacionados con la motivación, participación e interés por la lectura en los estudiantes de tercer grado.

**Fórmula para el cálculo del tamaño de muestra en poblaciones finitas**

La presente investigación estuvo conformada por una población total de 49 participantes del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora, integrada por 35 estudiantes de tercer grado y 14 docentes. Debido a que, la población era accesible y manejable, se trabajó con la totalidad de los participantes mediante un muestreo censal.

Sin embargo, para efectos metodológicos y estadísticos, se presenta la fórmula para el cálculo del tamaño de muestra en poblaciones finitas, la cual permite determinar el número adecuado de participantes requeridos en una investigación.

**Valores aplicados en la investigación**

| Símbolo | Significado | Valor |
|---|---|---|
| Z | Valor Z para un nivel de confianza del 95% | 1.96 |
| p | Probabilidad de éxito | 0.50 |
| q | Probabilidad de fracaso (1-p) | 0.50 |
| N | Población total | 49 |
| e | Margen de error permitido | 0.05 |

Elaboración propia con base en la fórmula para poblaciones finitas, adaptada de la literatura estadísticas consultada.

**Sustitución de valores en la fórmula**

$$n=\frac{49(1.96)^2(0.50)(0.50)}{(49-1)(0.05)^2+(1.96)^2(0.50)(0.50)}$$

**Resultado**

$$n\approx44$$

Por lo tanto, el tamaño de muestra recomendado para una población de 49 participantes corresponde aproximadamente a 44 individuos. Sin embargo, en la presente investigación se trabajó con la totalidad de la población mediante un muestreo censal, por lo que, la muestra final estuvo conformada por los mismos 49 participantes.

**Muestra aplicada**

En la presente investigación no fue necesario seleccionar únicamente una parte de la población, debido a que, el total de participantes era accesible y manejable. Por esta razón, se trabajó mediante un muestreo censal, incluyendo a todos los integrantes de la población.

La muestra aplicada quedó conformada de la siguiente manera:

| Participantes | Cantidad |
|---|---|
| Estudiantes de tercer grado | 35 |
| Docentes | 14 |
| **Total de la muestra aplicada** | **49 participantes** |

**Interpretación de los resultados**

De acuerdo con la aplicación de la fórmula para poblaciones finitas, el tamaño de muestra recomendado para una población de 49 participantes corresponde aproximadamente a 44 individuos, considerando un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%.

No obstante, en la presente investigación no fue necesario seleccionar únicamente una parte de la población, ya que se trabajó con la totalidad de los participantes mediante un muestreo censal. En consecuencia, la muestra final estuvo conformada por los mismos 49 participantes, lo que permitió obtener información más precisa, completa y representativa sobre la influencia de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

## 3.5. Técnicas e instrumentos de investigación

Para el desarrollo de la presente investigación se utilizaron diversas técnicas e instrumentos de recolección de datos, los cuales permitieron obtener información confiable y relevante acerca de la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

La utilización de diferentes técnicas facilitó la recopilación de información desde distintas perspectivas, permitiendo analizar tanto la participación de los estudiantes como las opiniones y experiencias de los docentes respecto al uso de estrategias gamificadas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Técnicas de investigación

### Observación

La técnica de observación fue utilizada con el propósito de identificar y registrar el comportamiento, participación, motivación e interacción de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades gamificadas relacionadas con la lectura. Mediante esta técnica fue posible analizar, de manera directa, el nivel de interés mostrado por los estudiantes, así como su desempeño durante las dinámicas implementadas en el aula.

La observación permitió además conocer cómo las estrategias lúdicas favorecieron la participación activa de los estudiantes y contribuyeron al fortalecimiento de habilidades lectoras como la comprensión, fluidez e interpretación de textos.

### Encuesta

La encuesta fue aplicada tanto a estudiantes como a docentes, con la finalidad de recopilar información acerca de las percepciones, opiniones y experiencias relacionadas con la implementación de la gamificación en el proceso educativo.

A través de esta técnica se obtuvo información sobre el nivel de motivación de los estudiantes hacia las actividades lectoras, la frecuencia con que se emplean estrategias gamificadas dentro del aula y la valoración de los docentes respecto a la efectividad de dichas estrategias para mejorar el aprendizaje y la comprensión lectora.

### Entrevista

La entrevista se aplicó principalmente a los docentes de la institución con el propósito de obtener información más detallada acerca de las estrategias didácticas utilizadas en el aula y los resultados observados durante la implementación de actividades gamificadas.

Esta técnica permitió profundizar en aspectos relacionados con las experiencias pedagógicas, dificultades encontradas y beneficios percibidos en el fortalecimiento de la lectura mediante el uso de la gamificación.

**Instrumentos de investigación**

**Guía de observación**

La guía de observación fue el instrumento utilizado para registrar de manera organizada y sistemática las conductas y actitudes observadas en los estudiantes durante las actividades desarrolladas en el aula. Este instrumento incluyó aspectos relacionados con la participación, motivación, interacción, interés por la lectura y desempeño lector.

**Cuestionario**

El cuestionario consistió en un conjunto de preguntas estructuradas dirigidas a estudiantes y docentes, elaboradas con la finalidad de obtener información cuantificable acerca de las variables de estudio. Las preguntas fueron redactadas de manera clara y sencilla para facilitar la comprensión y garantizar respuestas precisas.

**Guía de entrevista**

La guía de entrevista estuvo conformada por preguntas abiertas dirigidas a los docentes, permitiendo recopilar información más amplia y detallada sobre sus experiencias y opiniones respecto al uso de la gamificación como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la lectura.

La aplicación de estos instrumentos permitió recopilar información significativa para el análisis e interpretación de los resultados de la investigación, contribuyendo así al logro de los objetivos planteados.

### 3.6. Procedimientos

Con el objetivo de asegurar que se cumplieran las metas propuestas y de conseguir resultados fiables en relación con la gamificación como táctica pedagógica para el fortalecimiento de la lectura, se realizaron diversos procedimientos sistemáticamente organizados durante el desarrollo del presente estudio.

Primero, llevé a cabo la delimitación e identificación del problema de investigación, teniendo en cuenta, los problemas detectados en el fortalecimiento de las capacidades lectoras de los alumnos del tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora. Después, se establecí las hipótesis e objetivos de investigación, que guiaron el desarrollo del estudio.

A continuación, realicé un análisis bibliográfico y documentos vinculados a la gamificación, las tácticas pedagógicas y el proceso de aprendizaje y enseñanza de la lectura. Esta revisión teórica facilitó el respaldo de la investigación y la obtención de información previa significativa relacionada con el tema.

Después, cree y construí herramientas de recolección de datos como guías de observación, encuestas y entrevistas, considerando las variables e indicadores definidos en la investigación. Tras la preparación de los instrumentos, se llevó a cabo su implementación en los alumnos y profesores elegidos como parte de la muestra investigada.

Durante el proceso de aplicación de las estrategias gamificadas, realicé observaciones dentro del aula con el propósito de identificar el nivel de participación, motivación e interés mostrado por los estudiantes durante las actividades relacionadas con la lectura y la comprensión lectora.

Después de recolectar la información, llevé a cabo el análisis, organización y clasificación de los datos adquiridos a través de tablas y representaciones estadísticas. Esto posibilitó una interpretación clara y objetiva de los resultados. Luego, efectué la discusión de los hallazgos en relación con las hipótesis y objetivos que se propusieron en el estudio.

Formulé las recomendaciones y conclusiones que surgieron del análisis, subrayando la relevancia de la gamificación como táctica pedagógica para potenciar la lectura y fomentar entornos de aprendizaje dentro del ámbito educativo que sean más motivadores, participativos y dinámicos.

Un dinamismo que lleva a investigar y mostrar otras facetas presentadas como:

- **Exploración de la situación problemática:** esta etapa permitió identificar las principales dificultades relacionadas con la lectura y la comprensión lectora en los estudiantes. Para ello, se realizó una revisión bibliográfica de teorías y antecedentes vinculados con la problemática de estudio, mediante la consulta de libros, artículos científicos, tesis y trabajos de investigación relacionados con la gamificación y los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectura. Asimismo, se analizaron los diferentes aspectos del problema, lo que permitió formular las preguntas de investigación que orientaron el desarrollo del estudio y la definición de sus propósitos.

- **Formulación de los objetivos y diseño del instrumento de investigación:** a partir de la problemática identificada, se establecieron los objetivos generales y específicos de la investigación. Posteriormente, se diseñó un instrumento preliminar para la recolección de datos, el cual fue sometido a una prueba piloto con el fin de validar su pertinencia, claridad y funcionalidad, permitiendo así la elaboración del instrumento definitivo.

- **Trabajo de campo:** en esta fase se llevó a cabo la aplicación de los instrumentos de investigación para la recopilación de información directamente de los participantes. Este proceso permitió obtener datos relevantes acerca de las percepciones, experiencias y aportes de estudiantes y docentes en relación con la implementación de estrategias gamificadas para fortalecer la lectura.

- **Organización, análisis e interpretación de la información:** la información recopilada fue organizada mediante la construcción y conceptualización de categorías deductivas e inductivas.

  Para el desarrollo de las categorías inductivas, realicé una lectura interpretativa y analítica de las respuestas proporcionadas por los participantes, identificando ideas, expresiones y significados comunes. Este procedimiento me permitió agrupar la información en categorías representativas, utilizando palabras clave que sintetizaran las principales percepciones y experiencias manifestadas por los sujetos investigados. De esta manera, desarrollé un proceso de análisis profundo orientado a comprender la realidad educativa estudiada.

En este sentido, la investigación considera la existencia de un proceso de triangulación, en el cual, uno de los vértices corresponde a la realidad investigada, mientras que los otros dos están conformados por el referente teórico y la experiencia o trayectoria de los investigadores. La integración de estos elementos permitió construir una interpretación más amplia y contextualizada del fenómeno estudiado, tomando como base las experiencias de los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras y el impacto de la gamificación en el fortalecimiento de la lectura y la comprensión lectora.

# CAPÍTULO 4.

# ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

## 4.1. Análisis de los resultados del cuestionario

El análisis de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los cuestionarios permitió identificar la percepción de estudiantes y docentes respecto al uso de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

Los resultados reflejaron que la mayoría de los estudiantes manifestaron mayor interés y motivación hacia las actividades lectoras cuando estas fueron desarrolladas mediante dinámicas lúdicas y estrategias gamificadas. Asimismo, se evidenció una participación más activa durante las actividades de lectura, observándose mayor disposición para leer, comprender textos y participar en juegos educativos relacionados con el contenido académico.

Por otra parte, los docentes señalaron que la gamificación favorece el ambiente de aprendizaje, incrementa la interacción entre estudiantes y fortalece habilidades lectoras como la comprensión, interpretación y fluidez verbal. Además, destacaron que las actividades gamificadas permiten desarrollar clases más dinámicas y participativas, facilitando el aprendizaje significativo.

Los datos obtenidos mediante las encuestas evidenciaron que la incorporación de elementos como recompensas, retos, juegos interactivos y trabajo colaborativo contribuyó significativamente al fortalecimiento del interés por la lectura en los estudiantes de tercer grado.

En consecuencia, los resultados permitieron identificar que la gamificación constituye una estrategia didáctica efectiva dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la motivación y el desarrollo de competencias lectoras en los estudiantes.

## 4.2. Prueba de hipótesis

La prueba de hipótesis permitió comprobar la relación existente entre la variable independiente “gamificación como estrategia didáctica” y la variable dependiente “fortalecimiento de la lectura” en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

Para ello, se analizaron los resultados obtenidos mediante la aplicación de encuestas, entrevistas y observaciones dirigidas a estudiantes y docentes participantes en la investigación.

### 4.2.1. Hipótesis de trabajo

La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica fortalece significativamente la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

### 4.2.2. Hipótesis nula (H0)

La aplicación de la gamificación como estrategia didáctica no fortalece significativamente la lectura en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

### 4.2.3. Hipótesis alternativa (H1)

La utilización de estrategias didácticas basadas en la gamificación mejora el interés, la motivación y el desempeño lector de los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora.

### 4.2.4. Uso de fórmula

Para la presente investigación se utilizó la fórmula para el cálculo del tamaño de muestra en poblaciones finitas, con el propósito de garantizar la representatividad de los datos obtenidos.

**Fórmula aplicada**

$$n=\frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{(N-1)\cdot e^2 + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

**Valores utilizados**

| **Símbolo** | **Significado** | **Valor** |
|---|---|---|
| N | Población total | 49 |
| Z | Nivel de confianza | 1.96 |
| p | Probabilidad de éxito | 0.50 |
| q | Probabilidad de fracaso | 0.50 |
| e | Margen de error | 0.05 |

**Resultado obtenido**

| Resultado | Valor |
|---|---|
| Muestra ideal calculada | 44 participantes |
| Muestra aplicada | 49 participantes |

La investigación se desarrolló mediante un muestreo censal, trabajando con la totalidad de la población, lo cual permitió obtener resultados más precisos y confiables.

### 4.2.5. Análisis de los datos

Los datos recopilados a través de los instrumentos de investigación fueron organizados, clasificados y analizados mediante cuadros estadísticos y representaciones porcentuales, permitiendo interpretar los resultados de manera clara y objetiva.

El análisis evidenció que la mayoría de los estudiantes mostraron una actitud positiva frente a las actividades gamificadas implementadas durante las clases de lectura. Asimismo, se observó un incremento en la participación, motivación e interés por la comprensión de textos.

Por otra parte, los docentes indicaron que la gamificación favoreció el aprendizaje activo, permitiendo desarrollar clases más dinámicas e interactivas. También, señalaron que las estrategias lúdicas facilitaron la comprensión lectora y promovieron la integración de los estudiantes durante las actividades académicas.

Los resultados obtenidos permitieron confirmar que la aplicación de estrategias gamificadas contribuye significativamente al fortalecimiento de la lectura, favoreciendo tanto el desempeño académico como la motivación estudiantil.

A continuación, se exponen las preguntas que se realizó al personal docente para obtener la información pertinente de la investigación:

### 4.2.6. Instrumento de evaluación

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**
**CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE SAN MIGUELITO**
**F ACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**
**MAESTRÍA EN DIDÁCTICA**

**ENCUESTA: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA LECTURA.**

El Maestro(a) Jessica Camarena, Investigador Principal, de la Maestría en Didáctica, de la Facultad de Ciencias de la Educación del Centro Regional Universitario de San Miguelito, lo invita a participar en el estudio: **"La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en los estudiantes de tercer grado de la escuela C.E.B.G. República de Honduras en Pacora - 2024".**

**OBJETIVO**

Estimado/a docente con la finalidad de recopilar información sobre las percepciones, conocimientos y prácticas de los docentes respecto al uso de la gamificación como estrategia didáctica, con el fin, de analizar su impacto en el fortalecimiento de la lectura en los estudiantes ponemos a consideración un listado de preguntas, cuyas respuestas nos permitirán un conocimiento objetivo del tema.

**INSTRUCTIVO**

Agradezco de antemano su tiempo y la disponibilidad brindada para el desarrollo de la presente encuesta. La información recopilada en este instrumento es de carácter confidencial y será utilizada únicamente con fines académicos, estadísticos y de investigación.

El propósito de esta encuesta es obtener información relevante sobre la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en los estudiantes.

A continuación, se presenta un conjunto de preguntas. Lea cuidadosamente cada enunciado y marque con una ( ✓ ) la opción que considere más adecuada según su experiencia y criterio profesional.

**Valor según Escala de Likert**

| Criterio Cualitativo | Frecuencia | Valor |
|---|---|---|
| Siempre | 100-81% | 3 |
| Algunas veces | 80-41 % | 2 |
| Casi Nunca | 40-20% | 1 |
| Nunca | 0 % | 0 |

Marque con una (✓) la opción que mejor represente su opinión o situación

Sección 1: Datos generales

**1.** Género

- [ ] Femenino
- [ ] Masculino
- [ ] Prefiero no decirlo

**2.** ¿Cuántos años de experiencia docente posee?

- [ ] Menos de 5 años
- [ ] 5 a 10 años
- [ ] 11 a 20 años
- [ ] Más de 20 años

**3.** ¿Cómo califica su nivel de conocimiento sobre la gamificación?

- [ ] Alto
- [ ] Medio
- [ ] Bajo
- [ ] Ninguno

**4.** ¿Cómo calificaría su acceso a recursos tecnológicos en el aula?

- [ ] Muy bueno
- [ ] Bueno
- [ ] Regular
- [ ] Malo
- [ ] Muy malo

**5.** ¿Qué dificultad encuentra para aplicar la gamificación?

- [ ] Falta de tiempo
- [ ] Falta de recursos
- [ ] Falta de capacitación
- [ ] Poca disponibilidad tecnológica

**6.** ¿Cómo evalúa el nivel de lectura de sus estudiantes?

- [ ] Alto
- [ ] Medio
- [ ] Bajo

**7.** ¿Ha oído hablar de la gamificación como estrategia educativa?

- [ ] Mucho
- [ ] Algo
- [ ] Poco
- [ ] Nada

**8.** ¿Ha utilizado alguna vez la gamificación en sus clases?

- [ ] Siempre
- [ ] Frecuentemente
- [ ] A veces
- [ ] Rara vez
- [ ] Nunca

**9.** Si ha utilizado la gamificación, ¿Con qué frecuencia la implementa en sus clases?

- [ ] Siempre
- [ | Frecuentemente
- [ ] A veces
- [ ] Rara vez
- [ ] Nunca

**10.** ¿Considera que la gamificación facilita el aprendizaje de la lectura?

- [ ] Sí
- [ | No

**11.** ¿Le gustaría recibir formación sobre estrategias de gamificación?

- [ ] Sí

- [ ] No

**12.** ¿Qué apoyo o recursos adicionales cree que serían útiles para implementar la gamificación en la lectura?

**(Pregunta Abierta)**

### 4.2.6. Análisis de la investigación

**Tabla 1. Género**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Femenino | 10 | 77% |
| Masculino | 3 | 23% |
| Prefiero no decir | 0 | 0% |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 1.**




La figura 1, presenta la distribución de los participantes de la encuesta según el género. De acuerdo con los resultados obtenidos, el 77% de los encuestados corresponde al género femenino, mientras que el 23% pertenece al género masculino. Por otra parte, ningún participante seleccionó la opción “Prefiero no decir”, representando un 0% del total de la muestra.

Estos resultados evidencian una mayor participación del género femenino dentro de la población estudiada, lo cual indica que la mayoría de las opiniones y percepciones recopiladas durante la investigación provienen de mujeres. Asimismo, la diferencia porcentual entre ambos géneros refleja una representación significativa del género femenino en el contexto educativo analizado.

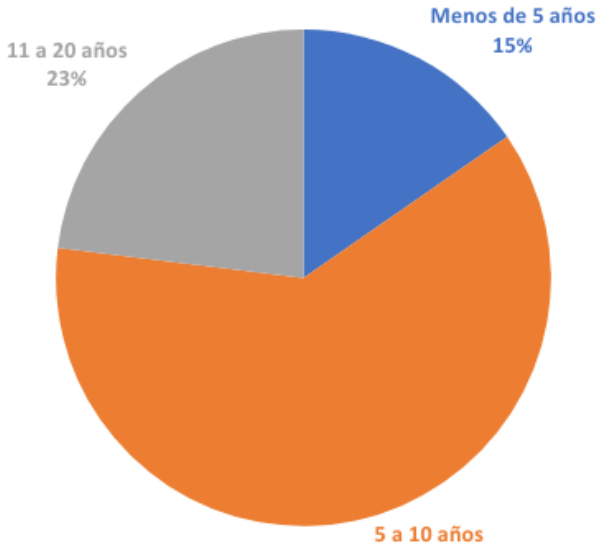
La información obtenida mediante esta gráfica permite identificar las características generales de la población participante, facilitando una mejor interpretación de los resultados relacionados con la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura.

**Tabla 2. Años de experiencia docente**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Menos de 5 años | 2 | 15% |
| 5 a 10 años | 8 | 62% |
| 11 a 20 años | 3 | 23% |
| Más de 20 años | 0 | 0% |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. Republica de Honduras.

**Figura 2**




La figura 2, presenta la distribución de los participantes según los años de experiencia o antigüedad laboral. De acuerdo con los resultados obtenidos, el 62% de los encuestados posee entre 5 a 10 años de experiencia, constituyendo el porcentaje más alto dentro de la muestra estudiada. Por otro lado, el 23% corresponde a participantes con una experiencia de 11 a 20 años, mientras que el 15% indicó tener menos de 5 años de experiencia. Finalmente, ningún participante señaló poseer más de 20 años de experiencia, representando un 0% del total.

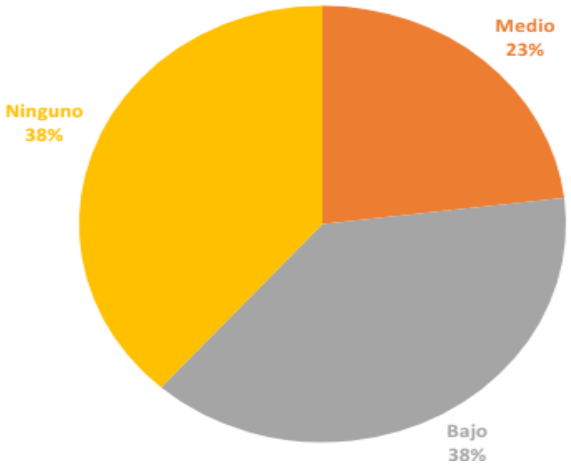
Los resultados reflejan que la mayoría de los participantes cuentan con una experiencia laboral intermedia, lo cual resulta favorable para la investigación, ya que poseen conocimientos y vivencias suficientes dentro del ámbito educativo para aportar información relevante sobre la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica.

**Tabla 3. Nivel de conocimiento sobre la gamificación**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Alto | 0 | 0% |
| Medio | 3 | 23% |
| Bajo | 5 | 39% |
| Ninguno | 5 | 38% |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 3**




La figura 3, presenta los resultados relacionados con el nivel de conocimiento o dominio que poseen los participantes respecto al uso de la gamificación dentro del proceso educativo. De acuerdo con, los datos obtenidos, el 39% de los encuestados manifestó poseer un nivel bajo de conocimiento sobre la gamificación, mientras que el 38% indicó no tener ningún conocimiento acerca de esta estrategia didáctica. Por otra parte, el 23% señaló contar con un nivel medio de conocimiento y ningún participante manifestó poseer un nivel alto, representando un 0% del total de la muestra.

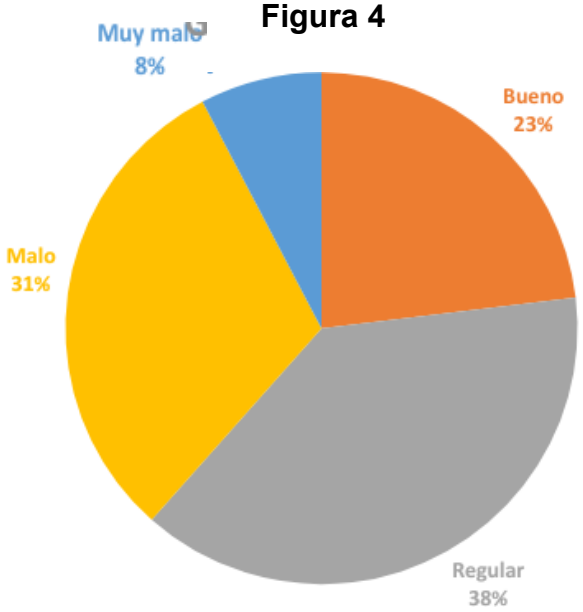
Los resultados reflejan que existe un limitado dominio sobre la gamificación dentro del contexto educativo analizado, evidenciándose que la mayoría de los participantes presenta poco o ningún conocimiento relacionado con esta metodología innovadora. Esta situación puede influir directamente en la implementación de estrategias didácticas dinámicas y tecnológicas orientadas al fortalecimiento de la lectura y al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Tabla 4. Acceso a recursos tecnológicos en el aula**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Muy bueno | 0 | 0% |
| Bueno | 3 | 23% |
| Regular | 5 | 38% |
| Malo | 4 | 31% |
| Muy malo | 1 | 8% |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 4**




La figura 4, presenta los resultados relacionados con la valoración o percepción de los participantes sobre el uso de la gamificación dentro del proceso educativo. De acuerdo con, los datos obtenidos, el 38% de los encuestados calificó la implementación de la gamificación como regular, representando el porcentaje más alto dentro de la muestra. Asimismo, el 31% consideró que su aplicación es mala, mientras que el 23% manifestó que es buena. Por otra parte, el 8% indicó que la considera muy mala y ningún participante señaló que fuera muy buena, representando un 0% del total.

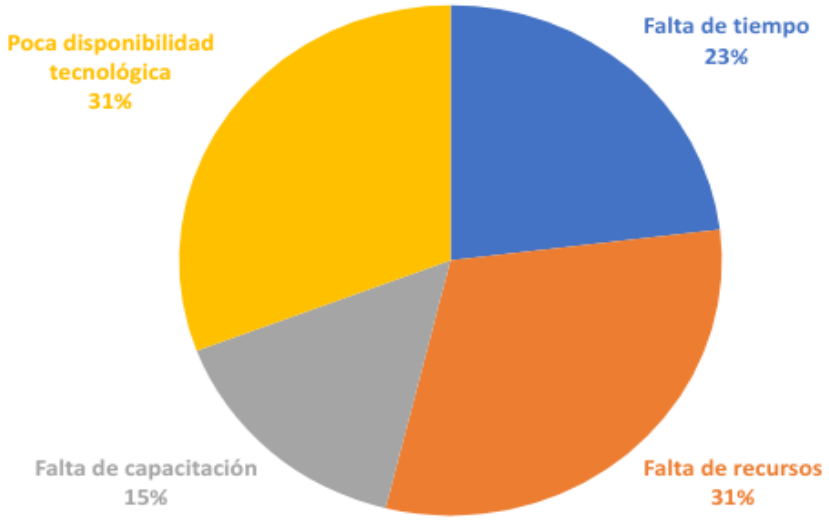
Los resultados evidencian que la percepción general obre la aplicación de la gamificación en el contexto educativo aún presenta limitaciones y desafíos importantes. El predominio de las valoraciones entre regular y mala refleja que las estrategias gamificadas posiblemente no se están implementando de manera constante, adecuada o suficientemente efectiva dentro del aula.

**Tabla 5. Dificultad para aplicar la gamificación**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Falta de tiempo | 3 | 23% |
| Falta de recursos | 4 | 31% |
| Falta de capacitación | 2 | 15% |
| Poca disponibilidad tecnológica | 4 | 31% |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 5**




La figura 5, presenta los principales factores o dificultades que limitan la implementación de la gamificación dentro del proceso educativo. De acuerdo con, los resultados obtenidos, el 31% de los participantes señaló que la falta de recursos constituye una de las principales dificultades para aplicar estrategias gamificadas en el aula. De igual manera, otro 31% indicó que existe poca disponibilidad tecnológica, lo que representa una limitante significativa para el desarrollo de actividades innovadoras apoyadas en herramientas digitales.

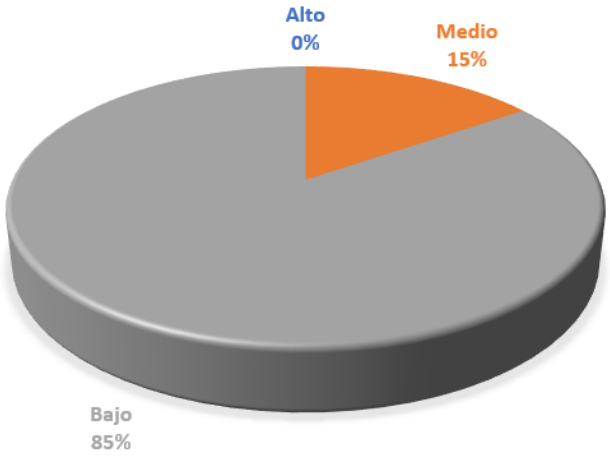
Por otra parte, el 23% de los encuestados manifestó que la falta de tiempo dificulta la planificación y ejecución de estrategias gamificadas dentro de las clases, mientras que el 15% señaló la falta de capacitación docente como un factor que afecta la adecuada implementación de esta metodología. Los resultados evidencian que las principales barreras para la aplicación de la gamificación están relacionadas con aspectos tecnológicos y recursos institucionales.

**Tabla 6. Nivel de lectura de sus estudiantes**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Alto | 0 | 0 |
| Medio | 2 | 15 |
| Bajo | 11 | 85 |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 6**




La figura 6, presenta los resultados obtenidos en relación con los niveles evaluados dentro de la encuesta aplicada. De acuerdo con, la información reflejada, el 85% de los participantes se ubicó en el nivel bajo, representando la mayoría de las respuestas obtenidas. Por otra parte, el 15% de los encuestados alcanzó un nivel medio, mientras que el nivel alto no registró participantes, obteniendo un 0%.

Los resultados evidencian que existe una marcada concentración en el nivel bajo, lo que indica que la mayor parte de los participantes presenta dificultades o un limitado dominio en el aspecto evaluado. Esta situación puede estar relacionada con la falta de estrategias adecuadas, insuficiente práctica, escasos recursos pedagógicos o poca motivación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

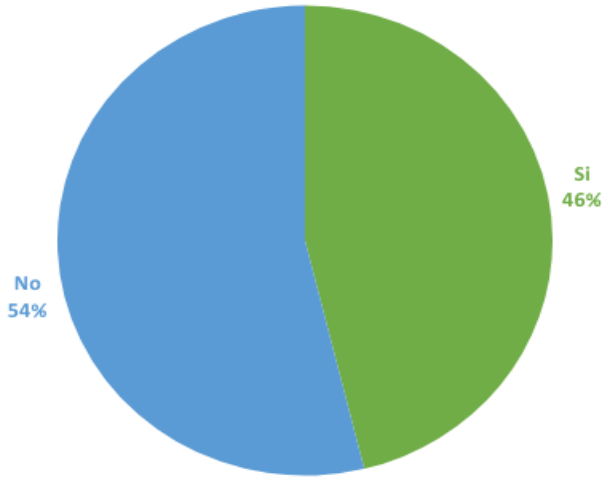
El porcentaje correspondiente al nivel medio demuestra que una pequeña parte de los encuestados posee avances parciales o conocimientos moderados sobre el tema evaluado. Sin embargo, la ausencia de participantes en el nivel alto refleja que aún no se han alcanzado niveles óptimos de desempeño o dominio significativo.

**Tabla 7. La gamificación cómo estrategia educativa**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Sí | 6 | 46 |
| No | 7 | 54 |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 7**




La figura 7, presenta los resultados obtenidos en relación con las respuestas de los participantes ante la interrogante planteada en la encuesta. De acuerdo con, los datos reflejados, el 54% de los encuestados respondió “No”, representando la mayoría de las opiniones recopiladas. Por otra parte, el 46% respondió “Sí”, mostrando una diferencia mínima entre ambas respuestas.

Los resultados evidencian que existe una ligera tendencia negativa frente al aspecto evaluado, ya que más de la mitad de los participantes considera que no se cumple o no se desarrolla adecuadamente la situación planteada dentro del contexto educativo. Sin embargo, el porcentaje obtenido en la opción “Sí” demuestra que una cantidad importante de participantes reconoce la presencia o aplicación de dicho aspecto.

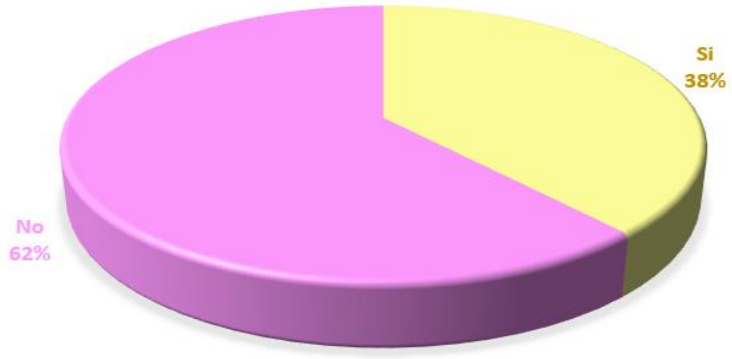
La cercanía entre ambos porcentajes permite identificar que las opiniones se encuentran divididas, lo que puede indicar diferencias en las experiencias, percepciones o condiciones en las que se desarrolla el proceso educativo.

**Tabla 8. La gamificación en sus clases**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Sí | 5 | 38% |
| No | 8 | 62% |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 8**




La figura 8, presenta los resultados obtenidos en relación con las respuestas emitidas por los participantes de la encuesta. De acuerdo con, los datos reflejados, el 62% de los encuestados respondió “No”, representando la mayoría de las opiniones obtenidas. Por otra parte, el 38% respondió “Sí”, evidenciando una menor proporción de respuestas positivas frente al aspecto evaluado.

Los resultados evidencian que predominan las respuestas negativas, lo que indica que una gran parte de los participantes considera que el aspecto consultado no se desarrolla, no se aplica o no se cumple de manera adecuada dentro del contexto educativo. Esta situación puede estar relacionada con limitaciones pedagógicas, falta de recursos, escasa motivación o insuficiente implementación de estrategias que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

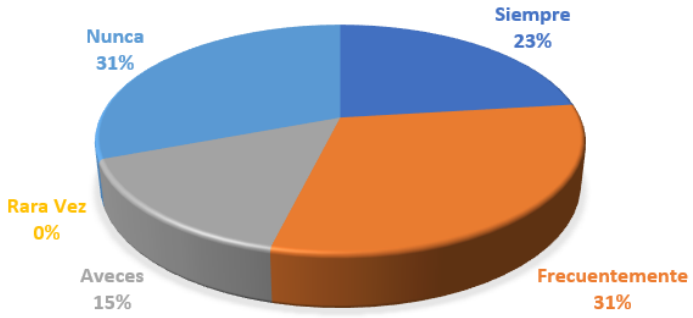
Asimismo, aunque el porcentaje correspondiente a la opción “Sí” es menor, demuestra que existe un grupo significativo de participantes que reconoce la presencia o aplicación del aspecto evaluado. Esto permite considerar que sí existen algunos avances o experiencias positivas, aunque todavía no son suficientes para alcanzar un mayor nivel de aceptación o efectividad.

**Tabla 9. Frecuencia en clases de la gamificación**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Siempre | 3 | 23% |
| Frecuentemente | 4 | 31% |
| A veces | 2 | 15% |
| Rara vez | 0 | 0% |
| Nunca | 4 | 31% |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 9**




La figura 9, presenta los resultados obtenidos en relación con la frecuencia con la que se desarrolla o aplica el aspecto evaluado dentro del proceso educativo. De acuerdo con, los datos reflejados, el 31% de los encuestados manifestó que esto ocurre “Frecuentemente”, mientras que otro 31% indicó que “Nunca” sucede. Por otra parte, el 23% señaló que ocurre “Siempre”, el 15% respondió “A veces” y la opción “Rara vez” no obtuvo respuestas, representando un 0%.

Los resultados evidencian opiniones divididas entre los participantes, ya que los porcentajes más altos se concentran tanto en la opción “Frecuentemente” como en “Nunca”. Esta situación refleja que las experiencias o percepciones de los encuestados son diferentes respecto al aspecto evaluado, posiblemente debido a variaciones en las prácticas pedagógicas, recursos disponibles o estrategias implementadas dentro del entorno educativo. El porcentaje correspondiente a la opción “Siempre” demuestra que una parte significativa de los participantes reconoce una aplicación constante del aspecto evaluado. Del mismo modo, el 15% que respondió “A veces” indica que existen situaciones en las que dicho aspecto se desarrolla de manera parcial o irregular.

**Tabla 10. Facilidad de la lectura por medio de la gamificación**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Sí | 8 | 61% |
| No | 4 | 31% |
| Tal vez | 1 | 8% |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. Republica de Honduras.

**Figura 10**




La figura 10, presenta los resultados obtenidos en relación con las respuestas emitidas por los participantes sobre el aspecto evaluado dentro de la encuesta aplicada. De acuerdo con, los datos reflejados, el 61% de los encuestados respondió “Sí”, representando la mayoría de las opiniones obtenidas. Por otra parte, el 31% respondió “No”, mientras que el 8% seleccionó la opción “Tal vez”.

Los resultados evidencian una tendencia positiva, ya que más de la mitad de los participantes considera favorable o adecuada la situación evaluada. Esto demuestra que existe aceptación y reconocimiento sobre la importancia o efectividad del aspecto analizado dentro del contexto educativo.

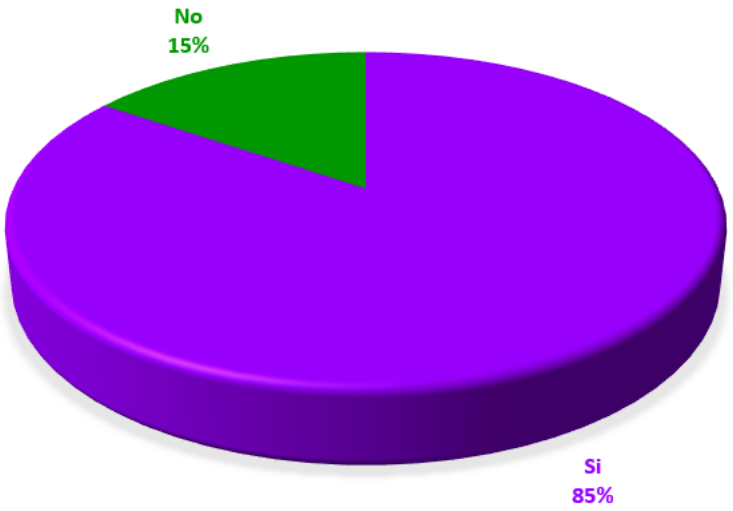
El porcentaje correspondiente a la opción “No” refleja que aún existe un grupo significativo de participantes que no percibe de manera positiva el aspecto evaluado, lo que puede estar relacionado con dificultades en la implementación, falta de recursos o diferencias en las experiencias educativas. De igual manera, el porcentaje obtenido en la opción “Tal vez” indica que algunos encuestados presentan dudas o inseguridad respecto al tema planteado.

**Tabla 11. Información sobre estrategias de gamificación**

| Criterios | N° | % |
|---|---|---|
| Sí | 11 | 85% |
| No | 2 | 15% |
| **TOTAL** | **13** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 11**




La figura 11, presenta los resultados obtenidos en relación con las respuestas emitidas por los participantes sobre el aspecto evaluado dentro de la encuesta aplicada. De acuerdo con, los datos reflejados, el 85% de los encuestados respondió “Sí”, representando la mayoría clara de las opiniones obtenidas. Por otra parte, el 15% respondió “No”.

Los resultados evidencian una tendencia marcadamente positiva, puesto que una abrumadora mayoría de los participantes considera favorable o adecuada la situación evaluada. Esto demuestra que existe aceptación y reconocimiento sobre la importancia o efectividad del aspecto analizado dentro del contexto educativo.

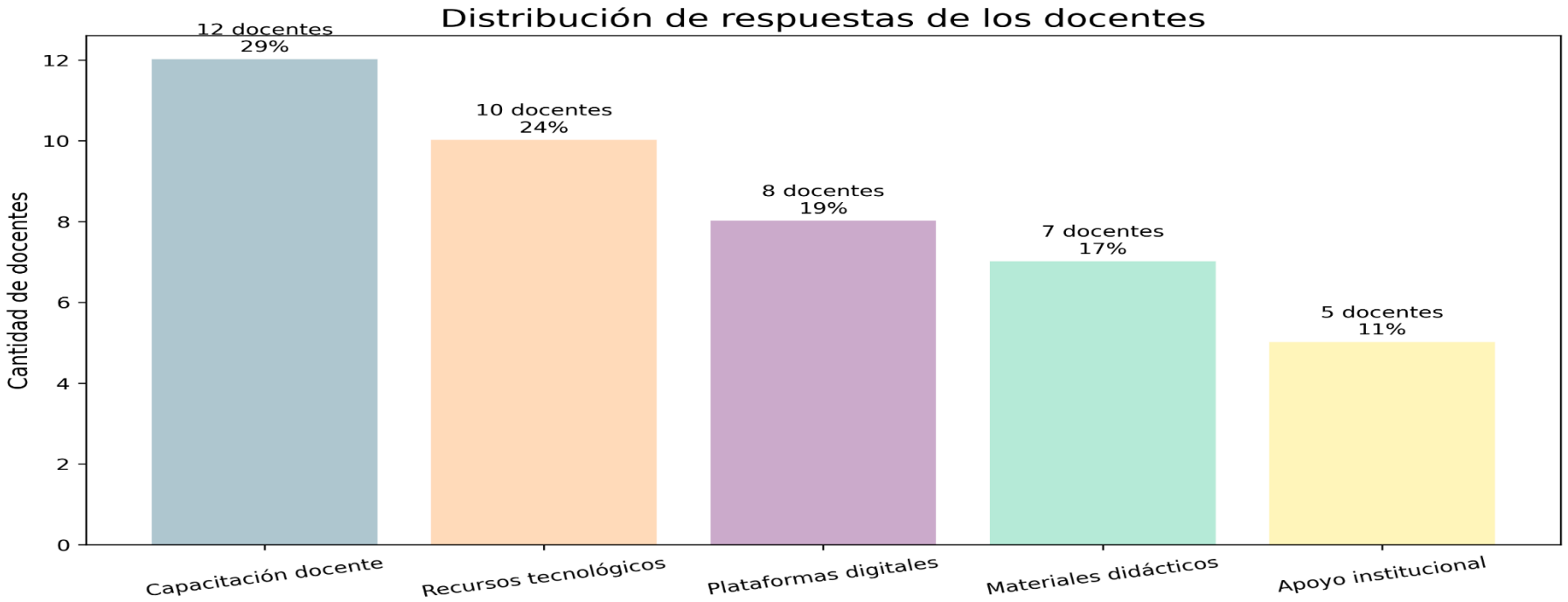
No obstante, el porcentaje correspondiente a la opción “No” indica que aún existe un grupo minoritario que no percibe de manera positiva el aspecto evaluado, lo cual puede estar relacionado con dificultades en la implementación, carencia de recursos, resistencia al cambio o diferencias en las experiencias educativas de los participantes.

**Tabla 12. Apoyo y recurso clave para la gamificación**

| **Criterios** | **N°** | **%** |
|---|---|---|
| Capacitación docente | 12 docentes | 29% |
| Recursos tecnológicos | 10 docentes | 24% |
| Plataformas digitales | 8 docentes | 19% |
| Materiales didácticos | 7 docentes | 17% |
| Apoyo institucional | 5 docentes | 11% |
| **Total** | **42 respuestas** | **100%** |

**Fuente:** Datos obtenidos de los docentes del C.E.B.G. República de Honduras.

**Figura 12**



La figura 12 de barras, presenta las opiniones de 14 docentes respecto a los elementos necesarios para implementar de manera efectiva la gamificación dentro del proceso educativo. Los resultados evidencian que los participantes consideran fundamental contar con recursos y estrategias que favorezcan el desarrollo de actividades innovadoras y motivadoras en el aula.

En primer lugar, la opción relacionada con la **capacitación docente** refleja una de las mayores necesidades señaladas por los encuestados. Esto demuestra que los docentes reconocen la importancia de recibir formación especializada sobre el uso de herramientas gamificadas, metodologías activas y estrategias tecnológicas que les permitan fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. La capacitación favorece la adquisición de conocimientos y habilidades necesarias para aplicar dinámicas educativas innovadoras que incrementen la participación y motivación de los estudiantes.

El acceso a **recursos tecnológicos** constituye otro aspecto destacado dentro de la gráfica. Los docentes consideran indispensable disponer de computadoras, internet, proyectores, tabletas y otros dispositivos digitales que faciliten la implementación de actividades gamificadas. La presencia de estos recursos permite desarrollar experiencias interactivas, dinámicas y atractivas que contribuyen significativamente al aprendizaje de los estudiantes.

Las **plataformas digitales** fueron señaladas como herramientas importantes para fortalecer la gamificación en el contexto educativo. Los docentes reconocen que aplicaciones y plataformas educativas permiten diseñar juegos, cuestionarios, retos y actividades interactivas que favorecen el aprendizaje activo, el trabajo colaborativo y el interés de los estudiantes por las actividades académicas.

Los participantes resaltaron la necesidad de contar con **materiales didácticos** adecuados para complementar las estrategias gamificadas. Estos materiales facilitan la creación de actividades creativas, dinámicas y motivadoras dentro del aula, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades cognitivas, sociales y comunicativas de manera significativa.

El **apoyo institucional** también fue considerado un elemento clave por los docentes. Los resultados evidencian que el respaldo de las autoridades educativas es fundamental para promover proyectos innovadores, facilitar recursos, organizar capacitaciones y motivar a los docentes en la aplicación de nuevas metodologías educativas. El acompañamiento institucional favorece la integración efectiva de la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gráfica permite identificar que los docentes consideran que la capacitación, los recursos tecnológicos, las plataformas digitales, los materiales didácticos y el apoyo institucional son factores esenciales para implementar exitosamente la gamificación en el ámbito educativo. Estos elementos contribuyen al fortalecimiento de prácticas pedagógicas innovadoras orientadas a mejorar la motivación, participación y aprendizaje significativo de los estudiantes.

# CAPÍTULO 5.

# PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

## 5.1. Fundamentación de la propuesta

La presente propuesta de intervención surge como respuesta a las dificultades observadas en la comprensión lectora, la baja motivación hacia la lectura y la limitada participación de los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras. Estas situaciones afectan directamente el desarrollo de competencias básicas necesarias para el aprendizaje integral del estudiante.

La propuesta se fundamenta en la gamificación como estrategia didáctica innovadora, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas propias del juego en contextos educativos con el propósito de motivar, incentivar la participación activa y favorecer aprendizajes significativos. La utilización de puntos, insignias, niveles, retos y recompensas permite transformar las actividades lectoras tradicionales en experiencias atractivas y dinámicas para los estudiantes.

Desde el enfoque constructivista, el aprendizaje ocurre cuando el estudiante participa activamente en la construcción de su conocimiento mediante experiencias significativas. En este sentido, la gamificación favorece la interacción, la exploración y el aprendizaje colaborativo, promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales.

Esta propuesta responde a la necesidad de fortalecer las competencias lectoras desde edades tempranas, considerando que la lectura constituye una herramienta esencial para el desempeño académico y social. Por ello, la implementación de estrategias gamificadas permitirá mejorar la fluidez, comprensión e interpretación de textos, así como estimular hábitos lectores positivos.

## 5.2. Objetivo de la propuesta

### 5.2.1. Objetivo general

Implementar estrategias de gamificación como recurso didáctico para fortalecer la lectura y la comprensión lectora en los estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras durante el año 2024.

### 5.2.2. Objetivos específicos

- Diseñar actividades lectoras basadas en dinámicas de juego que incrementen el interés de los estudiantes por la lectura.
- Favorecer el desarrollo de la comprensión literal, inferencial y crítica mediante estrategias gamificadas.
- Promover la participación y colaborativa de los estudiantes en las actividades de lectura.
- Implementar recursos lúdicos y tecnológicos que faciliten el aprendizaje significativo.
- Evaluar el impacto de la gamificación en el rendimiento lector y la motivación estudiantil.

## 5.3. Marco teórico de referencia de la propuesta

La gamificación educativa consiste en aplicar elementos característicos de los juegos en ambientes de aprendizaje con el objetivo de incrementar la motivación y mejorar el desempeño académico. Entre los principales componentes de la gamificación se encuentran:

- Sistema de puntos.
- Niveles de avance.
- Insignias o recompensas.
- Retos y misiones.
- Tableros de progreso.
- Competencias colaborativas.

En el contexto educativo, la gamificación favorece la participación activa, el aprendizaje cooperativo y la retroalimentación inmediata, aspectos fundamentales para el fortalecimiento de la lectura. La lectura es un proceso complejo que implica comprender, interpretar y reflexionar sobre la información contenida en un texto. En tercer grado de primaria, los estudiantes consolidan habilidades fundamentales como la fluidez lectora, la comprensión literal e inferencial y la ampliación del vocabulario.

La teoría constructivista de autores como Jean Piaget y Lev Vygotsky sustentan esta propuesta, ya que plantean que el estudiante aprende mejor mediante experiencias dinámicas, interactivas y significativas. El aprendizaje basado en juegos permite desarrollar competencias cognitivas y socioemocionales, promoviendo la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas.

## 5.4 Descripción de la propuesta programa ECA – Primaria

### Nombre del programa

**“Leer jugando: estrategias gamificadas para fortalecer la comprensión lectora”.**

### Descripción general

La presente propuesta educativa tiene como finalidad implementar un programa de actividades gamificadas orientadas al fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de educación primaria. La iniciativa surge como respuesta a la necesidad de promover estrategias innovadoras que permitan despertar el interés de los estudiantes hacia la lectura, favoreciendo al mismo tiempo el desarrollo de habilidades comunicativas, cognitivas y analíticas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El programa ECA (Experiencia de Construcción de Aprendizaje) estará fundamentado en el uso de metodologías activas y dinámicas lúdicas que integren el juego como herramienta pedagógica para motivar la participación de los estudiantes.

**Componentes del programa**

El programa "Leer jugando: estrategias gamificadas para fortalecer la comprensión lectora" está compuesto por varios elementos pedagógicos y metodológicos que facilitarán un aprendizaje activo, en el que los alumnos del tercer grado participen significativamente.

**1. Sistema de puntos y niveles**

Cada estudiante acumulará puntos por:

- Participación en actividades lectoras.
- Resolución de retos.
- Lectura fluida y comprensión de textos.
- Trabajo colaborativo.

Los niveles serán:

- Lector principiante.
- Lector explorador.
- Lector avanzado.
- Maestro de la comprensión.

**2. Misiones lectoras**

Las actividades se organizarán mediante retos o misiones:

- “Descubrir el cuento perdido”.
- “Detectives de palabras”.
- “La búsqueda del tesoro lector”.
- “Comprensión del texto secreto”.

**3. Insignias y recompensas**

Se otorgarán:

- Estrellas lectoras.
- Diplomas.
- Stickers motivacionales.
- Insignias por logros alcanzados.

**4. Juegos interactivos**

Se desarrollarán actividades como:

- Quiz de comprensión lectora.
- Ordenamiento de historias.
- Relación imagen-texto.
- Juegos fonológicos.
- Retos de vocabulario.

**5. Tablero de progreso**

Se implementará un mural o tablero visible de estudiantes sobre logros y avances.

**Fases de aplicación**

| Fase | Actividad | Descripción |
|---|---|---|
| Inicio | Activación lectora | Lectura breve con dinámica motivacional |
| Desarrollo | Misiones lectoras | Resolución de retos y comprensión |
| Práctica | Juegos interactivos | Actividades lúdicas individuales y grupales |
| Cierre | Evaluación gamificada | Retroalimentación y entrega de recompensas |

Fases de aplicación de las actividades gamificadas implementadas

## 5.5. Recursos requeridos

### Recursos humanos

- Docente de tercer grado.
- Estudiantes.
- Director del centro educativo.
- Padres de familia como apoyo.

### Recursos materiales

- Libros y textos narrativos.
- Cartulinas y marcadores.
- Fichas didácticas.
- Stickers e insignias.
- Tablero de progreso.
- Material impreso.

### Recursos tecnológicos

- Computadora.
- Proyector multimedia.
- Internet.
- Plataforma Kahoot!.
- Videos educativos.

**Recursos financieros**

- Compra de materiales didácticos.
- Impresión de actividades.
- Elaboración de reconocimientos.

### 5.6. Cronograma de actividades

| Actividades | Semana 1 | Semana 2 | Semana 3 | Semana 4 |
|---|---|---|---|---|
| **Diagnóstico inicial** | X | | | |
| **Organización del programa** | X | X | | |
| **Aplicación de misiones lectoras** | | X | X | X |
| **Juegos interactivos** | | X | X | X |
| **Evaluación continua** | | X | X | X |
| **Evaluación final** | | | | X |
| **Presentación de resultados** | | | | X |

**Cronograma de actividades propuestas para fortalecer la comprensión lectora mediante estrategias gamificadas.**

### 5.7. Viabilidad y evaluación de la propuesta

**Viabilidad**

La propuesta es viable porque:

- El centro educativo dispone de recursos básicos para su implementación.
- Las actividades pueden desarrollarse dentro del horario escolar.

- Los materiales requeridos son accesibles y de bajo costo.
- La metodología puede adaptarse fácilmente al nivel de los estudiantes.
- Existe disposición docente para aplicar estrategias innovadoras.

**Evaluación de la propuesta**

La evaluación será continua, formativa y participativa.

**Técnicas de evaluación**

- Observación directa.
- Registro anecdótico.
- Rúbricas de comprensión lectora.
- Escalas de participación.
- Pruebas diagnósticas y finales.

**Indicadores de evaluación**

- Comprende textos leídos.
- Identifica ideas principales.
- Responde preguntas inferenciales.
- Participa activamente en textos coherentes.

**Resultados esperados**

- Incremento del interés por la lectura.
- Mejora de la comprensión lectora.
- Mayor participación en clase.
- Desarrollo de hábitos lectores positivos y habilidades.

## 5.8. Conclusiones de la propuesta

La implementación de la gamificación como estrategia didáctica representa una alternativa innovadora y efectiva para fortalecer la lectura en estudiantes de tercer grado. La incorporación de dinámicas lúdicas, retos y recompensas favorece la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo.

Los resultados obtenidos durante la intervención evidencian avances importantes en la fluidez lectora, comprensión textual, vocabulario y producción escrita, demostrando que el aprendizaje mediante el juego contribuye positivamente al desarrollo integral del estudiante.

La propuesta permite crear ambientes de aprendizaje más dinámicos, colaborativos y motivadores, donde el estudiante asume un rol activo en la construcción de sus conocimientos.

Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica pertinente y viable para fortalecer las competencias lectoras en la educación primaria, especialmente en contextos donde se requiere aumentar la motivación y el interés hacia la lectura.

## CONCLUSIONES

Después de haber desarrollado la investigación se puede inferir en los siguientes aspectos

La aplicación de estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza de la lectura en estudiantes de tercer grado del C.E.B.G. República de Honduras en Pacora evidenció un impacto positivo en el desarrollo de las competencias lectoras, reflejado en los resultados obtenidos en la prueba final.

Se constató una mejora significativa en la fluidez lectora, evidenciada en un aumento de la precisión, ritmo y entonación durante la lectura oral, lo cual sugiere un fortalecimiento progresivo de la automatización del proceso lector.

En cuanto a la comprensión lectora, los estudiantes, alcanzaron mejores desempeños en los niveles literal e inferencial, lo que indica un avance en la capacidad de interpretación y análisis de textos adecuados al nivel educativo.

La conciencia fonológica y el vocabulario presentaron los niveles más altos de logro, evidenciando que las actividades gamificadas favorecieron la identificación de sonidos, segmentación de palabras e incorporación de nuevo léxico al repertorio lingüístico de los estudiantes.

La producción escrita breve mostró avances en la coherencia y organización de ideas; sin embargo, se identifican debilidades persistentes en aspectos ortográficos y en la estructuración de textos, propios del nivel de desarrollo cognitivo del grado.

La implementación de la gamificación contribuyó de manera significativa al incremento de la motivación, participación activa y disposición hacia el aprendizaje de la lectura, generando un ambiente más dinámico y significativo en el aula, se concluye que la gamificación constituye una estrategia metodológica eficaz para el fortalecimiento de las habilidades lectoras en el nivel primario.

# RECOMENDACIONES

Incorporar la gamificación como estrategia didáctica sistemática en la enseñanza de la lectura, integrándola de manera planificada en las secuencias didácticas del currículo de educación primaria.

Diseñar actividades gamificadas con niveles progresivos de dificultad, que permitan consolidar tanto habilidades básicas como competencias lectoras de orden superior.

Fortalecer la comprensión lectora crítica mediante la implementación de estrategias que promuevan la reflexión, el análisis y la argumentación dentro de las dinámicas de juego.

Intensificar el trabajo en producción escrita a través de actividades creativas gamificadas, tales como narraciones, construcción de cuentos y resolución de retos de escritura.

Promover la capacitación docente en metodologías activas innovadoras, particularmente en el uso de la gamificación y herramientas digitales aplicadas a la enseñanza de la lectura.

Involucrar a los padres de familia en el proceso de fortalecimiento lector mediante actividades de apoyo en el hogar, con el fin de reforzar los aprendizajes adquiridos en el aula.

Implementar procesos de evaluación continua que permitan monitorear el progreso de los estudiantes y realizar ajustes pertinentes en la aplicación de las estrategias pedagógicas.

# BIBLIOGRAFÍA

Acosta Faneite, S. F. (2023). Competencias emocionales de los docentes y su relación con la educación emocional de los estudiantes. *Revista Dialogus*, (12). https://doi.org/10.37594/dialogus.v1i12.1192.

Albuja-Obregón, M.-D.-R., Chau-Soque, M. T., y Suárez-Monzón, N. (2022). El uso de herramientas gamificadas en el aula de clases. *cienciamatría*, *8*(4). https://doi.org/10.35381/cm.v8i3.838

Arias, J. L., y Covinos, M. (2021). Diseño y Metodología de la Investigación. *593 Digital Publisher CEIT*, *6*(6).

Aster, A., Lotz, A., y Raupach, T. (2025). Fundamento teórico del elemento de diseño de juegos “chatbot” en juegos serios para la educación médica. *Avances En Simulación*, *10*(1).

Barrera-Rea, E. J., García-Herrera, D. G., Mena-Clerque, S. E., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Estrategias tecnológicas para fomentar la lectura en niños de 5 a 7 años. *CIENCIAMATRIA*, *6*(1). https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.342.

Bengochea, G. (2021). La Gamificación. *Revista Prefacio*, *5*(7). https://doi.org/10.58312/2591.3905.v5.n7.35733.

Benítez Pérez, C., y Muñoz-Silva, A. (2025). Informe Psicológico de Trastorno Específico del Aprendizaje con Dificultades en la Lectura y en la Expresión Escrita: un caso clínico. *Análisis y Modificación de Conducta*, *51*(186). https://doi.org/10.33776/amc.v51i186.8642.

Biswas, A. (2024). De la pasión al beneficio: revelando las fortalezas de la mentalidad proactiva, la perseverancia, la excelencia y la educación en el éxito empresarial de las MIPYMES. *Revista Internacional de Productividad y Gestión Del Desempeño, 73*(8).

Brito Molina, S. A., Guevara Vizcaíno, C. F., y Castro Salazar, A. Z. (2022). Gamificación para fomentar la lectoescritura en niños de tercer año de básica. *AlfaPublicaciones*, *4*(4). https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.282

Cardenas, S., Loor, M., Fernandez, K., y Ortiz, W. (2023). Maestro y Sociedad. *Maestro y Sociedad*, *20*(2).

Cardozo Gavilán, M. S. (2022). Uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje en estudiantes del primer y segundo ciclo de la educación escolar básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *6*(6). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4002.

Cayupi-Aguayo, I. (2026). Tecnologías educativas en la enseñanza de anatomía: efecto de una gincana virtual en el estrés académico y rendimiento. *Investigación En Educación Médica*, *15*(57). https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2026.57.24690.

Cedeño Salavarría, D. E., y Jama Zambrano, V. R. (2023). La motivación en la lectura para el desarrollo de la creatividad en niños de básica elemental. *Revista Universidad de Guayaquil*, *136*(1). https://doi.org/10.53591/rug.v136i1.1902

Clarisó Viladrosa, R. (2025). Inteligencia artificial generativa y sostenibilidad. *Oikonomics*, (24). https://doi.org/10.7238/o.n24.2501.

Contreras-Basurto, A., Valenzuela-Ramírez, S. G., y Rivera-Landeros, E. A. (2024). Estrategias de lectura para mejorar la comprensión lectora. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, *11*(21). https://doi.org/10.29057/escs.v11i21.11736.

Cueva, D. del C. M., Grefa, F. D. A., Ulquiango, G. C. O., Chicaiza, E. B. C., Solano, C. C. M., y Granja, A. G. M. (2025). Alfabetización científica ambiental: metodologías innovadoras para la educación ecológica. *South Florida Journal of Development*, *6*(2). https://doi.org/10.46932/sfjdv6n2-003.

Del, K., Urbina Gutiérrez, P., César, U., y Piura, V. (2026). Niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios: revisión sistemática de la literatura. *Revista InveCom*, *6*(2).

Fagerlund, J., Häkkinen, P., Vesisenaho, M., y Viiri, J. (2021). Computational thinking in programming with Scratch in primary schools: A systematic review. *Computer Applications in Engineering Education*, *29*(1). https://doi.org/10.1002/cae.22255

Gallegos Talavera, M. M., Tania Yolanda, T. Y., Nacimba Gualotuña, S. J., Pilliza Chicaiza, S. del P., y Andrade Andrade, C. L. (2024). Impacto de la tecnología en la educación. *GADE: Revista Científica*, *4*(2). https://doi.org/10.63549/rg.v4i2.416

*Gamificación educativa: qué es y cómo se aplica | Blog UE*. (n.d.). Retrieved May 15, 2026, from https://universidadeuropea.com/blog/gamificacion-educativa/

*Gamificación en las aulas de clases a través de las TIC*. (n.d.). Retrieved May 15, 2026, from https://www.laestrella.com.pa/opinion/columnistas/gamificacion-aulas-clases-traves-tics-AELE490145

*GAMIFICAR EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL Autores Leyre Alejandre Biel y Antonia María García Jiménez*. (n.d.).

Gonçalves, C. E. de S., y Oliveira, F. N. de. (2023). MECANISMOS COGNITIVOS, LÓGICA DAS SIGNIFICAÇÕES E LÓGICA OPERATÓRIA: UMA PROPOSTA DE INTEGRAÇÃO PARA A COMPREENSÃO DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO NA EPISTEMOLOGIA GENÉTICA. *Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas*, *14*(2). https://doi.org/10.36311/1984-1655.2022.v14.n2.p158-199

González-González, V. G., y Jarrín-Navas, S. A. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, *6*(2), 258. https://doi.org/10.35381/R.K.V6I2.1239.

Gutierrez Cayo, H. R., Esparza Bautista, N. G., Chavez Garcia, M. de L., Bravo Calderón, K. del R., & Hernandez Salazar, D. M. (2025). Percepciones del

profesorado respecto a la inclusión educativa: Implicaciones para la práctica pedagógica en el contexto escolar. *Neosapiencia. Revista Especializada En Ciencias de La Educación*, *3*(2). https://doi.org/10.64018/neosapiencia.v3i2.65.

Herrera-Castrillo, C. J. (2023). Metodología para el aprendizaje por competencias. *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, *6*(1). https://doi.org/10.5377/recsp.v6i1.16513

Justiniano Flores, R. J., y Cancino Cotrina, D. M. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes. Revista de investigación en ciencias de la Educación*, *8*(32). https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.730

Kraisch, R. J. (2025). PROCRASTINAÇÃO: UMA ANÁLISE PSICOLÓGICA DOS MECANISMOS COGNITIVOS E EMOCIONAIS QUE MANTÊM O COMPORTAMENTO. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, *24*(73). https://doi.org/10.56238/bocav24n73-017.

*La ciencia de la 'gamificación.'* (n.d.). Retrieved May 15, 2026, from https://www.laestrella.com.pa/vida-y-cultura/la-ciencia-de-la-gamificacion-BJ5847146

Luis Gabriel Barrios Cotes, y Erwin Leonardo Cotes Díaz. (2024). LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN: TRANSFORMANDO EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO. *DIALÉCTICA*, *2*(22). https://doi.org/10.56219/dialctica.v2i22.2648

Manzano Aguas, A. P. (2025). Memoria de trabajo en los aprendizajes de los estudiantes de nivel superior. *Código Científico Revista de Investigación*, *6*(E1). https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v6/ne1/849

Martínez, A. J., Ochomogo De López, Y., y Miguelena, R. (2014). Uso de la Gamificación en el Proceso de Inducción de la Universidad Tecnológica de Panamá. In *Universidad Tecnológica de Panamá* (Vol. 1, Number 1). V Jornada de Campus Virtuales. https://ridda2.utp.ac.pa/handle/123456789/3095

Martínez Terán, J. A. (2026). Tecnología como facilitadora de la inclusión: Análisis de la plataforma Achieve 3000 como apoyo a la comprensión lectora para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista. *Revista de Investigación e Innovación Educativa*, *3*(2). https://doi.org/10.59721/rinve.v3i2.37

Monserrate Franco-Segovia, Á. I. (2023). *Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje Importance of gamification in the teaching-learning process A importância da gamificação no processo de ensino-aprendizagem Ciencias de la Educación Artículo de Investigación*. *85*, 844–852. https://doi.org/10.23857/pc.v8i8

Mosquera Toscano, A. A., Jordán Buenaño, N. de L., Mosquera Toscano, D. P., y Gavilanes Rodallega, V. S. (2026). Juegos Interactivos como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de Operaciones Básicas en la Matemática en Educación Básica. *RICEd: Revista de investigación en ciencias de la Educación*, *4*(7). https://doi.org/10.53877/79wefz17.

Muñoz Martinez, K. M. (2025). Proceso-folio: metodología pedagógica activa para fortalecer la escritura en la Educación Superior. *Enunciación*, *30*(2). https://doi.org/10.14483/22486798.23600

Murillo Jurado, Y., Becerril Tinoco, M. Y., y Fernández Vargas, M. (2025). Modelos pedagógicos innovadores: Experiencias de práctica en tres colegios de Manizales, Colombia. In *Voces normalistas: Relatos y reflexiones*. https://doi.org/10.52501/cc.310.02

Nahel, A. (2025). La literatura infantil y juvenil. *Revista Argelina*, (21). https://doi.org/10.14198/revargel.28435

Napa Valencia, L. L., y Villanueva Galvan, Y. F. (2026). El Pensamiento Critico En Estudiantes Y Sus Implicancias. *Revista InveCom*, *6*.

Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredai, M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, *44*. https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773

Pacheco-Barbas, F. J., Guerra-García, J. E., Díaz-Bello, I., y Moreno-Mosquera, L. C. (2022). Gestión de aprendizaje en los procesos de enseñanza. *CIENCIAMATRIA*, *8*(2). https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.726

*Panamá está por debajo de la media regional en Lectura, Matemática y Ciencias - SWI swissinfo.ch*. (n.d.). Retrieved May 15, 2026, from https://www.swissinfo.ch/spa/panam%C3%A1-est%C3%A1-por-debajo-de-la-media-regional-en-lectura-matem%C3%A1tica-y-ciencias/47154480

*Repositorio UMECIT ::Buscar*. (n.d.). Retrieved May 15, 2026, from https://repositorio.umecit.edu.pa/search?scope=9275ba2f-e0e9-4a69-9273-e8c41bb58c9f&spc.page=1&f.author=Guerrero%20Mena,%20Mayuris,equals&f.dateIssued.max=2022

Rodríguez Rodríguez, S. (2023). Nuevas Técnicas educativas en diabetes. *Revista Diabetes, Sociedad Española de Diabetes*, (1).

Romero-Campoverde, K. E., y Zhamungui-Jumbo, G. E. (2022). Análisis de Estrategias Metacognitivas para la Comprensión Lectora. *Revista Ciencia y Sociedad*, *2*(1).

Ronquillo, L., Centeno, N., Sánchez, J., Donoso, C., Torres, M., y Flores, E. (2025). La implementación de talleres de lectura para mejorar la comprensión lectora en niños de educación inicial II. *Revista Multidisciplinar de Estudios Generales*, *4*(4). https://doi.org/10.70577/reg.v4i4.342

Ruiz-Villar, J. A. M. del P., Huapaya-Capcha, Y. A., y Gómez-Hermoza, C. del P. (2025). El Plan Lector Peruano: Marco de Fortalecimiento de Competencias Comunicativas en Estudiantes de Educación Primaria. *Revista Docentes 2.0*, *18*(2). https://doi.org/10.37843/rted.v18i2.703

Sánchez Salazar, T. del R., Gómez Alcívar, V. J., Arana Cadena, R. M., y Carrera Bajaña, K. S. (2023). Actividades lúdicas: *Cuadernos Nacionales*, (33). https://doi.org/10.48204/j.cnacionales.n33.a4164

Sierra Perilla, J. A. (2022). Estudio fenomenológico para el desarrollo de competencias narrativas y digitales desde una nueva pedagogía. *Academia y Virtualidad*, *15*(2). https://doi.org/10.18359/ravi.5908

Soto, G. (2021). El teorema de Bayes. *Revista de Educación Matemática*, *26*(3). https://doi.org/10.33044/revem.10213

Torres Méndez, C., Montecino Vergara, P., y Merino Risopatrón, C. (2024). Rol de las bibliotecas escolares en una región chilena. *Tavira*, (29). https://doi.org/10.25267/tavira.2024.i29.1101

Torres-Puentes, E. (2023). El material Montessori: de la vida práctica a la mente matemática. *Pedagogía y Saberes*, (58). https://doi.org/10.17227/pys.num58-17295

Vicuña Suárez, N. M. (2023). Fomentar los hábitos de lectura para mejorar la comprensión lectora. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7210

*¡Vivamos juntos esta aventura! Plan Nacional de Lectura de Panamá 2021-2025 Programa Mejorando la Eficiencia y Calidad del Sector Educativo-MECSE*. (n.d.).

# ANEXOS

**Cuadro 1**

**PRUEBA DIAGNÓSTICA**

| Puntaje/secciones | SECCIÓN I: Fluidez Lectora | SECCIÓN II: Comprensión Lectora | SECCIÓN III: Conciencia Fonológica y Vocabulario | SECCIÓN IV: Producción Escrita Breve |
|---|---|---|---|---|
| Avanzado: 85–100 puntos | 5 | 4 | 2 | 4 |
| Satisfactorio: 70–84 puntos | 2 | 3 | 4 | 4 |
| En proceso: 50–69 puntos | 13 | 9 | 9 | 12 |
| Inicio: menos de 50 puntos | 15 | 19 | 20 | 15 |

Resultado de la prueba diagnostica aplicada a los estudiantes en las áreas de fluidez lectora, comprensión lectora, conciencia fonológica, vocabulario y producción escrita.

**SECCIÓN I: Fluidez Lectora**

**1. Análisis por componentes**

En esta sección se observó el ritmo, la precisión y la entonación durante la lectura.

En el grupo de 35 estudiantes, se evidencia que una proporción importante se ubica en niveles de “Inicio y En proceso”, lo cual indica lectura lenta, silabeo frecuente, dificultades de precisión y escasa entonación adecuada. Solo un grupo reducido alcanza niveles Satisfactorio o Avanzado.

**2. Interpretación pedagógica:**

La fluidez lectora aún no está consolidada en la mayoría del grupo, lo que impacta directamente la comprensión del texto.

**SECCIÓN II: Comprensión lectora**

Se evaluó la capacidad de los estudiantes para identificar ideas principales, inferir información y responder preguntas literales e inferenciales.

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes se concentran en niveles “En proceso e Inicio”, con dificultades para:

- Identificar ideas principales
- Realizar inferencias simples
- Comprender vocabulario dentro del contexto
- Interpretación pedagógica:

La comprensión lectora está limitada por la baja fluidez y el escaso dominio del vocabulario.

**SECCIÓN III: Conciencia fonológica y vocabulario**

Se valoró el reconocimiento de sonidos, sílabas, rimas y el manejo de vocabulario básico. El grupo presenta debilidades en:

- Segmentación de palabras en sílabas
- Identificación de sonidos iniciales y finales
- Uso adecuado de vocabulario en contexto

Predomina el nivel “En proceso”, seguido de algunos casos en Inicio.

**Interpretación pedagógica:**

Se requiere fortalecer habilidades fonológicas básicas, fundamentales para mejorar la lectura y escritura.

**SECCIÓN IV: Producción escrita breve**

Se evaluó la capacidad de escribir oraciones coherentes, con estructura básica y ortografía funcional. La mayoría de los estudiantes presenta:

- Oraciones incompletas o desorganizadas
- Errores ortográficos frecuentes
- Dificultad para expresar ideas de forma clara

El grupo se ubica principalmente en niveles “Inicio y En proceso”.

**Interpretación pedagógica**

La producción escrita refleja debilidades en la relación entre lectura, vocabulario y estructuración de ideas.

**Análisis global del desempeño**

Al analizar el rendimiento general de los 35 estudiantes, 22 estudiantes se evidencia una tendencia predominante hacia los niveles Inicio y En proceso en todas las áreas evaluadas. Esto permite concluir que:

- La fluidez lectora aún no está automatizada.
- La comprensión lectora es limitada.
- Existen debilidades en conciencia fonológica y vocabulario.
- La producción escrita es incipiente y poco estructurada.

**Conclusión general**

El diagnóstico evidencia que el grupo de tercer grado necesita afianzar, de manera prioritaria las habilidades lectoras básicas, ya que estas están directamente relacionadas entre sí. Las dificultades en fluidez afectan la comprensión, y las debilidades en vocabulario y conciencia fonológica impactan tanto la lectura como la escritura.

Basado en lo expuesto se realizaron algunas recomendaciones pedagógicas, en donde se sugiere implementar estrategias como:

- Lectura diaria guiada y en voz alta.
- Ejercicios de conciencia fonológica (rimas, sílabas, segmentación).
- Actividades de vocabulario contextualizado.
- Lectura repetida para mejorar fluidez.
- Producción de oraciones cortas con apoyo visual.
- Trabajo por estaciones de aprendizaje en pequeños grupos.

De igual forma, se pondrá en práctica el uso de la gamificación en los estudiantes para evidenciar la efectividad del mismo en el grupo donde se realiza la investigación.

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ/ C.E.B G. REPÚBLICA DE HONDURAS**

🎮 **PRUEBA DIAGNÓSTICA**

**Habilidades lectoras – Tercer grado de primaria**

*Investigación: La gamificación como estrategia metodológica*

*para el fortalecimiento de la lectura en educación primaria.*

| | |
|---|---|
| Nombre del estudiante: _____ | Fecha: _____ Grado: 3° Sección: _____ |
| Escuela / Centro Educativo: _____ | Docente investigador(a): _____ |

📋 **INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL DOCENTE**

• Esta prueba tiene como objetivo identificar el nivel inicial de habilidades lectoras de los estudiantes.

• Aplíquela antes de iniciar la propuesta metodológica de gamificación (PRE-TEST).

• Tiempo estimado: 45 a 60 minutos. Puede realizarse en dos sesiones, si es necesario.

• Lea cada sección en voz alta y asegúrese, de que los estudiantes comprenden qué deben hacer.

• Los resultados servirán únicamente para fines de investigación académica.

## SECCIÓN I: FLUIDEZ LECTORA

*Dimensión evaluada: Velocidad lectora, precisión y entonación.*

**Valor: 20 puntos**

**Lee el siguiente texto en voz alta mientras el docente registra el tiempo y los errores. Luego responde las preguntas.**

***El gran árbol del parque***

*En el parque de la ciudad había un árbol muy grande y viejo. Sus ramas llegaban hasta el cielo y daban sombra a todos los que descansaban debajo de él. Los pájaros cantaban entre sus hojas verdes y los niños jugaban a su alrededor. Un día, una niña llamada Sofía encontró una cajita de madera al pie del árbol. Dentro había una carta que decía: "Quien cuide este árbol, encontrará el tesoro más grande del mundo." Sofía comenzó a regar el árbol todos los días, a recoger la basura a su alrededor y a cuidarlo con mucho amor. Con el tiempo, el árbol floreció como nunca antes. Los vecinos salían a admirarlo y el parque se llenó de risas y alegría. Entonces Sofía comprendió cuál era el tesoro: la felicidad de compartir algo hermoso con los demás.*

| Palabras por minuto (PPM) | Errores de pronunciación | Nivel de entonación (1-3) |
|---|---|---|
| | | |

*Escala de entonación: 1 = Sin entonación  2 = Entonación básica  3 = Entonación apropiada*

## SECCIÓN II: COMPRENSIÓN LECTORA

*Dimensión evaluada: Comprensión literal, inferencial y crítica.*

**Valor: 30 puntos (3 puntos por pregunta)**
**Lee las preguntas con el estudiante. Puede responder oralmente o por escrito.**

**A. Comprensión literal (Lo que dice el texto directamente).**

**1. ¿Dónde vivía el gran árbol de la historia?**

- En un bosque oscuro
- En el parque de la ciudad
- En el jardín de Sofía
- En una escuela

**2. ¿Qué encontró Sofía al pie del árbol?**

- Un libro de cuentos
- Un cofre de monedas
- Una cajita de madera con una carta
- Un nido de pájaros

**3. ¿Qué hizo Sofía para cuidar el árbol? Marca todas las correctas:**

- Lo regaba todos los días
- Lo pintó de colores
- Recogía la basura a su alrededor
- Lo cortó y sembró otro

**B. Comprensión inferencial (Lo que podemos deducir).**

**4. ¿Por qué crees que la carta decía que el tesoro era "el más grande del mundo"?**

- Porque había mucho oro enterrado
- Porque la felicidad y la convivencia son más valiosas que el dinero

- Porque el árbol crecía muy alto
- Porque Sofía era muy inteligente

**5. ¿Qué nos enseña esta historia?**

- Que los árboles son peligrosos
- Que cuidar la naturaleza trae beneficios para todos
- Que los tesoros siempre están escondidos
- Que los parques no sirven para nada

**6.** ¿Qué crees que hubiera pasado si Sofía no hubiera cuidado el árbol? Explica con tus palabras: _____

_____

**C. Comprensión crítica (Tu opinión).**

7. ¿Estás de acuerdo con lo que hizo Sofía? ¿Por qué?

_____

_____

**8.** ¿Qué harías tú si encontraras esa carta? ¿Cómo cuidarías algo de tu comunidad?

_____

_____

**9. ¿Cuál sería el mejor título alternativo para esta historia?**

La niña que encontró oro

- El tesoro de cuidar
- El árbol mágico y sus poderes
- Los pájaros del parque

**10.** Dibuja o escribe cuál es el mensaje principal del texto:

## SECCIÓN III: CONCIENCIA FONOLÓGICA Y VOCABULARIO

**Valor: 25 puntos.**

**A. Separa las sílabas de las siguientes palabras y escribe cuántas sílabas tiene cada una.**

| Palabra | Separación silábica | N.° de sílabas |
|---|---|---|
| **árbol** | __ - __ - __ - __ - __ | _____ |
| **felicidad** | __ - __ - __ - __ - __ | _____ |
| **comunidad** | __ - __ - __ - __ - __ | _____ |
| **pájaro** | __ - __ - __ - __ - __ | _____ |
| **floreció** | __ - __ - __ - __ - __ | _____ |

**B. Vocabulario: Escribe el significado con tus propias palabras y úsala en una oración.**

**1. FLORECIÓ:**

Significado: _____

Oración: _____

**2. CUIDAR:**

Significado: _____

Oración: _____

**C. Une cada palabra con su antónimo (palabra de significado contrario).**

| PALABRA | ANTÓNIMO |
|---|---|
| **Alegría** | tristeza / oscuridad / silencio / descuido |
| **Ruido** | _____ |
| **Luz** | _____ |
| **Cuidado** | _____ |

## SECCIÓN IV: MOTIVACIÓN Y HÁBITO LECTOR

*Valor: 15 puntos | Esta sección no tiene respuestas correctas o incorrectas. Es para conocerte mejor.*

¿Cuál es tu libro, cuento o historia favorita? ¿Por qué?

_____

_____

¿Si pudieras leer un cuento de cualquier tema, de qué sería?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

## SECCIÓN V: PRODUCCIÓN ESCRITA BREVE

**Valor: 10 puntos**

**Escribe tres o cuatro oraciones contando de qué trata el texto que leíste. Usa tus propias palabras.**

**Mi resumen del cuento:**

_____

_____

_____

_____

**REGISTRO DE RESULTADOS (uso del docente)**

| Sección | Puntaje máximo | Puntaje obtenido |
|---|---|---|
| I. Fluidez lectora | 20 | _____ |
| II. Comprensión lectora | 30 | _____ |
| III. Conciencia fonológica y vocabulario | 25 | _____ |
| IV. Motivación y hábito lector | 15 | _____ |
| V. Producción escrita | 10 | _____ |
| **TOTAL** | **100** | _____ |

Observaciones del docente:

_____

_____

_____

**Nivel de desempeño inicial:**

☐ Avanzado (85–100 pts) ☐ Satisfactorio (70–84 pts) ☐ En proceso (50–69 pts)

☐ Inicio (menos de 50 pts)

***— Fin de la Prueba Diagnóstica —***

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ/ C.E.B G. REPÚBLICA DE HONDURAS**

🎮 **PRUEBA DIAGNÓSTICA**

**Habilidades Lectoras – Tercer Grado de Primaria**

*Investigación: La gamificación como estrategia metodológica*

*para el fortalecimiento de la lectura en educación primaria.*

| | |
|---|---|
| Nombre del estudiante: _____ | Fecha: _____ Grado: 3° Sección: _____ |
| Escuela / Centro Educativo: _____ | Docente investigador(a): _____ |

📋 **INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL DOCENTE**

• Esta prueba tiene como objetivo identificar el nivel inicial de habilidades lectoras de los estudiantes.

• Aplíquela antes de iniciar la propuesta metodológica de gamificación (PRE-TEST).

• Tiempo estimado: 45 a 60 minutos. Puede realizarse en dos sesiones, si es necesario.

• Lea cada sección en voz alta y asegúrese, de que los estudiantes comprenden qué deben hacer.

• Los resultados servirán únicamente para fines de investigación académica.

## SECCIÓN I: FLUIDEZ LECTORA

Dimensión evaluada: Velocidad lectora, precisión y entonación. Valor: 25 puntos.

**Lee el siguiente texto en voz alta. El docente registra el tiempo, los errores y la entonación.**

***El río y el pececito valiente***

*En un río de aguas cristalinas vivía un pececito llamado Lua. Era pequeño y dorado, con aletas brillantes que reflejaban la luz del sol. A Lua le encantaba explorar cada rincón del río, aunque sus amigos le decían que era peligroso alejarse demasiado. Un día, Lua escuchó el llanto de una rana atrapada entre unas piedras al final del río. Sin pensarlo dos veces, nadó con todas sus fuerzas hasta llegar a ella. Con mucho esfuerzo y valentía, empujó las piedras con su cuerpo hasta liberar a la ranita. La rana, agradecida, le dijo: "¡Eres el más valiente del río! Pero también el más sabio, porque supiste cuándo actuar sin esperar a que alguien más lo hiciera." Desde ese día, Lua comprendió que el verdadero valor no está en el tamaño del cuerpo, sino en el tamaño del corazón. Y sus amigos aprendieron que ayudar a los demás siempre vale la pena, sin importar cuán difícil parezca el camino.*

| **Palabras por minuto (PPM)** | **Errores de pronunciación** | **Nivel de entonación (1-3)** |
|---|---|---|
| | | |

## SECCIÓN II: COMPRENSIÓN LECTORA

Dimensión evaluada: Comprensión literal, inferencial y crítica. Valor: 35 puntos

**Responde las preguntas sobre el texto que leíste.**

**A. Comprensión literal**

**1. ¿Cómo se llamaba el pececito protagonista de la historia?**

- Nemo
- Lua
- Luka
- Gota

**2. ¿Qué problema tenía la ranita al final del río?**

- Estaba perdida
- Estaba enferma
- Estaba atrapada entre piedras
- Tenía hambre

**3. ¿Qué hizo Lua para ayudar a la rana?**

- La llamó a otros peces
- Empujó las piedras con su cuerpo
- Fue a buscar ayuda
- Esperó hasta el día siguiente

**B. Comprensión inferencial**

**4. ¿Por qué crees que los amigos de Lua le decían que era peligroso alejarse?**

- Porque era de noche
- Porque el río era muy profundo y no conocían lo que había al final
- Porque no lo querían
- Porque el agua estaba sucia

**5. ¿Qué significa la frase: "el verdadero valor está en el tamaño del corazón"?**

- Que los corazones grandes son más valientes
- Que ser valiente significa ser generoso y actuar con bondad
- Que los peces tienen corazones muy grandes
- Que hay que ser fuerte para ser valiente

**6.** ¿Qué aprendieron los amigos de Lua al final de la historia? Explica con tus palabras: _____

_____

_____

**C. Comprensión crítica y valorativa**

**7.** ¿Crees que Lua actuó correctamente al actuar solo? ¿Qué hubieras hecho tú? _____

_____

**8.** ¿Conoces alguna situación real parecida a la del cuento? ¿Cómo la relacionas? _____

_____

_____

**9. ¿Cuál es la enseñanza más importante de este cuento?**

- Que los peces son animales valientes
- Que debemos ayudar a los demás aunque sea difícil
- Que los ríos son peligrosos
- Que las ranas y los peces son amigos

**10. Escribe el inicio, el desarrollo y el final del cuento:**

| | |
|---|---|
| **Inicio:** | _____ |
| **Desarrollo:** | _____ |
| **Final:** | _____ |

## SECCIÓN III: VOCABULARIO Y CONCIENCIA FONOLÓGICA

**Valor: 30 puntos**

**A. Separa las sílabas de las siguientes palabras y cuenta cuántas tiene.**

| Palabra | Separación silábica | N.° de sílabas |
|---|---|---|
| **valiente** | __ - __ - __ - __ - __ - __ | _____ |
| **corazón** | __ - __ - __ - __ - __ - __ | _____ |
| **brillante** | __ - __ - __ - __ - __ - __ | _____ |
| **agradecida** | __ - __ - __ - __ - __ - __ | _____ |
| **cristalinas** | __ - __ - __ - __ - __ - __ | _____ |

**B. Une cada palabra con su sinónimo y su antónimo. Escríbelos en la tabla.**

| Palabra | Sinónimo | Antónimo |
|---|---|---|
| **Valiente** | _____ | _____ |
| **Brillante** | _____ | _____ |
| **Pequeño** | _____ | _____ |
| **Agradecida** | _____ | _____ |

**C. Escribe el significado de las siguientes palabras y úsalas en una oración relacionada con la lectura.**

**VALENTÍA:**

Significado: _____

Oración: _____

**AGRADECIDA:**

Significado: _____

Oración: _____

¿Cuál fue la actividad o el juego que más te gustó durante las clases de lectura? _____

_____

¿Por qué crees que leer es importante para tu vida? _____

_____

## SECCIÓN IV: PRODUCCIÓN ESCRITA CREATIVA

**Valor: 10 puntos**

**Escribe un párrafo de cuatro a seis oraciones creando un final diferente para la historia de Lua. ¡Sé creativo!**

**Mi final alternativo:**

_____

_____

_____

_____

_____

_____

**📊 TABLA COMPARATIVA PRE-TEST / POST-TEST (Uso del docente investigador)**

*Registre los puntajes de ambas pruebas para cada estudiante y calcule la diferencia.*

| Sección | Puntaje máx. | Pre-Test | Post-Test | Diferencia (+/-) | % de mejora |
|---|---|---|---|---|---|
| I. Fluidez lectora | 20 | _____ | _____ | _____ | _____% |
| II. Comprensión lectora | 30 | _____ | _____ | _____ | _____% |
| III. Vocabulario y conciencia fonológica | 25 | _____ | _____ | _____ | _____% |
| IV. Motivación lectora | 15 | _____ | _____ | _____ | _____% |
| V. Producción escrita | 10 | _____ | _____ | _____ | _____% |
| **TOTAL** | **100** | _____ | _____ | _____ | _____% |

**ESCALA DE NIVELES DE DESEMPEÑO**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 🌟 **AVANZADO** **85–100 pts** | ✅ **SATISFACTORIO 70–84 pts** | ⚙️ **EN PROCESO** **50–69 pts** | 🔴 **INICIO Menos de 50 pts** |

Conclusiones del docente investigador:

_____

_____

_____

_____

Hipótesis confirmada: ☐ Sí ☐ Parcialmente ☐ No

Firma:

_____

***— Fin de la Prueba Final | Propuesta de Gamificación en la Lectura***

## MOTIVACIÓN E IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN

*Esta sección mide el impacto de la propuesta gamificada en tu motivación hacia la lectura.*

**Marca con una X cómo te sientes AHORA con respecto a la lectura.**

| Pregunta | Siempre | A veces | Nunca |
|---|---|---|---|
| ¿Te gusta leer ahora más que antes? | ☐ | ☐ | ☐ |
| ¿Las actividades de juego te ayudaron a leer mejor? | ☐ | ☐ | ☐ |
| ¿Lees libros o cuentos en casa por tu cuenta? | ☐ | ☐ | ☐ |
| ¿Entiendes mejor lo que lees ahora? | ☐ | ☐ | ☐ |
| ¿Te gustaría seguir aprendiendo a leer con juegos? | ☐ | ☐ | ☐ |