Revista de Estudios Generales (REG).
ISSN: 3073-1259 Vol.4 (N°.3). julio -septiembre 2025
DOI:10.70577/reg.v4i3.172

La Gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal e inferencial de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”

Gamification in the development of reading comprehension at the literal and inferential levels of fifth-year Basic Education students at the Intercultural Bilingual Community Educational Unit "ABC"

Mg. María del Cisne Guaillas Gualán
Universidad Nacional de Loja
maria.d.guaillas@unl.edu.ec
https://orcid.org/0009-0004-7351-8078
Ecuador - Loja

Mg. María Gabriela Cabrera Marín
Universidad Nacional de Loja
maria.g.cabrera.m@unl.edu.ec
https://orcid.org/0009-0004-3438-7642
Ecuador

Mg. Luis Salbador Guamán Zhunaula
Ministerio de Educación
salbador.guaman@educacion.gob.ec
https://orcid.org/0009-0001-2241-2554
Ecuador

Formato de citación APA
Guaillas, M. Cabrera, M. Guaman, L. (2025). La Gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora a nivel literal e inferencial de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”. Revista REG, Vol. 4 (N°. 3). p. 298 - 325.

CIENCIA INTEGRADA
Vol. 4 (N°. 3). Julio - Septiembre 2025.
ISSN: 3073-1259
Fecha de recepción: 08-07-2025
Fecha de aceptación :17-07-2025
Fecha de publicación:30-09-2025

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el impacto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora, específicamente en los niveles literal e inferencial, en los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "ABC". En este sentido la comprensión lectora es una competencia fundamental en el proceso educativo, y su fortalecimiento resulta esencial para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. Sin embargo, se evidenció que muchos estudiantes presentaron dificultades para interpretar y deducir información de los textos. Frente a esta problemática, se propuso el uso de estrategias gamificadas como una alternativa innovadora y motivadora que transforma el aula en un espacio lúdico y significativo. La metodología utilizada fue de tipo cualitativa que permitió recoger y analizar datos a través de pruebas diagnósticas, actividades lúdicas y evaluaciones finales. Bajo esta premisa los resultados obtenidos demostraron un incremento notable en la participación, motivación y desempeño de los estudiantes en tareas de lectura comprensiva, lo que indica que la gamificación puede ser una herramienta pedagógica eficaz para potenciar el aprendizaje lector desde una perspectiva dinámica e inclusiva.

PALABRAS CLAVE: gamificación, comprensión lectora, motivación, aprendizaje significativo.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

ABSTRACT

The aim of this research was to analyze the impact of gamification on the development of reading comprehension, specifically at the literal and inferential levels, in fifth-grade students of General Basic Education at the Intercultural Bilingual Community Educational Unit "ABC." Reading comprehension is a fundamental skill in the educational process, and strengthening it is essential for learning in all areas of knowledge. However, it was observed that many students faced difficulties in interpreting and inferring information from texts. In response to this issue, the use of gamified strategies was proposed as an innovative and motivating alternative that transforms the classroom into a playful and meaningful learning environment. The methodology used was qualitative-quantitative, with a mixed approach that made it possible to collect and analyze data through diagnostic tests, playful activities, and final evaluations. Based on this premise, the results showed a notable improvement in students' participation, motivation, and performance in reading comprehension tasks, indicating that gamification can be an effective pedagogical tool to enhance reading learning from a dynamic and inclusive perspective.

KEYWORDS: gamification, reading comprehension, motivation, meaningful learning.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se desarrolló en la parroquia rural San Pablo de Tenta, en el cantón Saraguro. Dicha jurisdicción está ubicada a 9,2 km de la cabecera cantonal, cuenta con 18 comunidades y posee 3.676 habitantes, entre indígenas y mestizo. En este sector el idioma de uso general es el español, sin embargo, los indígenas, como lengua materna para la comunicación intrafamiliar, usan el Kichwa. Tenta cuenta con servicios destinados a la comunidad como un templo con Casa Parroquial, una oficina de la Tenencia Política y una oficina de la Jefatura de Área de Salud.

Bajo esta premisa cabe señalar que el cantón Saraguro cuenta con 99 Instituciones Educativas, las cuales se distribuyen en 25 bilingües y 74 hispanas las mismas que son de educación regular y 1 para PCEI también hispana. En este sentido, la institución objeto de estudio es la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”, la misma que cuenta con los niveles de educación: inicial, preparatoria, básica elemental, básica media, básica superior y bachillerato general unificado. La denominación de la Unidad Educativa se debe a la Fundación Alemana “ABC”, cuya sigla significa “Aprendiendo Aprender las Primeras Letras del Alfabeto”. La población estudiantil de este establecimiento abarca un aproximado de 228 estudiantes y una planta docente de 26 maestros.

En este sentido partiremos de que la lectura es un hábito de comunicación que nos permite conectar y ponernos en la piel de otras personas o personajes y es, sin duda, uno de los mejores hábitos que se puede adquirir ya que ejercita a nuestro cerebro, despierta vías neuronales, activa la memoria, ayuda a la comprensión de textos, nos hace recordar, conocer y aprender. etc., Existen factores que inciden negativamente en la comprensión lectora como ser la falta o nivel deficiente de lectura, la pobreza de vocabulario y otros. Los mismos derivan de factores internos y de factores externos que se desprenden del contexto familiar, escolar y social que rodean a la persona. El escaso nivel de comprensión lectora tiene como uno de sus resultados a los altos niveles de fracaso escolar e incluso podría derivar en el abandono escolar. Combatir el escaso nivel de comprensión lectora no es tarea fácil, pero es posible. (Arcos, 2021, p. 65)

A nivel del mundo y según las estimaciones del Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS) más de 617 millones de niños y adolescentes no están alcanzando los niveles mínimos de competencia (NMCs) en lectura y matemáticas, dichos datos señalan una tremenda pérdida de potencial humano ya que estás dos áreas son dos de las principales en el proceso académico, siendo además que son habilidades comunicativas básicas, hablar, escuchar, leer y escribir, además indispensables para convivir en sociedad.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Así mismo, si hablamos a nivel de país se tiene que de acuerdo a los resultados del cuarto Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE), presentado este jueves 8 de septiembre de 2022, el principal problema educativo de los niños y niñas en el Ecuador se debe a la lectura, dicho estudio se enfocó en alumnos de cuarto y séptimo de básica en las áreas de lectura y matemáticas, donde los resultados arrojaron que el promedio en Lectura fue menor.

El estudio también mostró que los logros de aprendizaje no dependen exclusivamente de la nota adquirida por el estudiante, sino de otros factores como el método de enseñanza, las estrategias utilizadas por el docente seguidos de otros factores relacionados con el contexto socioeconómico del país, toda vez que el Ecuador está atravesando importantes cambios.

La situación no es diferente en nuestra provincia y en el contexto local, el cual no es ajeno a esta realidad específicamente en los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”, de la parroquia Tenta en el cantón Saraguro, donde mediante una observación directa se ha podido determinar que los alumnos presentan dificultades para leer y comprender un texto, puesto que no tienen fluidez en la lectura y no respetan los signos de puntuación, posiblemente dicha situación se deba a múltiples factores uno de ellos es que hoy por hoy nos enfrentamos a un nuevo reto como lo es la fuerte presencia de la tecnología, por otro lado al ser la institución motivo de estudio de la zona rural es posible que existan factores como escasez de materiales lectura, distracciones y desmotivación. De ahí que es imperativo que los docentes busquemos nuevas formas de llegar a nuestros estudiantes, tomando en cuenta aspectos como la motivación, mejora de habilidades, desarrollo de la creatividad, entre otros.

Sin embargo, en la presente investigación nos enfocaremos en el ámbito de la comprensión lectora y cómo la gamificación puede influir en esta área la cual se ha visto afectada por diversos aspectos entre ellos está el hecho que hoy en día nos enfrentamos a un nuevo desafío como lo es la fuerte presencia de la tecnología lo cual ha traído consigo que disminuya el hábito de la lectura tradicional. Por otro tanto, es posible de acuerdo a los contextos educativos, que la lectura y la comprensión de textos no se aborda de manera adecuada y no se consideran las necesidades educativas de los estudiantes, siendo estos algunos de los factores que influyen en las dificultades de la comprensión lectora.

Al revisar aportaciones actuales en torno a este tema se tiene que para Navarro-Mateos, Pérez-López y Marzo (2021), “la gamificación es una poderosa estrategia para motivar y favorecer el aprendizaje de los alumnos, asimismo, refiere a que este término se caracteriza por aumentar el interés de los alumnos y, por tanto, en la implicación de los procesos de aprendizaje” (p.56)

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

Al respecto de este aporte es evidente que la gamificación es una herramienta bastante útil a la hora de motivar a los estudiantes, toda vez que al incluir elementos de juego en el proceso educativo los estudiantes sienten más motivados, aumentando su interés, posibilitando así que se involucren activamente en el aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de habilidades.

De la misma manera, Beltrán, Sánchez y Rico (2021) se refieren a la importancia de la gamificación en el contexto educativo, como esta estrategia se enfoca en la utilización de elementos propios de los juegos que permiten mejorar la motivación el aprendizaje y la comprensión lectora, partiendo de aquello la gamificación busca entonces transformar la enseñanza tradicional en un proceso entretenido y atractivo para los estudiantes.

Así también (Licorish et al., 2018; Magadán-Díaz y Rivas-García, 2022) indican que el uso de la metodología de juegos como lo es la gamificación, puede incrementar e intensificar la concentración de los alumnos, gracias a esto pueden motivarse para trabajar en equipo, involucrándose de manera efectiva, estos expertos hacen énfasis en los procesos de enseñanza específicamente en los alumnos de primaria, indicando que pueden incluir una cantidad considerable de juegos que podrían ayudar en la comprensión lectora, ya sea de textos académicos más complejos o un cuento o historieta que es de fácil comprensión, siempre teniendo en cuenta la edad de los estudiantes.

Así también cabe mencionar el trabajo de tesis de María Elisabeth Tenesaca Orellana quien habla del uso de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura comprensiva a nivel literal en niños de quinto año de EGB en la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe. En este trabajo la autora manifiesta que la utilización de juegos tiene un efecto positivo al momento de mejorar la capacidad para comprender y retener la motivación de los alumnos, ayudando en la comprensión lectora y la retención de textos, a decir de la autora y en base a los resultados que obtuvo indica que ciertamente los recursos lúdicos permiten desarrollar habilidades de lectura mucho más efectiva, en conclusión el estudio revela que la gamificación si permite que las lecciones de lectura sean más atractivas.

De igual manera la tesis de Blanca Mercedes Montenegro Martínez (2022) investiga cómo la gamificación puede ser una herramienta pedagógica efectiva para motivar la lectura en los niños y niñas de cuarto año de Educación General Básica. Mediante este estudio la autora menciona el impacto de los elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al momento de involucrar a los estudiantes en la lectura, el resultado de la tesis señala, que la gamificación puede ser un elemento efectivo para motivar y crear interés en la lectura mejorando significativamente su desenvolvimiento en esta área.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

A través de este estudio, se examina el impacto de incorporar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de hacer que los niños se involucren de manera más activa en la lectura, señalando que la gamificación, si es aplicada adecuadamente, tiene el potencial de optimizar tanto la comprensión lectora como la actitud hacia la lectura en los estudiantes.

MÉTODOS Y MATERIALES

La presente investigación se desarrolló en la parroquia rural San Pablo de Tenta, en el cantón Saraguro. Dicha jurisdicción está ubicada a 9,2 km de la cabecera cantonal, cuenta con 18 comunidades y posee 3.676 habitantes, entre indígenas y mestizo. En este sector el idioma de uso general es el español, sin embargo, los indígenas, como lengua materna para la comunicación intrafamiliar, usan el Kichwa. Tenta cuenta con servicios destinados a la comunidad como un templo con Casa Parroquial, una oficina de la Tenencia Política y una oficina de la Jefatura de Área de Salud.

Bajo esta premisa cabe señalar que el cantón Saraguro cuenta con 99 Instituciones Educativas, las cuales se distribuyen en 25 bilingües y 74 hispanas las mismas que son de educación regular y 1 para PCEI también hispana. En este sentido, la institución objeto de estudio es la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”, la misma que cuenta con los niveles de educación: inicial, preparatoria, básica elemental, básica media, básica superior y bachillerato general unificado. La denominación de la Unidad Educativa se debe a la Fundación Alemana “ABC”, cuya sigla significa “Aprendiendo Aprender las Primeras Letras del Alfabeto”. La población estudiantil de este establecimiento abarca un aproximado de 228 estudiantes y una planta docente de 26 maestros.

En este sentido partiremos de que la lectura es un hábito de comunicación que nos permite conectar y ponernos en la piel de otras personas o personajes y es, sin duda, uno de los mejores hábitos que se puede adquirir ya que ejercita a nuestro cerebro, despierta vías neuronales, activa la memoria, ayuda a la comprensión de textos, nos hace recordar, conocer y aprender. etc., Existen factores que inciden negativamente en la comprensión lectora como ser la falta o nivel deficiente de lectura, la pobreza de vocabulario y otros. Los mismos derivan de factores internos y de factores externos que se desprenden del contexto familiar, escolar y social que rodean a la persona. El escaso nivel de comprensión lectora tiene como uno de sus resultados a los altos niveles de fracaso escolar e incluso podría derivar en el abandono escolar. Combatir el escaso nivel de comprensión lectora no es tarea fácil, pero es posible. (Arcos, 2021, p. 65)

A nivel del mundo y según las estimaciones del Instituto de Estadística de la UNESCO (UIS) más de 617 millones de niños y adolescentes no están alcanzando los niveles mínimos de competencia (NMCs) en lectura y matemáticas, dichos datos señalan una tremenda pérdida de potencial humano

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

ya que estás dos áreas son dos de las principales en el proceso académico, siendo además que son habilidades comunicativas básicas, hablar, escuchar, leer y escribir, además indispensables para convivir en sociedad.

Así mismo, si hablamos a nivel de país se tiene que de acuerdo a los resultados del cuarto Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE), presentado este jueves 8 de septiembre de 2022, el principal problema educativo de los niños y niñas en el Ecuador se debe a la lectura, dicho estudio se enfocó en alumnos de cuarto y séptimo de básica en las áreas de lectura y matemáticas, donde los resultados arrojaron que el promedio en Lectura fue menor.

El estudio también mostró que los logros de aprendizaje no dependen exclusivamente de la nota adquirida por el estudiante, sino de otros factores como el método de enseñanza, las estrategias utilizadas por el docente seguidos de otros factores relacionados con el contexto socioeconómico del país, toda vez que el Ecuador está atravesando importantes cambios.

La situación no es diferente en nuestra provincia y en el contexto local, el cual no es ajeno a esta realidad específicamente en los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “ABC”, de la parroquia Tenta en el cantón Saraguro, donde mediante una observación directa se ha podido determinar que los alumnos presentan dificultades para leer y comprender un texto, puesto que no tienen fluidez en la lectura y no respetan los signos de puntuación, posiblemente dicha situación se deba a múltiples factores uno de ellos es que hoy por hoy nos enfrentamos a un nuevo reto como lo es la fuerte presencia de la tecnología, por otro lado al ser la institución motivo de estudio de la zona rural es posible que existan factores como escasez de materiales lectura, distracciones y desmotivación. De ahí que es imperativo que los docentes busquemos nuevas formas de llegar a nuestros estudiantes, tomando en cuenta aspectos como la motivación, mejora de habilidades, desarrollo de la creatividad, entre otros.

Sin embargo, en la presente investigación nos enfocaremos en el ámbito de la comprensión lectora y cómo la gamificación puede influir en esta área la cual se ha visto afectada por diversos aspectos entre ellos está el hecho que hoy en día nos enfrentamos a un nuevo desafío como lo es la fuerte presencia de la tecnología lo cual ha traído consigo que disminuya el hábito de la lectura tradicional. Por otro tanto, es posible de acuerdo a los contextos educativos, que la lectura y la comprensión de textos no se aborda de manera adecuada y no se consideran las necesidades educativas de los estudiantes, siendo estos algunos de los factores que influyen en las dificultades de la comprensión lectora.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

Al revisar aportaciones actuales en torno a este tema se tiene que para Navarro-Mateos, Pérez-López y Marzo (2021), "la gamificación es una poderosa estrategia para motivar y favorecer el aprendizaje de los alumnos, asimismo, refiere a que este término se caracteriza por aumentar el interés de los alumnos y, por tanto, en la implicación de los procesos de aprendizaje" (p.56)

Al respecto de este aporte es evidente que la gamificación es una herramienta bastante útil a la hora de motivar a los estudiantes, toda vez que al incluir elementos de juego en el proceso educativo los estudiantes sienten más motivados, aumentando su interés, posibilitando así que se involucren activamente en el aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de habilidades.

De la misma manera, Beltrán, Sánchez y Rico (2021) se refieren a la importancia de la gamificación en el contexto educativo, como esta estrategia se enfoca en la utilización de elementos propios de los juegos que permiten mejorar la motivación el aprendizaje y la comprensión lectora, partiendo de aquello la gamificación busca entonces transformar la enseñanza tradicional en un proceso entretenido y atractivo para los estudiantes.

Así también (Licorish et al., 2018; Magadán-Díaz y Rivas-García, 2022) indican que el uso de la metodología de juegos como lo es la gamificación, puede incrementar e intensificar la concentración de los alumnos, gracias a esto pueden motivarse para trabajar en equipo, involucrándose de manera efectiva, estos expertos hacen énfasis en los procesos de enseñanza específicamente en los alumnos de primaria, indicando que pueden incluir una cantidad considerable de juegos que podrían ayudar en la comprensión lectora, ya sea de textos académicos más complejos o un cuento o historieta que es de fácil comprensión, siempre teniendo en cuenta la edad de los estudiantes.

Así también cabe mencionar el trabajo de tesis de María Elisabeth Tenesaca Orellana quien habla del uso de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la lectura comprensiva a nivel literal en niños de quinto año de EGB en la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe. En este trabajo la autora manifiesta que la utilización de juegos tiene un efecto positivo al momento de mejorar la capacidad para comprender y retener la motivación de los alumnos, ayudando en la comprensión lectora y la retención de textos, a decir de la autora y en base a los resultados que obtuvo indica que ciertamente los recursos lúdicos permiten desarrollar habilidades de lectura mucho más efectiva, en conclusión el estudio revela que la gamificación si permite que las lecciones de lectura sean más atractivas.

De igual manera la tesis de Blanca Mercedes Montenegro Martínez (2022) investiga cómo la gamificación puede ser una herramienta pedagógica efectiva para motivar la lectura en los niños y niñas de cuarto año de Educación General Básica. Mediante este estudio la autora menciona el impacto

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

de los elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al momento de involucrar a los estudiantes en la lectura, el resultado de la tesis señala, que la gamificación puede ser un elemento efectivo para motivar y crear interés en la lectura mejorando significativamente su desenvolvimiento en esta área. A través de este estudio, se examina el impacto de incorporar elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de hacer que los niños se involucren de manera más activa en la lectura, señalando que la gamificación, si es aplicada adecuadamente, tiene el potencial de optimizar tanto la comprensión lectora como la actitud hacia la lectura en los estudiantes.

Tabla 1: **Secuencia didáctica basada en la gamificación** para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto año de Educación Básica.

Sesión	Cuento	Fase / Objetivo	Actividades	Criterios / Evaluación	Gamificación
Sesión 1	Los traviesos granos de maíz	**Evaluación Literal** Objetivo: Evaluar si los alumnos comprenden detalles básicos del texto tal como se presentan.	Preguntas:1. ¿En qué lugar se desarrolla la historia? 2. ¿Quiénes son los personajes principales? 3. ¿Qué hacían los granos de maíz al principio? 4. ¿Qué ocurrió cuando fueron traviesos? 5. ¿Cómo finaliza la historia?	Retroalimentación inmediata sobre respuestas correctas o incorrectas.	
		Evaluación Inferencial Objetivo: Analizar e interpretar información más allá del texto.	Preguntas:1. ¿Por qué fueron traviesos? 2. ¿Cómo afectó su comportamiento al huerto? 3. ¿Qué pasaría si no fueran traviesos?4. ¿Cuál es el mensaje del cuento?5. ¿Por qué son importantes el sol y la tierra?	Discusión grupal. Actividad de inferencia con imágenes o videos. Refuerzo gamificadas (puntos/premios).	Refuerzo con puntos por profundidad y argumentación.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

		Evaluación Final Objetivo: Reflexión sobre el aprendizaje y uso de gamificación.	Preguntas finales: ¿Qué te ayudó más a entender el cuento? ¿Te gustó usar la gamificación? ¿Qué cuentos sugerirías trabajar así?	Reflexión escrita y compartida en grupo.	-
Sesión 2	La flor que se quedaba a calva	**Fase 1: Anticipación** Objetivo: Activar conocimientos previos.	Preguntas: - ¿Dónde sucede la historia? ¿Qué tipo de jardín es? - ¿Qué elementos hay?	Identificación del contexto y elementos del lugar.	Búsqueda de pistas en equipos con recompensas.
		Fase 2: Construcción Objetivo: Interpretar símbolos y propósito del autor.	Actividad 1: Reflexión sobre símbolos (estornudo, pétalos, viento). Actividad 2: Propósito del autor al elegir el lugar.	Reflexión grupal e interpretación simbólica.	"Adivina el símbolo" con puntos por aciertos.
		Fase 3: Consolidación Objetivo: Evaluación y reflexión.	Actividad: Llenar tabla de acciones clave y redactar reflexión personal.	Evaluación de comprensión, creatividad y reflexión escrita.	
Sesión 3	La escoba hacendosa	**Fase 1: Anticipación** Objetivo: Activar conocimientos sobre el contexto.	Preguntas: - ¿Para qué sirve una escoba? - ¿Dónde trabaja? - ¿Por qué sería hacendosa?	Indagación sobre el hogar, jardín y áreas que limpia.	Juego de la escoba (lectura por turnos al azar). Mapa del hogar con zonas de limpieza.
		Fase 2: Construcción Objetivo: Análisis de símbolos y personajes.	Actividad 1: Reflexión sobre símbolos (lazo, polvo, escaleras). Actividad 2: Clasificación de personajes.	Cuaderno simbólico y ficha de personajes con reflexión escrita.	Juegos: "Adivina el símbolo" y tarjetas de personajes.
		Fase 3: Consolidación Objetivo: Comprensión de acciones y su propósito.	Actividad: Ordenar acciones de la escoba y explicar sus motivaciones.	Tabla con acciones, propósito y desarrollo de la historia.	Juego de la secuencia de acciones con puntos por precisión.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Revista de Estudios Generales (REG).
ISSN: 3073-1259 Vol.4 (N°.3). julio -septiembre 2025
DOI:10.70577/reg.v4i3.172

Sesión 4	El reloj que ya puede dar la hora	**Inicio / Objetivo:** Activar conocimientos previos sobre el concepto de tiempo y cómo lo medimos	**Conversatorio sobre el tiempo.** ¿Qué es el tiempo? ¿Cómo medimos las horas y los minutos?	Participación activa en la lluvia de ideas.	"Adivina el tiempo": juego con imágenes de relojes.
		Desarrollo / Objetivo: Comprender la importancia del reloj y los personajes del cuento	**Lectura compartida.** Leer el cuento en voz alta y detenerse para discutir detalles clave.	Comprensión literal y crítica del texto.	"Búsqueda del tesoro del tiempo": pistas con preguntas del cuento.
			Análisis del personaje del reloj. Reflexión sobre el carácter y el papel del reloj en la historia.	Identificación del conflicto y los sentimientos del personaje.	Juegos de roles: los estudiantes representan al reloj.
		Cierre / Objetivo: Reflexionar sobre la lección del cuento y la importancia de la paciencia	**Debate sobre la moraleja.** ¿Qué aprendemos sobre el tiempo?	Discusión reflexiva sobre el mensaje.	Medalla del tiempo para el estudiante más reflexivo.
Sesión 5	Un pañuelo presumido	**Inicio / Objetivo:** Activar conocimientos previos y despertar interés sobre la vanidad	**¿Qué pasaría si los objetos hablaran?** Lluvia de ideas sobre objetos cotidianos y sus posibles emociones.	Activación de la imaginación.	"Ruleta mágica" con imágenes de objetos para imaginar historias.
		Desarrollo / Objetivo: Comprender la trama, los personajes y el mensaje del cuento	**Lectura dialogada del cuento.** Se realiza una lectura compartida con pausas para comentar.	Comprensión literal e inferencial del texto.	Sorpresas narrativas: tarjetas con preguntas ocultas.
			Análisis del personaje principal. ¿Cómo es el pañuelo? ¿Cómo cambia durante el cuento?	Caracterización del personaje y evolución emocional.	Reto del espejo: representar emociones del personaje.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Revista de Estudios Generales (REG).
ISSN: 3073-1259 Vol.4 (N°.3). julio -septiembre 2025
DOI:10.70577/reg.v4i3.172

			Construcción del mensaje. ¿Qué nos quiere decir el cuento sobre la vanidad?	Identificación de valores y moraleja.	Debate en grupos pequeños con tarjetas de opinión.
		Cierre / Objetivo: Reflexionar sobre el aprendizaje	**Diario lector y creación de personaje-objeto.** Escribir una reflexión y crear un nuevo personaje-objeto con historia corta.	Aplicación creativa del mensaje del cuento.	"Pasaporte lector" sellado por participación.
Sesión 6: Evaluación Final	"El pincel soñador"	**Fase 1: Anticipación** (Inicio) Objetivo: Fomentar el interés por la lectura del cuento, activar conocimientos previos y generar una comprensión básica del contexto y personajes.	**Actividad 1**: Introducción al Contexto Lectura en voz alta con pausas para comentar sobre el entorno (taller del pintor) y los objetos que lo componen.	**Criterio:** Identificación del contexto y su influencia en la historia.	**Bingo del Contexto:** Cartones con elementos del cuento. El primero en completar gana.
		Fase 2: Construcción (Desarrollo) Objetivo: Analizar los personajes, su interacción y el mensaje del autor.	**Actividad 1**: Interpretación de los Personajes Exploración de las emociones, sueños y relaciones del pincel soñador.	**Criterio:** Interpretación de personajes y sus interacciones.	Role-playing del pincel: Representación de escenas con diferentes personajes del taller.
			Actividad 2: Relación con el Autor Breve presentación sobre el autor, su estilo y mensaje. Debate sobre el personaje central y la creatividad.	**Criterio:** Reflexión sobre la intención del autor y el mensaje del cuento.	**Trivia sobre el autor y el cuento:** Equipos responden preguntas para ganar puntos.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

			Actividad 3: Identificación de las Acciones Creación de una línea de tiempo con las acciones del pincel soñador.	**Criterio:** Orden cronológico de acciones clave del personaje.	**Juego de secuencias:** Tarjetas con acciones que deben ordenar correctamente.

Para Arias, J. (2021) un test de comprensión lectora es una herramienta de evaluación diseñada para medir la capacidad de un individuo para entender, interpretar y analizar un texto escrito (p.43).

Este instrumento, se aplicó a los estudiantes de quinto año de Educación Básica y fue esencial para tener un acercamiento en torno a los niveles actuales de comprensión lectora de los estudiantes a partir de los resultados arrojados diseñar intervenciones educativas efectivas, ya que permitió establecer estrategias de enseñanza y metas de aprendizaje adecuadas a las necesidades de los estudiantes. Dicho instrumento se aplicó antes y después de la implementación de las estrategias de gamificación. Con los resultados obtenidos en el mismo se pudo identificar las áreas que requieren atención para el diseño de las actividades de gamificación adecuadas. La investigación considera una población de 228 Estudiantes y 26 Docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "ABC", de la parroquia Tenta, cantón Saraguro. La muestra en la presente investigación fue de tipo no probabilística y no aleatoria por conveniencia, teniendo en cuenta la disponibilidad de los estudiantes para formar parte de esta, en un intervalo de tiempo, en este caso son 12 estudiantes matriculados en quinto año.

Tabla 2 Tamaño de muestra

Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "ABC", Parroquia: Tenta				
Número	**Población – Estudiantes de Quinto Año**		**Total**	**Investigadora**
	Hombres	**Mujeres**		
1	6	6	12	

Nota: se presentan el tamaño de la muestra (número exacto de estudiantes)

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Revista de Estudios Generales (REG).
ISSN: 3073-1259 Vol.4 (N°.3). julio -septiembre 2025
DOI:10.70577/reg.v4i3.172

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La evaluación diagnóstica se desarrolló en la Sesión 1 con el cuento "Los traviesos granos de maíz". El objetivo fue identificar los conocimientos previos de los estudiantes y su nivel de comprensión lectora, tanto literal como inferencial.

Actividades realizadas:

- Preguntas literales para identificar detalles básicos del texto.
- Preguntas inferenciales para evaluar la capacidad de interpretación.
- Reflexión grupal y escrita sobre el cuento y la metodología utilizada.
- A nivel literal, los estudiantes mostraron buen dominio en la identificación de personajes, escenarios y hechos principales.
- A nivel inferencial, se observó dificultad en anticipar consecuencias o interpretar el mensaje oculto del cuento, lo que reflejó la necesidad de fortalecer este tipo de lectura.
- La dinámica gamificada (preguntas con retroalimentación inmediata, actividades visuales y premios) generó entusiasmo, incrementando la participación y disposición hacia la lectura.
- Los estudiantes manifestaron curiosidad por trabajar más cuentos bajo esta metodología, lo cual ofreció una base sólida para continuar con la secuencia.

Descripción de la Secuencia Didáctica y Resultados

La secuencia didáctica se desarrolló a través de cinco sesiones centradas en cuentos infantiles, incorporando estrategias de comprensión lectora (literal e inferencial), reflexión creativa y gamificación como eje motivador.

Sesión 2: "La flor que se quedaba calva"

- Objetivo: Activar conocimientos previos e interpretar símbolos dentro del cuento.
- Resultado: Los estudiantes identificaron elementos simbólicos (pétalos, viento, estornudos) y reflexionaron sobre el propósito del autor. La actividad “Adivina el símbolo” incentivó el pensamiento abstracto y la interpretación personal.

Ejemplos de la intervención de los estudiantes

Mientras conversábamos, una alumna dijo: "Para mí los pétalos son como los sueños que uno tiene, pero el viento o un estornudo los puede hacer volar sin que te des cuenta". Otro compañero añadió: "Sí, es como cuando pasa algo inesperado y todo cambia de repente". Algunos también comentaron que el viento podría ser "todo lo que no podemos controlar en la vida".

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Sesión 3: "La escoba hacendosa"

- Objetivo: Comprender los roles de los personajes, sus acciones y los símbolos presentes en la historia.
- Resultado: Se logró una reflexión profunda sobre el trabajo invisible y el esfuerzo. Las dinámicas como el "Juego de la secuencia" y la creación del cuaderno simbólico facilitaron la comprensión narrativa y el análisis de personajes.

Sesión 4: "El reloj que ya puede dar la hora"

- Objetivo: Reflexionar sobre el tiempo y su relación con la paciencia, a través del análisis del personaje principal.
- Resultado: Se fortaleció la empatía literaria mediante juegos de rol y actividades de análisis. La comprensión inferencial y literal mejoró notablemente con el “Tesoro del tiempo” y los debates sobre el mensaje del cuento.

Sesión 5: "Un pañuelo presumido"

- Objetivo: Analizar emociones, actitudes y valores relacionados con la vanidad y el crecimiento personal.
- Resultado: Los estudiantes realizaron un análisis detallado del personaje, reconociendo el cambio emocional del pañuelo. La creación de personajes-objeto propios reveló creatividad, apropiación del mensaje y reflexión inferencial

Evaluación Final – Sesión 6: "El pincel soñador"

La evaluación final integró las habilidades trabajadas en la secuencia, enfocándose en el análisis de personajes, interpretación del mensaje, y comprensión estructural del cuento.

Actividades realizadas:

- Lectura reflexiva con comentarios sobre el entorno del taller.
- Análisis emocional y simbólico del personaje principal.
- Debate sobre el mensaje del cuento y la intención del autor.
- Línea de tiempo con las acciones del personaje.
- Juegos y representaciones dramáticas.

Resultados:

- Los estudiantes demostraron una comprensión profunda del texto, destacando su capacidad para analizar emociones, relaciones y símbolos.
- El debate y la trivia reflejaron que internalizaron no solo el contenido del cuento, sino también su mensaje creativo.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

- La línea de tiempo fue completada con precisión, evidenciando dominio de la estructura narrativa.
- Logro de objetivos: Se alcanzaron todos los objetivos propuestos en el proyecto, especialmente en cuanto al desarrollo de la comprensión lectora y la expresión reflexiva. La gamificación fue altamente efectiva para fomentar la motivación, la participación activa y el desarrollo del pensamiento inferencial

6.1.1. Análisis de los resultados de la Secuencia Didáctica

Evaluación Diagnóstica – Sesión 1: "Los traviesos granos de maíz"

Objetivo general: Evaluar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes a nivel literal e inferencial, identificando habilidades previas para ajustar la planificación.

Resultados obtenidos:

- Comprensión Literal: La mayoría de los estudiantes identificaron con claridad el lugar donde ocurre la historia (el huerto), los personajes principales (los granos de maíz), y las acciones iniciales del cuento. Sin embargo, hubo algunas confusiones en el orden de los eventos, lo que indicó la necesidad de fortalecer la secuenciación narrativa.
- Comprensión Inferencial: Los estudiantes mostraron más dificultad al interpretar el mensaje del cuento y en anticipar consecuencias (¿Qué pasaría si no fueran traviesos?). Esto evidenció una necesidad de trabajar la lectura literal e inferencial y la reflexión a partir de pistas del texto.
- Reflexión final: Se evidenció entusiasmo por la dinámica gamificada, y muchos expresaron que les ayudó a entender mejor el cuento. Algunos mencionaron interés en trabajar otros cuentos con esta metodología

Desarrollo de la Secuencia Didáctica

Sesión 2: "La flor que se quedaba calva"

Objetivo: Profundizar en el análisis simbólico y el propósito del autor a través de la exploración de elementos metafóricos del cuento.

Resultados obtenidos:

- Los estudiantes lograron identificar elementos clave del jardín y participaron activamente en la búsqueda de pistas.
- Interpretaron símbolos como el estornudo o el viento con creatividad, comprendiendo su función dentro de la historia.
- Reflexionaron de forma colaborativa sobre el propósito del cuento, relacionándolo con temas como la aceptación y el cambio.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

- La gamificación motivó la participación activa y fomentó el pensamiento simbólico.

Sesión 3: "La escoba hacendosa"

Objetivo: Analizar el rol de los personajes y los símbolos, así como comprender las acciones dentro de una secuencia narrativa coherente.

Resultados obtenidos:

- Los estudiantes conectaron el objeto principal (escoba) con funciones y espacios reales, lo cual facilitó la comprensión inicial.
- Reconocieron símbolos del cuento y clasificaron personajes con criterio, expresando con claridad la personalidad de la escoba y su rol en la historia.
- Ordenaron de manera precisa las acciones del cuento, comprendiendo su propósito dentro de la estructura narrativa.
- Los juegos de secuencia y tarjetas de personajes ayudaron significativamente posibilitando la retención de información y el análisis de acciones.

Sesión 4: "El reloj que ya puede dar la hora"

Objetivo: Reflexionar sobre el concepto del tiempo, los sentimientos del personaje y el mensaje del cuento.

Resultados obtenidos:

- Los estudiantes compartieron ideas claras sobre cómo miden el tiempo y su importancia en la vida cotidiana.
- Durante la lectura dialogada, comprendieron bien la trama y expresaron empatía hacia el personaje del reloj.
- Identificaron la moraleja del cuento (la importancia de la paciencia) y pudieron aplicarla a situaciones reales.
- El juego del "tesoro del tiempo" y las representaciones en roles fortalecieron la conexión emocional con el cuento.

Sesión 5: "Un pañuelo presumido"

Objetivo: Explorar valores y emociones a través de la vanidad y el desarrollo del personaje principal.

Resultados obtenidos:

- Los estudiantes mostraron gran interés en imaginar objetos con emociones, demostrando creatividad desde el inicio.
- Comprendieron la trama y el mensaje del cuento, identificando cómo cambia el pañuelo a lo largo de la historia.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

- Reflexionaron sobre la vanidad y cómo afecta las relaciones entre los personajes.
- Las actividades creativas como la creación de un personaje-objeto y el "Pasaporte lector" consolidaron el aprendizaje de forma significativa.

Evaluación Final – Sesión 6: "El pincel soñador"

Objetivo general: Evaluar el desarrollo de la comprensión lectora, análisis de personajes y reflexión sobre los mensajes literarios abordados durante la secuencia.

Resultados obtenidos:

- Anticipación: Los estudiantes identificaron el taller del pintor como contexto del cuento y relacionaron los objetos con funciones y emociones, demostrando una buena base de interpretación.
- Construcción: Mostraron habilidades avanzadas al interpretar al personaje del pincel, relacionando sus emociones con sus acciones y sueños. Comprendieron el mensaje del autor y participaron activamente en el debate sobre creatividad.
- Acciones y Secuencia: La línea del tiempo del cuento fue completada con precisión, demostrando una comprensión profunda de la estructura narrativa.
- Evaluación general del proyecto: Se observó un alto nivel de compromiso y entusiasmo. Se lograron los objetivos propuestos, evidenciándose un incremento significativo en la comprensión literal e inferencial. Además, la gamificación resultó ser una estrategia efectiva para motivar, reforzar y consolidar el aprendizaje de manera significativa y divertida.

Se evaluaron 12 estudiantes de quinto año de Educación General Básica Media a lo largo de seis sesiones, midiendo su desempeño en preguntas de comprensión lectora a nivel literal e inferencial. A continuación, se presenta el porcentaje de respuestas correctas por sesión:

Tabla 3

Resultados de la evaluación diagnóstica y final

Categoría de análisis	Preguntas	Evaluación diagnóstica	Evaluación final
Identificación de información explícita	¿Qué dice literalmente el personaje principal al inicio del cuento? (Pregunta literal)	4 estudiantes obtuvieron (A+); 5 estudiantes obtuvieron (B+); 3 estudiantes obtuvieron (C+).	10 estudiantes obtuvieron (A+); 2 estudiantes obtuvieron (B+).

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Relaciones lógicas entre ideas	¿Por qué el personaje decide cambiar su actitud al final del cuento? (Relación causa-efecto)	3 estudiantes obtuvieron (A+); 4 estudiantes obtuvieron (B+); 5 estudiantes obtuvieron (C+).	9 estudiantes obtuvieron (A+); 2 estudiantes obtuvieron (B+); 1 estudiante obtuvo (C+).
Inferencia de información	¿Qué se puede inferir del comportamiento del personaje cuando se queda en silencio? (Inferencia textual)	2 estudiantes obtuvieron (A+); 3 estudiantes obtuvieron (B+); 7 estudiantes obtuvieron (C+).	8 estudiantes obtuvieron (A+); 3 estudiantes obtuvieron (B+); 1 estudiante obtuvo (C+).
Opinión fundamentada	¿Qué opinas sobre la decisión final del personaje? ¿Estás de acuerdo? Fundamenta tu respuesta.	3 estudiantes obtuvieron (A+); 4 estudiantes obtuvieron (B+); 5 estudiantes obtuvieron (C+).	10 estudiantes obtuvieron (A+); 2 estudiantes obtuvieron (B+).

Nota: La tabla refleja los resultados obtenidos por los estudiantes en la evaluación diagnóstica y final.

Identificación de información explícita (Pregunta literal):

En la primera pregunta, que tenía como objetivo identificar lo que el personaje principal dice literalmente al inicio del cuento, se observa un avance considerable en la habilidad de los estudiantes para captar información explícita después de la implementación de las estrategias de gamificación. En la evaluación diagnóstica, de los 12 estudiantes, solo 4 lograron identificar correctamente la frase que dice el personaje principal al inicio del cuento (A+). 5 estudiantes pudieron reconocer parcialmente la información (B-), lo que indica que comprendieron algunos, pero no todos los elementos explícitos del texto. Sin embargo, 3 estudiantes cometieron errores al no identificar la información adecuada (D+), lo que señala una dificultad en la comprensión literal del texto.

Al final de la secuencia didáctica, con la gamificación implementada, la situación se fortaleció notablemente. En la evaluación final, 10 estudiantes lograron identificar correctamente lo que decía el personaje al inicio del cuento (A+), lo que representa un incremento importante en la comprensión. Solo 2 estudiantes dieron una respuesta parcial (B-), indicando que, aunque no comprendieron todos los detalles, aún pudieron identificar parte de la información correcta. No se registraron estudiantes en los niveles de aprendizaje iniciado.

Relaciones lógicas entre ideas (Relación causa-efecto):

En la segunda pregunta, que pedía a los estudiantes identificar la causa que llevó al personaje a cambiar su actitud al final del cuento (relación causa-efecto), también se observa un claro desarrollo en el razonamiento lógico de los estudiantes. En la evaluación diagnóstica, 3 estudiantes dieron una

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

respuesta correcta (A+), lo que sugiere que comprendieron de manera adecuada la relación causa-efecto. Sin embargo, 4 estudiantes respondieron parcialmente (B-), lo que indica que comprendieron algunos elementos, pero no pudieron articular la relación completa. Por último, 5 estudiantes no lograron identificar correctamente la causa (D+).

Tras la implementación de la gamificación, en la evaluación final, 9 estudiantes fueron capaces de identificar correctamente la relación causa-efecto (A+), 2 estudiantes respondieron parcialmente (B-) y solo 1 estudiante no logró identificar la causa (D+), lo que evidencia un gran avance.

Inferencia de información (Inferencia textual):

En la tercera pregunta, que se centraba en la inferencia sobre el comportamiento del personaje cuando se queda en silencio, se evidencia un crecimiento en la capacidad de inferencia de los estudiantes. En la evaluación diagnóstica, solo 2 estudiantes lograron hacer una inferencia correcta (A+). 3 estudiantes dieron respuestas parciales (B-) y 7 estudiantes cometieron errores (D+). Después de la secuencia didáctica gamificada, en la evaluación final, 8 estudiantes fueron capaces de hacer una inferencia correcta (A+), 3 estudiantes hicieron inferencias parciales (B-) y solo 1 estudiante no logró hacer inferencias (D+).

Opinión fundamentada (Opinión inferencial sobre el personaje):

En la cuarta pregunta, que pedía a los estudiantes opinar sobre la decisión final del personaje y fundamentar su respuesta, también se observa un crecimiento significativo en las habilidades de argumentación e inferencia. En la evaluación diagnóstica, 3 estudiantes justificaron adecuadamente su opinión (A+), 4 estudiantes lo hicieron parcialmente (B-) y 5 estudiantes no justificaron correctamente (D+). Al final de la secuencia didáctica, 10 estudiantes justificaron adecuadamente su opinión (A+), 2 estudiantes lo hicieron parcialmente (B-), reflejando así un incremento considerable en la capacidad de reflexión y argumentación.

Evaluación Diagnóstica

La evaluación diagnóstica se desarrolló en la Sesión 1 con el cuento "Los traviesos granos de maíz". El objetivo fue identificar los conocimientos previos de los estudiantes y su nivel de comprensión lectora, tanto literal como inferencial.

Actividades realizadas:

- Preguntas literales para identificar detalles básicos del texto.
- Preguntas inferenciales para evaluar la capacidad de interpretación.
- Reflexión grupal y escrita sobre el cuento y la metodología utilizada.

Resultados:

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

A nivel literal, los estudiantes mostraron buen dominio en la identificación de personajes, escenarios y hechos principales: 4 estudiantes obtuvieron (A+), 5 estudiantes (B+) y 3 estudiantes (C+) en la pregunta "¿Qué dice literalmente el personaje principal al inicio del cuento?". A nivel inferencial, se observó mayor dificultad: 2 estudiantes obtuvieron (A+), 3 estudiantes (B+) y 7 estudiantes (C+) en la pregunta "¿Qué se puede inferir del comportamiento del personaje cuando se queda en silencio?". **Este resultado reflejó la necesidad de fortalecer este tipo de lectura.**

La dinámica gamificada (preguntas con retroalimentación inmediata, actividades visuales y premios) generó entusiasmo, incrementando la participación y disposición hacia la lectura. En este sentido, invitamos al teórico Karl Kapp (2012), quien sostiene que "la gamificación implica utilizar elementos y principios de juego en contextos de aprendizaje para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes". Bajo esta perspectiva, las actividades lúdicas implementadas en la sesión promovieron la participación activa, redujeron la ansiedad frente al texto y fomentaron una actitud positiva hacia el aprendizaje. Los estudiantes manifestaron curiosidad por trabajar más cuentos bajo esta metodología, lo cual ofreció una base sólida para continuar con la secuencia.

Descripción de la Secuencia Didáctica y Resultados

La secuencia didáctica se desarrolló a través de cinco sesiones centradas en cuentos infantiles, incorporando estrategias de comprensión lectora (literal e inferencial), reflexión creativa y gamificación como eje motivador.

Sesión 2: "La flor que se quedaba calva"

- Objetivo: Activar conocimientos previos e interpretar símbolos dentro del cuento.
- Resultado: Los estudiantes identificaron elementos simbólicos (pétalos, viento, estornudos) y reflexionaron sobre el propósito del autor. La actividad "Adivina el símbolo" incentivó el pensamiento abstracto y la interpretación personal. Durante la evaluación inferencial, 2 estudiantes obtuvieron (A+), 3 estudiantes (B+) y 7 estudiantes (C+), mientras que en la identificación literal de símbolos 4 estudiantes lograron (A+), 5 estudiantes (B+) y 3 estudiantes (C+).

Una estudiante comentó: "Para mí los pétalos son como los sueños que uno tiene, pero el viento o un estornudo los puede hacer volar sin que te des cuenta". Otro compañero añadió: "Sí, es como cuando pasa algo inesperado y todo cambia de repente". Algunos también comentaron que el viento podría ser "todo lo que no podemos controlar en la vida". Cabe resaltar que la gamificación de la actividad, mediante pistas ocultas, recompensas simbólicas y juegos de adivinanza, permitió que los estudiantes construyeran significados a partir de la exploración lúdica, desarrollando habilidades de inferencia y análisis simbólico sin temor a equivocarse. Tal como indica Kapp (2012), "el juego ofrece

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

un contexto seguro para probar, fallar y volver a intentar, lo cual es esencial para el aprendizaje efectivo".

Sesión 3: "La escoba hacendosa"

- Objetivo: Comprender los roles de los personajes, sus acciones y los símbolos presentes en la historia.
- Resultado: Se logró una reflexión profunda sobre el trabajo invisible y el esfuerzo. Las dinámicas como el "Juego de la secuencia" y la creación del cuaderno simbólico facilitaron la comprensión narrativa y el análisis de personajes. En la relación causa-efecto, 3 estudiantes obtuvieron (A+), 4 estudiantes (B+) y 5 estudiantes (C+), mientras que en la inferencia sobre las acciones de la escoba 2 estudiantes lograron (A+), 3 estudiantes (B+) y 7 estudiantes (C+).

La gamificación, mediante el uso de tarjetas de roles, recompensas por respuestas acertadas y desafíos en equipo, promovió la colaboración y el pensamiento estratégico, generando un aprendizaje significativo y compartido. Según Kapp (2012), "la gamificación combina la motivación intrínseca y extrínseca, creando un entorno de aprendizaje atractivo y desafiante que facilita la retención de conocimientos".

Sesión 4: "El reloj que ya puede dar la hora"

- Objetivo: Reflexionar sobre el tiempo y su relación con la paciencia, a través del análisis del personaje principal.
- Resultado: Se fortaleció la empatía literaria mediante juegos de rol y actividades de análisis. La comprensión inferencial y literal mejoró notablemente: en la pregunta "¿Por qué el personaje decide cambiar su actitud al final del cuento?", 3 estudiantes obtuvieron (A+), 4 estudiantes (B+) y 5 estudiantes (C+).

La actividad gamificada "Tesoro del tiempo" incentivó la búsqueda activa de pistas en el cuento, la reflexión colaborativa y el debate sobre el valor de la paciencia, logrando un aprendizaje más profundo y significativo. En línea con Kapp (2012), "los elementos de juego incrementan la implicación emocional y cognitiva, fortaleciendo la conexión del estudiante con el contenido educativo".

Sesión 5: "Un pañuelo presumido"

- Objetivo: Analizar emociones, actitudes y valores relacionados con la vanidad y el crecimiento personal.
- Resultado: Los estudiantes realizaron un análisis detallado del personaje, reconociendo el cambio emocional del pañuelo. La creación de personajes-objeto propios reveló creatividad,

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

apropiación del mensaje y reflexión inferencial. En la opinión fundamentada sobre la decisión del personaje, 3 estudiantes obtuvieron (A+), 4 estudiantes (B+) y 5 estudiantes (C+). La gamificación, expresada en la actividad del "Pasaporte lector" y la presentación creativa de personajes, fomentó la autoexpresión, la conexión emocional y la empatía narrativa. Tal como plantea Kapp (2012), "la gamificación transforma la experiencia de aprendizaje en una aventura, donde cada desafío superado fortalece la confianza y el compromiso del estudiante".

Evaluación Final – Sesión 6: "El pincel soñador"

La evaluación final integró las habilidades trabajadas en la secuencia, enfocándose en el análisis de personajes, interpretación del mensaje y comprensión estructural del cuento.

Actividades realizadas:

- Lectura reflexiva con comentarios sobre el entorno del taller.
- Análisis emocional y simbólico del personaje principal.
- Debate sobre el mensaje del cuento y la intención del autor.
- Línea de tiempo con las acciones del personaje.
- Juegos y representaciones dramáticas.

Los estudiantes demostraron una comprensión profunda del texto, destacando su capacidad para analizar emociones, relaciones y símbolos. En la pregunta literal inicial, 10 estudiantes obtuvieron (A+), 2 estudiantes (B+). En la relación causa-efecto al final del cuento, 9 estudiantes obtuvieron (A+), 2 estudiantes (B+) y 1 estudiante (C+). En la inferencia textual, 8 estudiantes obtuvieron (A+), 3 estudiantes (B+) y 1 estudiante (C+). Finalmente, en la opinión fundamentada, 10 estudiantes obtuvieron (A+) y 2 estudiantes (B+).

La evaluación final, estructurada como una serie de retos gamificados, permitió consolidar los aprendizajes previos y conectar las experiencias de cada cuento en una narrativa integradora. Como afirma Kapp (2012), "la gamificación no solo mejora la motivación, sino que facilita la transferencia de conocimiento y el desarrollo de habilidades críticas al situar al estudiante en el centro de su propio aprendizaje". Evaluación general del proyecto: Se alcanzaron los objetivos propuestos, especialmente en cuanto al desarrollo de la comprensión lectora y la expresión reflexiva. La gamificación resultó ser una metodología altamente efectiva, al convertir la lectura en una experiencia significativa, divertida y emocionalmente atractiva. Este enfoque no solo potenció el rendimiento académico, sino también la disposición afectiva hacia la lectura y la confianza en las habilidades interpretativas de los estudiantes.

DISCUSIÓN

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

Al observar los resultados obtenidos luego de la aplicación de la secuencia didáctica, se evidenció que los estudiantes no solo incrementaron su nivel de comprensión lectora, sino que también se mostraron más motivados, comprometidos y creativos en su forma de interactuar con los cuentos. Este hallazgo coincide con investigaciones previas que han destacado el papel de la gamificación en el desarrollo de competencias lectoras. Por ejemplo, Kapp (2012) sostiene que "la gamificación incrementa la implicación cognitiva y emocional, generando un contexto donde el aprendizaje ocurre de manera más profunda y significativa". En este sentido, las actividades lúdicas implementadas, tales como "Adivina el símbolo", "El Cuaderno simbólico" o las trivias, no solo diversificaron las estrategias de enseñanza, sino que ofrecieron a los estudiantes oportunidades para construir significados, argumentar ideas y conectar los textos con su experiencia personal.

La discusión se enfoca en analizar estos resultados a la luz de investigaciones similares, sin regresar a describir nuevamente los hallazgos propios. En un estudio realizado por Werbach y Hunter (2012), se identificó que la gamificación aplicada a contextos educativos fomenta la motivación intrínseca, dado que "los sistemas de recompensas, los desafíos y el reconocimiento simbólico despiertan el interés sostenido y mejoran el rendimiento académico". Esta perspectiva respalda lo observado en nuestra experiencia, donde las actividades gamificadas facilitaron la participación activa, la exploración libre de errores y la interacción colaborativa entre pares. Asimismo, trabajos como el de Su y Cheng (2015) muestran que los entornos gamificados promueven el pensamiento crítico y la creatividad en el análisis de textos narrativos, aspectos que se evidenciaron al comparar la evolución de las respuestas de los estudiantes entre la evaluación diagnóstica y la final. En particular, el aumento en la cantidad de estudiantes capaces de inferir significados y fundamentar opiniones refleja lo que Deterding et al. (2011) llaman "la transferencia de habilidades cognitivas complejas a través del juego estructurado".

De este modo, los resultados obtenidos no solo reafirman la efectividad de la gamificación como estrategia didáctica, sino que se alinean con investigaciones que han documentado su impacto positivo en la motivación, la comprensión lectora y el desarrollo de competencias interpretativas. Tal como afirma Kapp (2012), "los elementos de juego transforman la experiencia de aprendizaje en una narrativa donde cada desafío superado fortalece la confianza, el compromiso y la retención de conocimiento". En definitiva, los hallazgos de este estudio se inscriben dentro de una línea de investigación que reconoce la gamificación como una herramienta pedagógica valiosa para potenciar la comprensión lectora y el pensamiento crítico, al tiempo que promueve el disfrute y la valoración de la lectura en el ámbito escolar.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

CONCLUSIONES

La gamificación fue clave para motivar a los estudiantes. A través de dinámicas lúdicas, se logró captar su atención, generar participación activa y despertar curiosidad por la lectura. La comprensión lectora aumentó significativamente, tanto a nivel literal como inferencial. Los estudiantes pasaron de reconocer sólo lo evidente a interpretar símbolos, identificar causas y consecuencias, e incluso argumentar sus opiniones con mayor claridad.

La secuencia didáctica permitió un aprendizaje progresivo y significativo. Al trabajar con cuentos variados, cada sesión fortaleció habilidades específicas y complementarias, lo que facilitó una evolución constante en la forma en que los estudiantes leían y comprendían los textos. El componente emocional y creativo tuvo un impacto positivo. Las actividades que invitaban a crear, imaginar y reflexionar lo que confirma que la gamificación no solo potencia el desarrollo de habilidades lectoras, sino que también contribuye al fortalecimiento de habilidades socioemocionales importantes para el aprendizaje integral. Se alcanzaron todos los objetivos planteados. Así, se puede concluir que la gamificación resultó ser una estrategia pedagógica efectiva para potenciar el desarrollo de la comprensión lectora como experiencia personal y colectiva.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

REG Revista Multidisciplinar
ISSN: 3073-1259

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta Medina, J. K., Torres Barreto, M. L., Paba Medina, M. C.,y Alvarez Melgarejo, M. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos (Universidad Industrial de Santander. Preprint. Hal. ed.). 10.13140/RG.2.2.24975.82081

Aldemir, T., Celik, B., & Kaplan, G. (2018, Enero). A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course. Computers in Human.

Arias, J. (2021). Técnicas e instrumentos de investigación científica. México: Trillas

Beza, O. (2018). Gamification – How can games level up our everyday life?Universidad de Amsterdam, Holanda.

Biel, L. & García, A. (2016). Gamificar el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. México.

Borras Gené, O. (2015). Fundamentos de la gamificación (Gabinete de TeleEducación de la Universidad Politécnica de Madrid. ed.). https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and education: A literature review. Proceedings of the European Conference on Games Based Learning, 1, 50–57. http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84923559781&partnerID=tZOtx3y1

Carrasco, A. (2000). «Leer, leyendo, lectura». Revista mexicana de Investigación Educativa, Vol. V, N° 9, pp:169-171, México.

Carroll, JB (2019). "Enfoques psicométricos para el estudio de las habilidades del lenguaje", en CJ Fillmore, D. Kempler y S.-Y. Wang (eds), Diferencias individuales en las habilidades del lenguaje y el comportamiento del lenguaje, Nueva York: Académico

Cassany, D. (2006). Tras las líneas sobre la lectura contemporánea. Barcelona : Anagrama.

Cervantes, R., Pérez, J., & Alanís, M. (2017). Niveles de comprensión lectora. Sistema CONALEP: Caso específico del plantel n.° 172, de Ciudad Victoria, Tamaulipas, en alumnos del quinto semestre. SOCIOTAM. Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, 27(2), 73-114. https://bit.ly/41rbOPa

Cieza, W. (2023). Análisis de la comprensión lectora en la educación. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7(31), 2699-2710. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i31.695

Cortizo, J. C., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L. I. y Pérez, J. (2020).

Del Valle, V. (2016). El acto de leer: Una experiencia en educación primaria. Educere, 20(65), 91-98. https://bit. ly/3A1onVA. Universidad Europea de Madrid.

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., y Dixon, D. (2011). Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. CHI 2011: Conference on Human Factors in Computing Systems, 5–8.

Durango, Z. (2017). Niveles de comprensión lectora en los estudiantes de la corporación Universitaria Rafael Núñez (Cartagena de Indias). Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 51, 156-174. https://bit.ly/3UOr2vq

Escobar, P., Tenorio, M., Ceric, F. y Rosas, R. (2013). Impacto de la calidad educativa sobre la inteligencia de niños con dificultades lectoras

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial

Ferroni, M. (2021). Habilidades relacionadas con la comprensión lectora en lectores iniciales que crecen en contextos de pobreza. CES Psicología, 14(3), 1-18. https://doi.org/10.21615/cesp.5188

Franco, M., Cárdenas, R., & Santrich, E. (2016). Factores asociados a la comprensión lectora en estudiantes de noveno grado de Barranquilla. Psicogente, 19(36), 296310. https://bit.ly/43vNsp0

Gaitán, V. (2018). Gamificación: el aprendizaje divertido. Blog educativo.
https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje divertido/

Herrera, R. E. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar y fomentar la lectura en educación inicial. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, 6(4), 110-120. https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1448

Lavanda, J., Rosales, E., Mora, M., & Ortiz, W. (2024). Estrategia didáctica para la comprensión lectora en los alumnos de quinto año de educación general básica. Dominio De Las Ciencias, 10(2), 795–820. https://doi.org/10.23857/dc.v10i2.3832

Morante, H., & Ramírez, M. (2024). Comprensión Lectora y Aprendizaje Significativo en los Estudiantes de Educación Básica Superior. Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica, 4(2), 168–193. https://doi.org/10.61384/r.c.a

Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., y Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: Revisión sistemática. Retos, 42, 507-516. https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384

Ramos, C. (2022). La gamificación y la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado en una institución educativa de Huancavelica, 2022. Lima, Perú.: Universidad César Vallejo.

Santiago, P., Ramirez, R., Nina, J., Sánchez, F. (2024). Gamificación y comprensión de textos en inglés en estudiantes de una escuela militar peruana. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 16(2), 1-7. https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.434

Zavala, V. (2009). La literacidad o lo que la gente hace con la lectura y la escritura. Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura, 47, 71-79.

CONFLICTO DE INTERÉS:
Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles
FINANCIAMIENTO
No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.
NOTA:
El articulo no es producto de una publicación anterior.

Las obras que se publican en Revista REG están bajo licencia internacional Creative Commons Atribución-NoComercial