

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN**

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA  
ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**AUTOR: JENNIFER MARIUXI NIETO SOJOS**

**DIRECTOR: LCDA.NANCY MARCELA CÁRDENAS CORDERO. MGS**

**AZOGUES - ECUADOR**

**2024**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**Declaratoria de Autoría y Responsabilidad**

**Jennifer Mariuxi Nieto Sojos** portadora de la cédula de ciudadanía N° **0302748751**. Declaro ser el autor de la obra: **“La gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la lectura en educación básica superior”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

**Azogues, 20 de junio de 2024**

F:  .....

**Jennifer Mariuxi Nieto Sojos**

**C.I. 0302748751**

## RECOMENDACIÓN FAVORABLE DEL DIRECTOR

Azogues, 17 de junio de 2024

Magister Nancy Marcela Cárdenas Cordero, en mi calidad de directora del Trabajo de Titulación **“La gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la lectura en educación básica superior”** elaborado por la estudiante de la Carrera de Educación en la Unidad Académica de Educación: **Jennifer Mariuxi Nieto Sojos**, con cédula de ciudadanía N° **0302748751**;

### Informo:

Que, para la elaboración del Diseño que se adjunta, se realizó el debido asesoramiento y las observaciones respectivas de los aspectos técnicos estipulados en la norma vigente; por lo tanto, se recomienda favorablemente la presentación del mismo para su aprobación.

  
DIRECTORA

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN LA  
ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR.**

Jennifer Nieto  
Universidad Católica de Cuenca  
Unidad Académica de Educación  
Azogues - Ecuador

## **Agradecimiento**

Primero y, ante todo, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios, por haberme dado la vida, la inteligencia y la sabiduría, es por eso que hoy estoy a punto de alcanzar mi mayor sueño. A lo largo de este viaje académico, he sentido tu presencia guiando mis pasos y dándome el valor necesario para enfrentar cada desafío.

Gracias por las bendiciones recibidas, por la salud, y por las personas maravillosas que has puesto en mi vida, quienes me han apoyado y motivado en todo momento. Tú amor y tu gracia infinita me han sostenido y me han dado la esperanza y la confianza necesarias para superar las dificultades y alcanzar mis metas. A ti, Señor, dedico este logro, con el corazón lleno de gratitud y humildad.

En especial un eterno agradecimiento a mis estimados docentes, por su dedicación y compromiso con mi formación académica. A cada uno de mis profesores, gracias por compartir sus conocimientos, por su paciencia y por inspirarme a dar lo mejor de mí. Lo que permitió desarrollar mis habilidades y capacidades sin dificultad y sobre todo gracias a cada uno, que me brindo su cariño y me hicieron sentir como si estuviese en casa.

En especial, quiero agradecer a mi directora de tesis, **Nancy Marcela Cárdenas Cordero**, por su orientación, sus valiosas sugerencias y por su constante apoyo durante todo el proceso, gracias a su compañía durante el arduo recorrido en la elaboración de este proyecto, sobre todo su guía que ha sido esencial para la culminación de este trabajo.

Con infinito agradecimiento.

## **Dedicatoria**

Con el corazón lleno de felicidad y orgullo ante este arduo proceso de estudio y con la bendición de Dios y de la Virgen al fin puedo decir con alegría que todo el esfuerzo de cada día valió la pena.

A mis padres, **Rolando Nieto** y **Nancy Sojos**, por su amor incondicional, por ser mi guía y mi fuerza, por enseñarme el valor del trabajo duro y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Su ejemplo y sus enseñanzas han sido la base sobre la cual he construido mi vida y mi carrera. Gracias por cada sacrificio, por cada consejo y por estar siempre a mi lado y a mis hermanos, por ser mis compañeros de vida, por compartir conmigo risas y desafíos. Su apoyo inquebrantable y su confianza en mí han sido fundamentales en este camino.

A mi amado esposo, **Marco Flores**, gracias por ser mi compañero de vida, por tu paciencia, comprensión y por siempre estar a mi lado en los momentos de alegría y de dificultad. Tu amor y tu apoyo constante han sido mi fortaleza y mi inspiración. Gracias por creer en mí y por animarme a seguir adelante, incluso cuando el camino se volvía cuesta arriba. Sin tu presencia y tu aliento, este sueño no se habría hecho realidad.

A mi hermosa hija, **Analy Flores**, tu sonrisa y tu alegría son mi mayor motivación. Cada momento que he pasado contigo me ha recordado la importancia de perseguir mis sueños y de trabajar duro para ofrecerte un futuro lleno de oportunidades. Eres mi inspiración diaria y la razón por la que quiero ser la mejor versión de mí misma. Espero que este logro te sirva como ejemplo de que, con determinación y esfuerzo, todo es posible.

A mi tío, **Rómulo Nieto**, por su apoyo incondicional y por creer en mí. Gracias por cada palabra de aliento y por ser una parte fundamental en mi vida, su cariño y confianza en mis capacidades me han motivado a seguir adelante, es así que gracias a su motivación diaria estoy alcanzado mi sueño tan anhelado de ser una profesional

Con todo mi cariño y gratitud.

# La gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la lectura en educación básica superior

Jennifer Mariuxi Nieto Sojos, Nancy Marcela Cárdenas Cordero

Universidad Católica de Cuenca, [jennifer.nieto.51@est.ucacue.edu.ec](mailto:jennifer.nieto.51@est.ucacue.edu.ec)

## Resumen

La gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la lectura en educación básica superior hace énfasis a las estrategias didácticas que son importantes para el desarrollo del estudiante dentro del proceso educativo, a través de la gamificación el lector podrá utilizar un sistema cognitivo más activo y creativo. Este estudio tiene como objetivo demostrar la utilización de la herramienta de la gamificación y el impacto que tienen en los estudiantes de básica superior de la ciudad de Azogues. La metodología aplicada es la matriz de revisión sistémica bibliográfica con el método **[PRISMA]**. Se ingresó a las bases de datos digitales de la Universidad Católica de Cuenca como: Scopus, Web of Science, Proquest y ERIC, se seleccionó artículos de revistas académicas indexadas, publicados en el periodo 2015-2023. Con la herramienta **[RAYYAN]**, se seleccionaron cada uno de los artículos que tenían relación con el tema a investigar. Para el vocabulario se apoyó con el Tesoro de la [UNESCO], Luego del análisis de 15 artículos que abordan a la gamificación se obtuvo una prevalencia de 77% el uso de tabletas y acceso a las tecnologías. Con la gamificación es posible fomentar el desarrollo cognitivo lector y con ello, el hábito lector. Con el aporte de los autores estudiados, la gamificación es una metodología que debe ser aplicada por los docentes en todas las áreas del conocimiento y con ello, convertir el aprendizaje de la lectura en un hábito recreativo, placentero que les permita el desarrollo del pensamiento crítico y un aprendizaje constructivista.

*Palabras clave:* lectura, estrategia, metodología, gamificación, estudiantes

*Gamification as A Methodological Strategy in The Teaching of Reading in  
Upper Basic Education*

**Abstract**

Gamification as a methodological strategy in teaching reading in Upper Basic Education emphasizes didactic strategies that are important for the student's development within the educational process. The reader can use a more active and creative cognitive system through gamification. This study aims to demonstrate the use of gamification tools and their impact on high school students in Azogues. The methodology applied is the systemic literature review matrix with the **[PRISMA]** method. The digital databases of the Catholic University of Cuenca, such as Scopus, Web of Science, Proquest, and ERIC, articles were selected from indexed academic journals published from 2015 to 2023. With the tool **[RAYYAN]**, each article related to the topic to be investigated was selected. The vocabulary was supported by the [UNESCO] Thesaurus; after analyzing 15 articles on gamification, a prevalence of 77% was obtained for the use of tablets and access to technologies. With gamification, it is possible to promote the cognitive development of reading and, thus, the reading habit. With the authors' contribution, gamification is a methodology that teachers in all areas of knowledge should apply and, therefore, convert reading learning into a recreational, pleasant habit that enables the development of critical thinking and constructivist learning.

*Keywords:* reading, strategy, methodology, gamification, students

## *ÍNDICE*

<i>RESUMEN</i> .....	<i>VI</i>
<i>INTRODUCCIÓN</i> .....	<i>1</i>
<i>ESTADO DE ARTE</i> .....	<i>5</i>
<i>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</i> .....	<i>12</i>
<i>METODOLOGÍAS ACTIVAS</i> .....	<i>12</i>
<i>LA GAMIFICACIÓN</i> .....	<i>13</i>
<i>LA LECTURA</i> .....	<i>16</i>
<i>METODOLOGÍA</i> .....	<i>19</i>
<i>RESULTADOS</i> .....	<i>20</i>
<i>FIGURA 1: PRISMA</i> .....	<i>22</i>
<i>TABLA 1: SELECCIÓN DE ARTÍCULOS DE LA REVISIÓN SISTEMÁTICA</i> .....	<i>23</i>
<i>INTERPRETACIÓN DEL CUADRO DE LA MATRIZ SISTEMÁTICA</i> .....	<i>28</i>
<i>DISCUSIÓN</i> .....	<i>29</i>
<i>CONCLUSIONES</i> .....	<i>37</i>
<i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i> .....	<i>39</i>
<i>ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</i> .....	<i>47</i>

## Introducción

En la actualidad el ser humano se ha acoplado a una gran transformación y la creación de nuevos modelos cognitivos. Pegalajar (2021), señala que en España, existe una gran preocupación por la percepción que tienen los estudiantes de los niveles de básica superior en apropiarse de la tecnología, donde se destaca la eficacia de adquirir nuevas estrategias metodológicas en el contexto educativo, obstaculizado mejorar la calidad educativa que aún se continua con una educación tradicional.

Según García y Mogollón (2020), realizaron un estudio en Colombia en donde indican que en varias instituciones educativas de ese país, los estudiantes de básica superior presentan falta de motivación y un bajo rendimiento académico en la lectura, debido a que no disponen recursos tecnológicos adecuados, dificultando su aprendizaje.

En este mismo orden, a nivel nacional, la educación se ha modificado con los avances de la ciencia y la tecnología, es así, que Zambrano y Marcillo (2021), mencionan que los niños y jóvenes en el Ecuador son considerados como nativos digitales, son dependientes tecnológicos, sin embargo, esto ha dificultado la enseñanza de la lectura, presentando problemas para su aplicación, debido a que la mayoría de estudiantes de básica superior tienen adicción al uso de internet provocando descuido en sus actividades educativas.

Vargas (2022), alude que en la Escuela de la ciudad de Azogues, los estudiantes exteriorizan los conflictos al momento de comprender los contenidos impartidos por los docentes, debido al deficiente nivel de comprensión lectora, evidenciando en los estudiantes no desarrollan una lectura comprensiva, implicando que los docentes en la práctica educativa carecen de la aplicación de metodologías activas, dando como

resultados estudiantes incompetentes e insuficientes dentro del entorno de aprendizaje, obstaculizando el desarrollo integral del estudiante y sobre todo de la educación.

Desde las consideraciones anteriores, la escritura a nivel de Latinoamérica se presenta como un problema; puesto que, existe desmotivación y falta de interés en todos los niveles educativos, pero en este caso la investigación se centra en la Educación básica superior, que implica el compromiso de los docentes por buscar estrategias que motiven a los estudiante por el hábito lector, en este estudio se pretende utilizar a la gamificación como metodología activa, para generar en los estudiantes destrezas en la elaboración de resúmenes, ensayos, artículos científicos, académicos y la creación de sus propios textos académicos, con ello, se pretende contrarrestar este problema latente en nuestra sociedad.

La presente investigación tiene relevancia en el estudio de los beneficios de las estrategias didácticas que aplica el docente en la enseñanza de la lectura en el nivel de educación básica superior. Chávez (2021), menciona que en la educación es necesario el uso de nuevas estrategias didácticas como metodologías activas para mejorar la enseñanza de la lectura y obtener una buena comprensión lectora, favoreciendo el proceso de interaprendizaje mediante la gamificación, que es utilizada en diversos sistemas educativos para la instrucción y formación del educando.

La investigación tiene su relevancia porque la gamificación involucra a los niños de los subniveles de educación básica superior en un aprendizaje participativo, activo y la relación entre la teoría y la práctica como herramienta motivadora en la enseñanza de la lectura, buscando la adquisición de una adecuada comprensión lectora, desarrollando un aprendizaje más significativo al instante de elaborar sus actividades académicas y desenvolverse en la sociedad.

Con la indagación sistémica bibliográfica se pretende conocer los resultados de la aplicación de la gamificación como un apoyo en la generación de las destrezas en el hábito lector. Además, es importante crear un ambiente cómodo y emotivo, donde pueda aprender a través del juego y el incremento de la destreza lectora, dando como resultados estudiantes más reflexivos, competitivos y, sobre todo con un pensamiento crítico-valorativo.

La investigación es factible, porque que consta de suficiente información bibliográfica, como son investigaciones de varios autores, con base a cada estudio realizado a nivel internacional, nacional y local, conocer el hallazgo de la gamificación en la educación que permita a los estudiantes crecer personal y profesionalmente.

Finalmente desde el enfoque epistemológico la investigación se basa en la historia de la gamificación, donde se considera que Platón en el año 400 A.C señalaba que a través de los juegos se integraban todas las culturas en donde compartían sus cosmovisiones por medio del Senet que consistía en un juego de mesa imaginado en el Antiguo Egipto y el juego de la pelota mesoamericano era un deporte con connotaciones belicosas y litúrgicas enmendados como una forma de desarrollo de un pensamiento estratégico y mental. Luego en el Imperio Romano se dio relevancia al juego en donde aplicaban en los circos, competencias en carruajes, combates, entre otros. En la edad media, los caballeros utilizaban armas en torneos, con el propósito de demostrar sus habilidades a manera de juego. (Reyes y Quiñonez, 2018)

Ya en el siglo XIX Frobel relataba la relación entre la pedagogía y el juego como mecanismos valiosos para el aprendizaje en los niños, por lo que creó un jardín para niños. En el siglo XX Huizinga (1955) inventa la teoría de homo ludens en donde aplica varias peculiaridades de los juegos, donde parte de reglas para realizar cada juego. A partir de

ello, nace la teoría de Piaget asimilando que las diversificaciones de los juegos se conectan con el desarrollo cognitivo del individuo.

A finales de los años 90 comenzaron aparecer los videojuegos como pasatiempo. Y en los primeros años del siglo XXI, surgió el término gamificación con la finalidad de combinar el juego con las culturas, expuesto por Nick Pelling en el año 2002 quién determino la utilidad de la dinámica de la gamificación como un instrumento para el área empresarial. Sin embargo, con el transcurso de los años en el año 2010 comenzaron a ver la gamificación como una estrategia social, comercial, empresarial y educativa.

Según Viñao (2002), manifiesta que primero nació la escritura en el 3.500 a. C, cuando se usaba el arcilla para graficar y contar estrictamente con fines materialistas en la parte económica, comercial y fiscal, esto involucro el progreso de las acciones cognitivas como la diferencia, la interpretación de las palabras y de los sucesos históricos que utilizaban para poder comunicarse. Erick A. Havelock habla sobre los orígenes de alfabetización en Occidente descifrando argumentos escritos de manera lenta y difícil a su lectura practicada por los sacerdotes y escribas. Para poder leer la nueva escritura alfabética, el deletreo no fue desarrollado hasta finales del siglo XVII, luego de 2.000 años se conoció la escritura en su traducción inicial en las escuelas de los escribas.

En Grecia, existía una escuela enfocada en la verificación de la lectura de textos, en donde el niño aprendía de manera ordenada el alfabeto, luego pasaba a las sílabas, pero solo deletreando debido a que las monosílabas la pronunciación era complicada. En la Edad Media, el sistema de comunicación fue el prescrito, en casi todas las obras, desde Roma hasta el siglo XVIII, se aprendió a leer y la lectura era apropiada como arte.

Así mismo, en el siglo XIX ambas destrezas eran asociadas en el proceso de enseñanza en donde los niños duraban dos a tres años en aprender a leer con el apoyo de

personas mayores y repasando constantemente lo estudiado. En la mitad de este siglo y primeros inicios del siglo XX en España se practicaba el tipo de lectura expresiva, conducida de la comprensión de forma hablada o expuesta, utilizando como recurso el sistema de pictogramas, leído en voz alta como extrema expresión, dando como resultado una lectura por excelencia.

### **Estado de arte**

Actualmente la educación propende cambios en los entornos de aprendizaje; en esta oportunidad conseguir que los estudiantes obtengan la destreza en la comprensión lectora. Con la investigación sistémica bibliográfica en diversos sitios, web, revistas de alto impacto, documentales, entre otros, se selecciona la información relevante sobre la temática, existiendo varios aportes, internacionales, nacionales y locales; que hacen referencia al importante uso de la gamificación en la educación como estrategia metodológica en la enseñanza de la lectura sobre todo en los niveles de básica superior.

Según Ducuara (2020), en su artículo desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por las Tic en la enseñanza de la lectura, señala que en las instituciones de los países de Colombia, España y Suecia tienen que disponer de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de interaprendizaje como metodología didáctica, aplicando el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza en las prácticas lectoras de los estudiantes de educación superior por medio de videojuegos, crucigramas, juego de palabras, entre otros; causando en el estudiante la autorreflexión, motivación, competencia y altruismo.

El artículo de Quizhpi y Vergara (2022), titulado Gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior resulta muy sugestivo. Mediante un estudio realizado en España, permite identificar y analizar los resultados

de las actividades que se han elaborado mediante proyectos gamificados, donde para una mayor interacción entre el docente y estudiante se aplica la herramienta feedback, lo que permite modificar el espacio de interaprendizaje. El estudiante es el centro de la educación y el autor de su propio conocimiento, es decir, él mediante el juego demuestra sus aptitudes participando en diversas competencias y desafíos por de esa manera reforzar su entendimiento ya sea de manera autónoma o grupal.

Es evidente entonces, que el lenguaje es un mecanismo fundamental de comunicación entre los individuos a través de las habilidades básicas como son el hablar, escuchar, leer y escribir. Gracias a la gamificación como estrategia metodológica ha logrado que los estudiantes desarrollen de manera adecuada los procesos de lectura, estimulando el pensamiento reflexivo y crítico, además, esta metodología activa se muestra como una herramienta para la diversión y entretenimiento en el tiempo libre o descanso.

El desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos, se destaca que la innovación se ha convertido en un mecanismo imprescindible en la educación. Mediante un estudio realizado en Bogotá, actualmente en el entorno escolar la gamificación propone actividades fundamentadas en el juego, también de la incitación que mejora la reforma curricular, favoreciendo el interés y acato a las sinfonías de formación a través del aprendizaje colaborativo, resolución de inconvenientes y demás sistemas de comprensión lectora. (Montalván y Flores, 2021)

Continuando en la misma línea investigativa, en el Ecuador la investigación realizada por Quisnancela (2022), señala que hoy en día, en el sistema educativo una de las mayores dificultades para los docentes, es interactuar con estudiantes que presentan problemas de aprendizaje en relación a la lectura y escritura, causando el bajo rendimiento académico y perjudicando en su desempeño escolar.

En este mismo orden en la escuela de Educación Básica Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba, presentan varios casos de trastornos de aprendizaje, en donde profesionales de la rama de psicología diagnostican como dislexia, que afecta en la capacidad de reconocer e interpretar las palabras, aptitud en descifrar y desarrollar destrezas, afectando en el progreso de la lecto-escritura.

Por ello, los docentes frente a las necesidades de los estudiantes tuvieron la obligación de capacitarse y apropiarse al uso de la gamificación como técnica pedagógica, cuya función es crear entornos atractivos y emotivos para el educando a través del juego, causando en el estudiante una autonomía, incitación e inquisición con base a las herramientas digitales, dando como resultado una mejor comprensión en niños, adolescentes y jóvenes con dislexia, mejorando el desarrollo de habilidades en la lectura y escritura.

En esta misma línea Lanchimba y Esquivel (2023), en su tesis asume que la gamificación es una herramienta desarrollada para el uso en proyectos empresariales, pero por su posible adaptación se ha empleado en el campo educativo. Esta técnica vincula a todas las actividades con el juego, a pesar que no son de juego, con el propósito de lograr que las actividades sean atractivas para los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y sin miedo de perder en el intento. Además, la gamificación brinda variedades de programas digitales para diferentes entornos y condiciones educativas, como también no requiere necesariamente de recursos tecnológicos, lo que favorece en algunos establecimientos que no posee con los mismos.

En el orden de las ideas anteriores de metodologías de gamificación que se demuestran a través de proyectos de lectura como: Kahoot, Quizizz, Playposit, Google Form, Padlet, Educaplay, entre otros. El progreso de las destrezas

comunicativas ha facilitado el cumplimiento de los bloques curriculares como el de comprensión lectora, señala en el análisis y perspicacia de los contenidos, contribuyendo a la independencia y aptitud en el proceso de la lectura crítica.

En ese mismo sentido, los avances de la ciencia y la tecnología Naranjo (2021), hace referencia a la finalidad del nuevo formador es renovar sus métodos, tácticas y sistemas de enseñanza en el área de Lengua y Literatura, para hacer más emotivas a sus clases. Por lo que los docentes se han apropiado de la gamificación asociada con la educación, la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje resulta interesante para instruir y fortificar capacidades como la determinación de dificultades, la unión y comunicación por medio de varios componentes. La combinación de la tecnología y educación intenta dar respuesta a las aptitudes y peticiones para obtener una calidad educativa, empezando por destruir los modelos tradicionales.

Precisando de una vez, las herramientas digitales rompen los paradigmas, vinculado con una educación constructivista, donde el estudiante está en constante comunicación con el docente para obtener un aprendizaje significativo, el estudiante debe iniciar por sus conocimientos previos explicado por Ausubel. Sin embargo, Piaget propone que los nuevos aprendizajes parten de experiencias anteriores en donde debe existir una interacción dinámica entre profesor-estudiante para propiciar el nuevo conocimiento.

Hecha la observación anterior, en la asignatura de Lengua y Literatura conduce a perfeccionar las expresiones lingüísticas de los educandos, el docente es quien guía al alumno en comprender y dar sentido a la lectura y a los contenidos del currículo, tomando en cuenta al pensamiento de Vigosky que hace alusión a la retención de la lengua oral y escrita, en su teoría mediante el uso de representaciones de símbolos

que favorece el incremento del pensamiento complejo, para que sea efectiva la comunicación se debe utilizar los recursos didácticos adecuados y efectivos.

Saucedo et al. (2020), define a la gamificación como una “herramienta tecnológica que mediante estrategias de técnica de juego apunta al incentivar la motivación y el aprendizaje en línea” (p.93). El aprendizaje por medio de la diversión y disfrute es una técnica para involucrar al estudiante de manera emotiva causando un interés al desarrollar sus actividades educativas y garantizando una mejora en su comprensión, de esta manera facilita la adquisición de nuevos conocimientos.

Según se ha citado con el uso de la gamificación es importante aplicar tareas recreativas como la investigación, prueba, acción, organización y el desarrollo de capacidades. A través del juego el alumno promueve contextos de formación y participación mediante la experiencia y trabajando colaborativamente para crear un ambiente de tranquilidad y confianza en sí mismo y en los demás. Por ende, el estudiante es curioso, es así, que le gusta intentar probar cosas nuevas y novedosas, mediante el juego donde demuestra en que actividades sobresale de sus demás compañeros.

Para García y Zambrano (2021), “la gamificación es una estrategia pedagógica que permite mejoras en el desempeño académico, desarrollo de competencias digitales, fortalecimiento de trabajos colaborativos y tener claramente a las TIC como herramientas” (p.5). La estrategia del juego establece fundamentos para que los educadores relacionen sus contenidos con los recursos didácticos y obtener mejores efectos, tanto como en conocimientos como en aptitudes.

En este mismo orden y dirección, con base a los objetivos curriculares el docente debe hacer énfasis en como impartir sus conocimientos a sus estudiantes, para esto debe estar dispuesto en acatar los modelos de enseñanza vinculando con los conocimientos

previos de sus alumnos, para la obtención de una nueva sabiduría, con el propósito de facilitar el aprendizaje de forma divertida y dinámica. En todas las áreas curriculares es imprescindible la aplicación de nuevas estrategias didácticas, para una mejor comunicación e interacción y para impartir los temas de estudio, que ayudará al estudiante a desenvolverse en la sociedad.

Para el desarrollo de actividades en grupo dentro del entorno de interaprendizaje, el docente debe asumir su rol de manera responsable y ética con la finalidad de instruir al estudiante al uso de las Tics, a través de capacitaciones para adoptarse a los nuevos programas y cambios tecnológicos, utilizando de manera correcta. También, el profesor debe aplicar a la tecnología dentro de sus planificaciones como metodologías activas, para impartir los contenidos curriculares de manera correcta y eficaz.

Dentro de la educación, para emplear las herramientas digitales se encuentran las estrategias de enseñanza, que son aquellas que son creadas y desarrolladas por el educador en sus actividades como debates guiados, comparaciones, mapas semánticos, Aprendizaje basado en problemas [ABP], Aprendizaje colaborativo [AC], entre otros. En cambio, como estrategias de aprendizaje hace referencia al conjunto de habilidades que desempeña el mismo educando para aprender, es primordial el acompañamiento del docente, incentivando a la manera adecuada de utilizar a la tecnología, es decir, para fines educativos como en la indagación, recolección de información, deducciones, creación de organizadores gráficos, rueda de atributos, etc.

De igual manera, es importante la aplicación de la gamificación en todas las ramas educativas como mecanismos de aprendizaje, en especial en el área de Lengua y Literatura, debido a que gracias a ella existe un alto nivel de comunicación y

comprensión que favorece en las demás áreas de educación al momento de ejecutar sus trabajos escolares, por ello es obligación del maestro conocer sobre las nuevas herramientas tecnológicas para romper con lo tradicional y sobre todo estar actualizado e innovado. Como ejemplos de gamificación para la enseñanza de Lengua y Literatura tenemos: el juego del ahorcado, adivina la palabra correcta, ordenar palabras, sopa de letras, cartas al azar, crucigrama, entre otros.

Según Posligua et al. (2022), la gamificación es considerada como un método innovador, activo y dinámico en la educación para profesores y estudiantes que brinda ventajas en la construcción de nuevos conocimientos, mediante actividades interactivas. Además, dan conocer la repercusión en la estimulación y responsabilidad de parte de los educandos durante el proceso de interaprendizaje. En donde exteriorizan que la gamificación influye en el actuar del estudiante, causando impacto en su comportamiento y rendimiento académico, estableciendo como estrategia didáctica activa en el aprendizaje de la lectoescritura, en tal modo son incitados a exponer habilidades cognoscitivas y emocionales, gracias al juego.

Referente al análisis de varios autores con respecto a la enseñanza de la lectura y escritura, es necesario que la educación vaya de la mano con la gamificación debido a los beneficios que brinda al ser humano al momento de aprender, por lo que, son bases fundamentales para una adecuada comprensión de información. El juego fortalece la enseñanza de la lectoescritura de forma oral y escrita, fomentando un hábito lector y escritor por medio de textos físicos o en línea de manera interesante y recreativa, fomentando un pensamiento crítico-valorativo en el estudiante, desarrollando la capacidad de desenvolverse en la sociedad de manera autónoma e intrínseca.

Bajo los análisis descritos en los párrafos preliminares, surge la necesidad de que los docentes desarrollen sus competencias tecnológicas como parte de la praxis educativa, promoviendo la responsabilidad en los estudiantes al momento de elaborar sus tareas a través de la gamificación donde interactúan de manera activa. Se trata de que los estudiantes al momento de aprender los procesos de comprensión lectora, sientan entusiasmo e interés por aprender a través de nuevas técnicas de aprendizaje.

En tal sentido los docentes deben ejercer su rol de manera satisfactoria, aplicando la gamificación como estrategia metodológica al momento de enseñar la lectura para tener una mayor interacción con sus alumnos dentro y fuera del entorno de interaprendizaje.

### **Fundamentación teórica**

#### **Metodologías activas**

Los autores Cárdenas et al. (2023), indican que las metodologías activas en la educación, son enfoques pedagógicos que van más allá de la simple transmisión de conocimientos, buscando involucrar de manera activa a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Estas metodologías se centran en la participación activa, el pensamiento crítico y la aplicación práctica del saber. Sirven de gran apoyo como recursos didácticos en la construcción de nuevos conocimientos del educando, generando pericias primordiales en el campo educativo.

Además, las metodologías activas fomentan una multitud de procedimientos dentro de la práctica de formación como la interacción, la reflexión y la resolución de problemas, estas estrategias pedagógicas incluyen métodos como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo en grupo, aprendizaje basado en problemas y el

debate, permitiendo a los estudiantes explorar y aplicar el contenido de manera significativa y asegurando una reacción positiva y reflexiva.

### *Características de las metodologías Activas*

Con respecto a las características de las metodologías activas, tiene como finalidad convertir al estudiante en un sujeto activo y construir su aprendizaje, en donde el docente juega un papel fundamental en la aplicación de herramientas tecnológicas, para esto debe tener una preparación formal y continua. Para emplear las metodologías activas en los entornos educativos y en la adquisición de nuevos conocimientos es necesario aplicar variedad de estrategias metodológicas mediante el juego, debido a que los estudiantes aprenden jugando, fomentando la participación activa en el entorno de aprendizaje y relacionando con técnicas pedagógicas, que se desarrollan de forma natural.

Con base a lo mencionado anteriormente, a las estrategias de instrucción se las define como gamificación que beneficia en el ámbito educativo, motivando al estudiante a interactuar a través del juego a cambio de recibir premiación durante el proceso de aprendizaje, lo que favorece y motiva a desempeñar su rol de manera activa. (Parra et al., 2020)

### **La Gamificación**

Desde la narrativa de Pin y Carrión (2022), la gamificación en el ámbito educativo se refiere a la integración estratégica de elementos y dinámicas propias de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de potenciar la participación, motivación y compromiso de los estudiantes. Esta metodología busca transformar la experiencia educativa al incorporar características lúdicas, como

desafíos, recompensas y competiciones, para crear un entorno que inspire un aprendizaje activo y significativo.

Al utilizar la gamificación, se busca no solo captar el interés de los estudiantes, sino también promover habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones, convirtiendo así el aula en un espacio dinámico donde el proceso de aprendizaje se vive como una experiencia estimulante y participativa.

Entre las características más importantes de la gamificación tenemos las siguientes: La gamificación debe ser divertida, esto se consigue utilizando elementos del juego que sean intrínsecamente atractivos, como la competición, la cooperación, el desafío y la resolución de problemas. Además, debe motivar a participar y a alcanzar sus objetivos, ofreciendo recompensas, reconocimiento y progreso. Fomentando la participación de los participantes, jugando de manera individual o colectivamente, ofreciendo una sensación de progreso, que permiten a los usuarios avanzar hacia objetivos concretos, como completar niveles o ganar puntos y personalizar su experiencia (Peñañiel, 2021).

Así mismo, dentro de las metodologías activas tenemos los procesos de la gamificación:

1. **Competición:** La gamificación puede aprovechar la competencia creando oportunidades para que los usuarios compitan entre sí creando un objetivo.
2. **Cooperación:** La cooperación es otra motivación importante, puede aprovechar la cooperación creando oportunidades para que los usuarios trabajen juntos para alcanzar un objetivo común.

3. **Desafío:** El desafío es una parte esencial de la diversión, ofrece desafíos a los usuarios de diferentes niveles de habilidad.
4. **Progreso:** El progreso es una sensación de logro que motiva a seguir adelante.
5. **Recompensa:** Las recompensas son una forma de reconocer el logro y motivar a los usuarios a continuar, por medio de recompensas en forma de puntos, insignias, logros o elementos.
6. **Narrativa:** La narrativa puede ayudar a crear una experiencia de gamificación más envolvente e inmersiva.

### ***Estrategias Metodológicas***

Las estrategias metodológicas en el ámbito educativo se refieren al conjunto de enfoques, técnicas y herramientas que los educadores emplean de manera planificada y reflexiva para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias van más allá de la simple transmisión de información, buscando involucrar activamente a los estudiantes en la construcción de conocimiento. Incluyen métodos como el aprendizaje activo, el trabajo en grupo, la resolución de problemas, el uso de tecnologías educativas y la adaptación a estilos de aprendizaje diversos.

Así mismo estas estrategias son flexibles y se adaptan a las necesidades específicas de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje, promoviendo un ambiente educativo dinámico y eficaz. Su objetivo es optimizar la comprensión, retención y aplicación de conocimientos, así como fomentar el desarrollo de habilidades críticas y la obtención de un aprendizaje significativo. (Andrade et al., 2022)

## **La Lectura**

De acuerdo a Luna (2019), la lectura es un proceso cognitivo complejo que va más allá de la decodificación de palabras y letras, inicia desde los primeros años de escolaridad y nunca termina. Se trata de una habilidad fundamental que implica la interacción activa entre el lector y el texto, donde la comprensión, el análisis crítico y la interpretación juegan un papel central. La lectura permite desarrollar capacidades de comprensión lectora teniendo como apreciación de la literatura que necesita de habilidades cognitivas, partiendo de conocimientos previos del tema que se va a leer.

Por consiguiente, la lectura es un proceso complejo que implica la interacción entre el lector y el texto. En este proceso, el lector utiliza sus conocimientos previos, experiencias y habilidades cognitivas para comprender el significado del texto. También, la lectura puede considerarse como una herramienta fundamental para el aprendizaje. A través de la lectura, los estudiantes pueden acceder a información nueva, desarrollar su pensamiento crítico y creativo, y ampliar su conocimiento del mundo. Por lo tanto, es importante que los docentes promuevan la lectura en el aula y brinden a los estudiantes las oportunidades necesarias para desarrollar sus habilidades lectoras. (Chancay y Game, 2021)

### ***Procesos de la Lectura***

Para la adquisición de una correcta información al momento de leer, es necesario la aplicación de los procesos de la lectura:

- **Proceso visual:** El primer paso en la lectura es procesar la información visual del texto, esto incluye la identificación de las letras, las palabras y las oraciones.

- **Proceso fonológico:** En este proceso se convierte las palabras escritas en sonidos, para una mayor comprensión.
- **Proceso semántico:** Este proceso trata de decodificar el significado de las palabras y las oraciones, para una mejora en la práctica lectora.
- **Proceso sintáctico:** Tiene como objetivo conocer la estructura de las oraciones, de esta manera poseen un orden y sistematización.
- **Proceso pragmático:** Finalmente se encarga de comprender el contexto del texto, a través de una lectura comprensiva (Chacha y Rosero, 2020).

### ***Tipos de Lectura***

Dentro de la lectura existen dos tipos de lectura más importantes para aplicar en el momento de leer con el fin de entretener y satisfacer las necesidades del lector, entre los más utilizadas tenemos:

- **Lectura Funcional:** Es aquella que es encargada de brindar argumentos de mensajes básicos, primordiales para su propia comprensión. Este tipo de lectura está fundamentada en aplicarla en la vida cotidiana y en la búsqueda de conceptualización. Esta lectura es esencial para el aprendizaje, relacionando con el objetivo personal de cada individuo, esta se encuentra dentro de los textos no literarios como función de informar sobre sucesos sociales entre los que están los textos informativos, descriptivos, instructivos, etc.

- **Lectura por Placer:** Es aquella que es de selección personal y sigilosa, que favorece al beneficio del propio yo. Este tipo de lectura está dentro de los textos literarios con el propósito de entretener al lector mediante los cuentos, refranes, historias y fábulas, que se caracterizan por ser imaginativas y ficticias, para llamar la atención del individuo y sienta placer al leer el texto.

En los últimos años, las diversas indagaciones a nivel internacional y nacional, han demostrado que nuestro país tiene serias dificultades con referencia al análisis y comprensión de la lectura. Por ello, el educador, se ha visto obligado a desarrollar los tres niveles de comprensión lectora:

1. **Lectura Literal:** Es una destreza elemental que se debe instruir a los alumnos, para extrapolar sus conocimientos a los niveles superiores. Además, ayuda a comprender de mejor manera lo leído, en este nivel el individuo reconoce todo lo que está explícito en el texto. El docente estimula al educando a: Identificar detalles, precisar tiempo, espacio y personajes, secuencia de los hechos, reconocer el significado de las palabras, identificar sinónimos, antónimos y homófonos.
2. **Lectura Inferencial:** Este nivel de lectura tiene como propósito formar relaciones entre las partes del texto para inferir con información, datos, conclusiones u otros aspectos que no están escritos en el texto. El lector, tiene como finalidad ir más allá del texto, en donde el completa el texto con su imaginación, por ello, es necesario: Predecir resultados, emitir enseñanzas y reflexiones, elaborar un resumen, crear título para el texto, cambiar el final e interpretar el lenguaje representativo.
3. **Lectura Crítica:** Este nivel involucra el ejercicio valorativo y creación de juicios propiciados por el lector, partiendo de conocimientos previos con base

a contenidos e ilustraciones de textos literarios. Aquí el lector construye argumentos a partir de opiniones y diálogos. Por consiguiente, los docentes deben enseñar sus alumnos a: Opinar sobre el contenido del texto, percibir sentidos implícitos, analizar la intención del autor, emitir un juicio de valor frente a un hecho, juzgar la cohesión y coherencia del texto (Velázquez, 2021).

### ***Enseñanza de la Lectura***

La enseñanza de la lectura constituye un proceso fundamental en el desarrollo educativo, cuyo objetivo va más allá de la decodificación de palabras para centrarse en la comprensión profunda y crítica de textos. Los educadores deben adoptar enfoques que no solo enseñen a los estudiantes a reconocer palabras, sino que también fomenten la comprensión activa, el análisis y la reflexión, a través de la lectura de libros, poemas, ensayos, cuentos, leyendas, entre otros.

Es importante que el educador incentive al estudiante a generar un hábito lector en su vida diaria, a través de diversas estrategias metodológicas por medio de la aplicación de recursos tecnológicos para la enseñanza de la lectura basada en la exploración de textos, ya sea de manera virtual o presencial, favoreciendo en la obtención de conocimientos y enriqueciendo la experiencia lectora. Para realizar una lectura adecuada, es preciso poner en práctica los pasos del proceso de comprensión lectora, con la finalidad de que el estudiante identifique las partes de un escrito y obtenga una mejor comprensión del tema, para poder argumentar sobre lo leído. (Fernández y Moyano, 2021)

### **Metodología**

La presente investigación se apoyó con la metodología de revisión sistémica bibliográfica, el método [PRISMA], las bases de datos digitales de la Universidad Católica de Cuenca como: Scopus, Web of Science, Proquest y ERIC. Se emplearon las palabras clave “gamification”, “educational games”, “enseñanza de la lectura”, “Learning Teaching” y “literacy learning”, usadas de manera directa o combinada. Los artículos seleccionados mediante la herramienta de RAYYAN, permitieron contar con 15 artículos relacionados con el tema en estudio, porque se fueron incluyendo y excluyendo aquellos artículos que no se relacionan con el tema y se llegaron a tener 15 artículos que aportaron para poder realizar la investigación. Los criterios para la selección fueron revistas académicas indexadas, publicados en el periodo 2015-2023, investigaciones de áreas como: Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Matemática, Ciencias Naturales. La muestra poblacional es notoria con adolescentes y adultos. El enfoque fue con estudios cuantitativos, cualitativos y experimental-descriptivo; así como, estudios entorno a la gamificación en la enseñanza de la lectura y publicados en el idioma inglés, portugués y español. A su vez, se excluyeron: artículos con mayor data a la indicada, que no contemplen el tema completo, estudios de caso, revisiones bibliográficas, tesis o investigaciones de pregrado o posgrado, cartas al editor, reportajes y reseñas de libros.

## **Resultados**

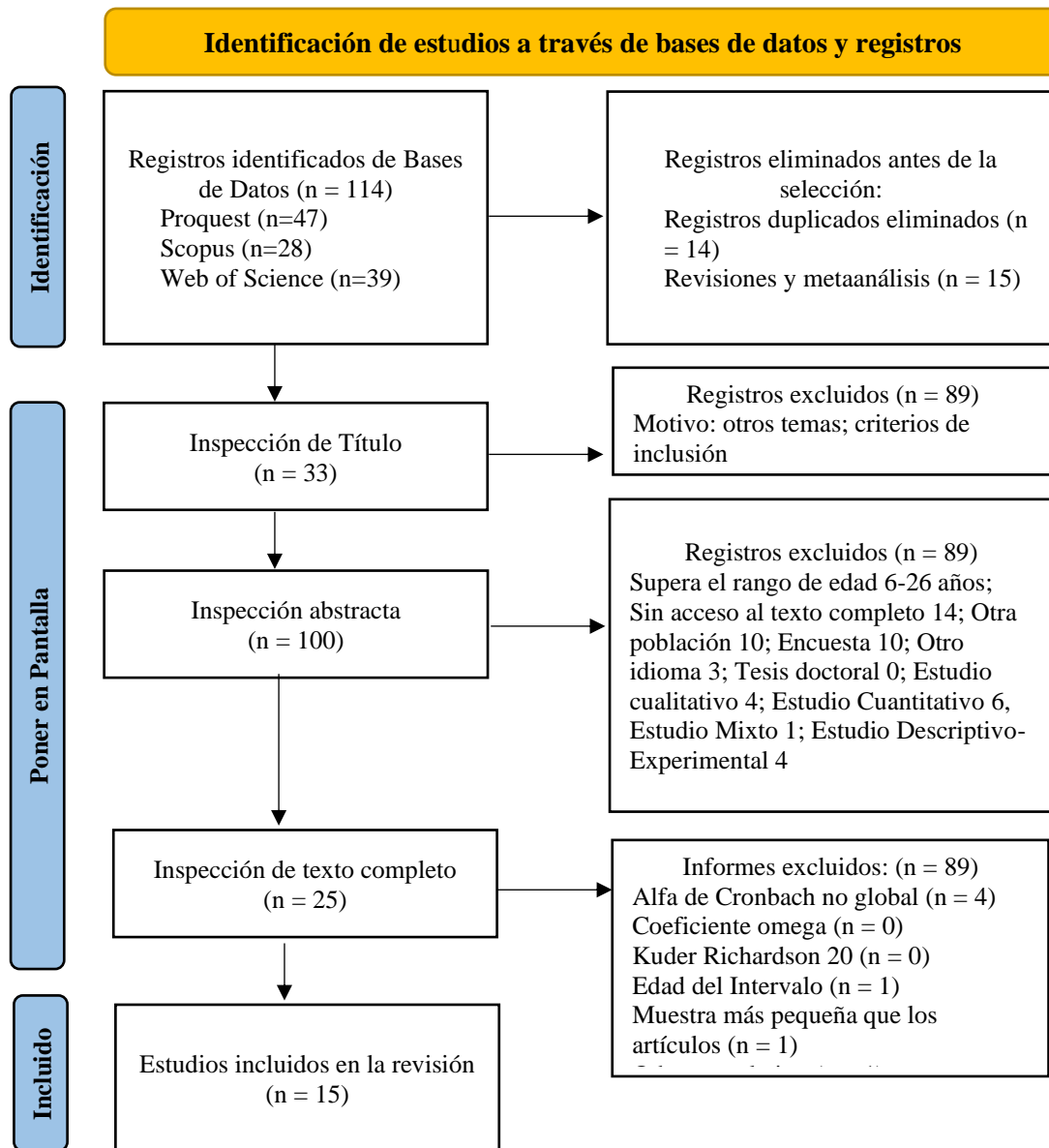
Como resultado de la presente investigación se recolectaron los [15] artículos para conocer como la gamificación puede aportar en la enseñanza de la lectura en educación básica superior. De los artículos que fueron analizados en su mayoría se investigaron en las bases de datos de la Universidad Católica de Cuenca [UCACUE], entre ellas: Proquest, Scopus, Web of Science y para la identificación del vocabulario de las variables independiente y dependiente se recurrió al tesoro de la [UNESCO] y [ ERIC].

Desde las consideraciones anteriores, cada una de las bases digitales se registraron en la herramienta [RAYYAN], lo que permitió la selección de cada uno de los artículos que tenían relación con el tema a investigar. De la misma manera el apoyo para excluir aquellos artículos duplicados, con otros temas y dando la facilidad para poder descargar las bases de datos y contar con la matriz en Excel de la revisión sistemática bibliográfica para un amplio conocimiento de los artículos incluidos.

Cada uno de los artículos aportaron en el estudio de la investigación para conocer y fortalecer la gamificación como estrategia metodológica de enseñanza de la lectura en educación básica superior. A esto se detalla que los artículos analizados mediante el control de lectura presentan los siguientes enfoques: cuantitativo [5], cualitativo [3], mixto [1], descriptivo-experimental [4] y revisión sistemática [2].

Desde las consideraciones anteriores se señalan la utilización del método [PRISMA], a través del flujograma, en donde se detalla todos los artículos, incluidos, excluidos, enfoques; con este método, se da a conocer todo el proceso en la selección de los artículos para el estudio de la investigación. Las bases de datos que aportaron: Scopus, Proquest, Web of science; así mismo, la lectura de cada uno de los abstract para conocer los enfoques metodológicos y el desglose en la variedad de todos estos artículos revisados y analizados.

Figura 1: PRISMA



**Tabla 1: selección de artículos de la revisión sistemática**

Key	Título	Año	Revista	Autores	País	pmc_id	Enfoque metodológico	Resultados	Limitaciones del estudio
rayyan-1255247036	Aprender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura	2015	La educación en la sociedad del conocimiento	Gómez et al. (2015)	España	<a href="https://doi.org/10.14201/eks2015164118137">https://doi.org/10.14201/eks2015164118137</a>	Cualitativo	Los beneficios pedagógicos de las tecnologías	uso de las tabletas en el aula es un tema sobre el que hay opiniones enfrentadas; alertan su excesivo protagonismo
rayyan-1255477033	Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020	2023	Revista Iberoamérica de sistemas y tecnologías de Información	Díaz et al. (2023)	España	<a href="https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579">https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579</a>	Cuantitativo	Tanto personal docente como la comunidad científica incluyen de algún modo a los videojuegos como un elemento significativo en su praxis educativa	No existe una metodología didáctica que sistematice las prácticas con videojuegos en el aula
rayyan-1255477034	Evaluación innovadora de los aprendizajes en educación media y superior en América Latina: revisión sistemática	2023	Voces y Silencios	Pherez et al. (2023)	Colombia	<a href="http://dx.doi.org/10.18175/VyS14.1.2023.11">http://dx.doi.org/10.18175/VyS14.1.2023.11</a>	Cuantitativo	Al utilizar tecnologías, metodologías y enfoques nuevos, se pueden crear evaluaciones más significativas	El potencial de los estudiantes y no reflejar adecuadamente el aprendizaje en un mundo en constante cambio

rayyan-1255477038	Aplicación de la gamificación en Educación Infantil y Educación Primaria: análisis temático	2023	Retos	Lorenzo et al. (2023)	España	<a href="https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366">https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366</a>	Revisión Sistemática	la gamificación mejora logros académicos, motivación, compromiso, autonomía y disfrute.	Los estudiantes no tienen experiencia gamificada
rayyan-1255477041	¡La herramienta Kahoot! como propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior	2022	Revisión de educación digital	Martínez et al. (2022)	España	<a href="https://doi.org/10.1344/der.2022.42.34-49">https://doi.org/10.1344/der.2022.42.34-49</a>	Cuantitativo	Los juegos de simulación mejoran el proceso de aprendizaje y aumentan las competencias a adquirir y la motivación de los estudiantes	Falta de asistencia a las clases
rayyan-1255477043	Competencias Transversales en el Contexto Educativo Universitario: Un Pensamiento Crítico desde los Principios de Gamificación	2022	Prisma Social	Escobar et al. (2022)	Perú	<a href="https://revistaprismasocial.es/article/view/4786">https://revistaprismasocial.es/article/view/4786</a>	Experimental, descriptivo	Las competencias respecto a la diversidad, capacidad de integración grupal y el compromiso sociocultural en los estudiantes bajo un pensamiento crítico	No todos los estudiantes puedan acudir a las aulas físicas en el mismo espacio y tiempo

rayyan-1255477046	Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior	2019	Magis	Ardila (2019)	Colombia	<a href="https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge">https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge</a>	Descriptiva	La gamificación en la educación superior promueve el desarrollo de actividades que hagan disfrutable la apropiación de conocimiento	Falta de compromiso del estudiante en su proceso formativo
rayyan-1256389893	Investigando el papel de la gamificación en la programación juvenil centrada en la alfabetización de las bibliotecas públicas	2022	Revista Internacional de juego	Downie y Proulx (2022)	EE. UU	<a href="https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2136637">https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2136637</a>	Cuantitativo	El sentido de competencia de los niños, ya que comunica expectativas claras y los pasos necesarios para lograr el resultado deseado	El tema de la gamificación en los espacios de las bibliotecas infantiles no es un tema ampliamente explorado
rayyan-1256389896	Gamificación de la lectura para mejorar la comprensión de los alumnos: una revisión del alcance	2022	Revista Santa Teresa de Humanidades y Ciencias Sociales	Subba et al. (2022)	Malasia	<a href="https://journal.stic.ac.th/index.php/sjhs/article/view/516">https://journal.stic.ac.th/index.php/sjhs/article/view/516</a>	Revisión sistemática	La gamificación influye positivamente en los alumnos cuando se incorpora con el objetivo de mejorar la comprensión lectora	Los métodos convencionales no parecen impresionar a la generación actual

rayyan-1256389897	La gamificación como facilitador tecnológico en la educación SEN y DHH	2022	Educación y Tecnologías de Información	Chan et al. (2022)	Reino Unido	<a href="https://doi.org/10.1007/s10639-022-10984-y">https://doi.org/10.1007/s10639-022-10984-y</a>	Mixto	Los recursos de aprendizaje francés afectan positivamente a la SEN y especialmente a los estudiantes de DHH, la comprensión y el nivel de rendimiento	Participación y ausentismo de los padres, limitaciones de tiempo y el currículo
rayyan-1256389905	Kahoot y Quizizz: cuando jugar en equipos marca la diferencia a la hora de motivar a leer noticias de ciencias	2023	Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado	Fabre (2023)	España (Barcelona)	<a href="https://doi.org/10.6018/reifop.547421">https://doi.org/10.6018/reifop.547421</a>	Experimental	La actividad motiva a la lectura de noticias y revelan la correspondencia entre lectura de noticias y puntuación de la prueba únicamente en la fase grupal	El estudiantado de educación suele tener niveles bajos de alfabetización científica
rayyan-1256967950	La enseñanza de la lectura y la mediación cognitiva en estudiantes de media académica: Estudio de correlación	2021	Revista Electrónica Educare	Arenas et al. (2021)	Colombia	<a href="http://doi.org/10.15359/ree.25-3.36">http://doi.org/10.15359/ree.25-3.36</a>	Cuantitativo	Las prácticas de lectura apoyadas en TIC ayudaron a desarrollar fluidez en estudiantes; esta relación a su vez propicia la mediación cognitiva del estudiantado	Falta de fluidez; tales como el silabeo, la repetición innecesaria de palabras

rayyan-1256970636	Gamificación y realidad aumentada como herramienta para enseñar y aprender	2023	Revista Iberoamérica de sistemas y tecnologías de Información	Choez y Larreal (2023)	Panamá	<a href="https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5404">https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5404</a>	Exploratoria-descriptiva	Las herramientas didácticas y la gamificación muestran grandes beneficios para el estudiantado en el proceso de enseñanza y aprendizaje	La ausencia de personal y la falta de conocimiento de las características de este recurso como entorno de aprendizaje
rayyan-1256970639	Quizizz y Genially para la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años	2022	PACHA. Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global	Ramírez y Mena (2022)	Ecuador	<a href="https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128">https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128</a>	Cualitativo	Los niños se interesaron en aprender mediante estas herramientas y así se cumplió con el objetivo de aprendizaje	Los estudiantes no han logrado apuntalar o desarrollar las destrezas lingüísticas y comunicativas
rayyan-1256970640	Gamificación y TIC es la formación literaria. Una propuesta didáctica innovador en Educación Secundaria	2021	Didáctica: Lengua y Literatura	Climent y García (2021)	España (Valencia)	<a href="https://doi.org/10.5209/dida.77660">https://doi.org/10.5209/dida.77660</a>	Cualitativo	La gamificación y los recursos tecnológicos potencian la educación literaria mediante la interpretación y análisis de los textos leídos	Ninguno de los materiales y recursos utilizados no es adecuado del trabajo planteado

## **Interpretación del cuadro de la matriz sistemática**

Como se puede observar en la matriz de revisión sistemática bibliográfica, la selección de los artículos está construida de tal manera que el proceso inicial con la herramienta RAYYAN, con la finalidad de disponer de los 15 artículos hacer analizados; otro factor a considerar los títulos de los artículos que son determinantes para relacionar con la presente investigación. Seguidamente se incluye los nombres de los autores en donde cada uno de ellos dan sus aportaciones de las investigaciones realizadas en la gamificación como estrategia metodológica de enseñanza de la lectura en educación básica superior, como referencia se tomaron en consideración desde los años 2019-2024.

Continuando se detalla en la matriz el país del estudio siendo; España [6], Perú [1], Panamá [1], EE. UU [1], Malasia, [1], Reino Unido [1], Colombia [3], Ecuador [1]. Es importante señalar que fue necesario colocar el [DOI] del artículo para facilitar el ingreso y disponer de la información de una forma más rápida; fue prioritario reconocer en las investigaciones revisadas y analizadas el enfoque metodológico donde se puede observar que existe [cuantitativos, cualitativos, mixto, experimental-descriptivo y revisión sistemática].

Cabe recalcar que otro punto fundamental fue conocer los resultados que permitirá hacer una correlación con el estudio planteado. A ello, se dio relevancia a las limitaciones en el uso de tabletas en el aula, no existe una metodología didáctica, no refleja adecuadamente el aprendizaje, los estudiantes no tienen experiencia gamificada, falta de asistencia a clases, no todos los estudiantes pueden acudir a las aulas, falta de compromiso del estudiante. La gamificación no es un tema ampliamente explorado, los métodos convencionales no parecen impresionar, participación y ausentismo de los padres, niveles bajos de alfabetización, falta de fluidez en la lectura, ausencia de personal y falta de

conocimiento, los estudiantes no logran desarrollar las destrezas lingüísticas y comunicativas, los materiales y recursos utilizados no son adecuados.

## **Discusión**

En esta sección se describen los artículos que tienen relación con la investigación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la lectura en educación básica superior, en donde se pudo verificar experiencias y estudios que fueron aplicados. Para este fin se llevó a cabo una revisión de [15] artículos que fueron analizados para profundizar dicha investigación.

En concordancia con el objetivo general se pretende demostrar la utilización de la herramienta de la gamificación y el impacto que tienen en los estudiantes de básica superior de la ciudad de Azogues, se destaca la necesidad de fortalecer el conocimiento en los estudiantes y poder encontrar estudios que apoyen encontrar información relevante del aumento del uso de tabletas y aplicaciones educativas, especialmente dirigidas al público infantil.

En este estudio se destaca que existen más de 80,000 aplicaciones educativas disponibles, con un gran prestigio y una importante cuota de mercado. Además, se menciona que en aproximadamente el 77% de los hogares con niños, los niños utilizan tabletas, y el acceso a las tecnologías se produce a edades cada vez más tempranas. (Gómez et al., 2015)

Con base a esta investigación la integración de tabletas y aplicaciones en el aula, se destaca la importancia de que los docentes mantengan una actitud abierta hacia estas herramientas y se formen en su uso para desarrollar actividades didácticas adecuadas. Se menciona que las tabletas y las aplicaciones estarán cada vez más presentes en la vida

cotidiana de los niños, incluyendo las aulas, lo que plantea un desafío para los docentes y los responsables educativos.

En este sentido, Guerra y Domínguez (2022), argumentan que la investigación con videojuegos en educación con base a una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020, la metodología utilizada sobre videojuegos en educación incluye una revisión sistemática de la literatura [RSL], se define como un esfuerzo por identificar, evaluar y sintetizar exhaustivamente todos los estudios relevantes sobre un tema determinado.

Por consiguiente, la metodología principal empleada en este artículo es la revisión sistemática de la literatura, que permite recopilar y analizar de manera exhaustiva la información disponible en la literatura científica sobre investigaciones con videojuegos en educación. Estos resultados proporcionan una visión detallada de las metodologías y diseños de investigación utilizados en los estudios sobre videojuegos en educación, resaltando la predominancia de la metodología cuantitativa y los diseños descriptivos en la literatura revisada.

Por otro lado, Pherez et al. (2023), señalan que las estrategias más comunes de evaluación innovadora encontradas fueron aquellas relacionadas con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (47,4% de los artículos), seguidas por técnicas indagatorias (36,8%), metodologías activas (26,3%) y la entrega de recursos (21,1%). Además, se evidenció que la implementación de estrategias de evaluación innovadora, como el uso de TIC y metodologías activas, facilitó la adquisición de experiencias significativas para los estudiantes, convirtiendo la evaluación en un proceso de aprendizaje en sí mismo. Se resaltó la importancia de la capacitación docente en el manejo de TIC, trabajo colaborativo, creatividad y evaluación innovadora. Se sugirió que la

inclusión de estas estrategias en la formación docente puede contribuir a cambiar las prácticas tradicionales de evaluación en América Latina

Es evidente entonces, según Lorenzo et al. (2023), la gamificación se ha aplicado en educación infantil y primaria para mejorar las habilidades académicas y colaborativas, aumentar la motivación y promover la autonomía. La mayoría de los estudios se centraron en estudiantes entre 10 y 12 años, principalmente en materias de ciencias con el uso de aplicaciones tecnológicas y elementos gamificados.

La gamificación ha mostrado resultados positivos en la mejora del rendimiento académico, la motivación y la participación de los estudiantes en diversas áreas y objetivos educativos. Los docentes han mostrado una visión positiva de la gamificación, como una estrategia que promueve la motivación, la confianza, las habilidades comunicativas y la autorregulación del aprendizaje de los estudiantes.

Seguido, se ha descubierto que la aplicación de la gamificación en educación permite a los estudiantes ser protagonistas activos de su propio aprendizaje, diseñar actividades gamificadas basadas en el currículo y recibir retroalimentación continua durante el proceso del juego. Estos resultados enfatizan la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los resultados del aprendizaje y la motivación de los estudiantes en entornos de educación infantil y primaria.

En orden al planteamiento anterior se observó que los estudiantes que participaron en los Kahoot, obtuvieron mejores notas finales en comparación con aquellos que no participaron. También, se encontró una correlación estadísticamente significativa entre la puntuación de los estudiantes en los Quiz de Kahoot y sus notas en la asignatura, lo que sugiere que el desempeño en esta herramienta está relacionado con el rendimiento académico.

Aunque se identificó que algunos estudiantes con puntuaciones bajas en Kahoot, lograron notas finales altas, se plantea la posibilidad de que el uso de esta herramienta pueda influir en la motivación y el esfuerzo de los estudiantes, ya sea incentivando el estudio adicional o generando relajación en el aprendizaje.

Se destaca que el rendimiento académico no solo se atribuye al uso de Kahoot, sino también, a otros factores como la asistencia regular a clase, que también influye positivamente en los resultados de los estudiantes. Estos resultados respaldan la efectividad de Kahoot, como una herramienta de gamificación educativa para mejorar el rendimiento académico y la participación de los estudiantes en el ámbito de la Educación Superior.(López et al., 2022)

Escobar et al. (2022), refiere que la gamificación como estrategia de motivación mejora el interés de los estudiantes por la asignatura de matemáticas, fomentando su protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y promoviendo su autoformación, competitividad y eficiencia. La gamificación en el aula impulsa la innovación, eleva los niveles de motivación y compromiso de los docentes en las actividades educativas. La gestión del conocimiento es un marco sustentador de la gamificación en la educación, reconociendo el valor del capital intelectual de docentes y estudiantes.

Por tanto, la gamificación como herramienta educativa puede potenciar competencias transversales en los estudiantes, como la integración grupal, la diversidad y el compromiso sociocultural, promoviendo un pensamiento crítico necesario en la sociedad actual. Estos resultados resaltan la eficacia de la gamificación en la educación para mejorar la motivación, el compromiso, el aprendizaje y el desarrollo de competencias en los estudiantes, así como para enriquecer la labor docente y promover un enfoque innovador en el proceso educativo.

En confirmación de la postura científica de Ardila (2019), incluye la identificación de posturas académicas sobre las categorías de aprendizaje, gamificación y videojuegos a través de la revisión de [42], referentes bibliográficos. Cabe destacar la importancia de la gamificación como estrategia innovadora en la educación superior, donde el docente se convierte en un diseñador de actividades lúdicas para promover el aprendizaje y el estudiante en un usuario-jugador. A través de la realización de un análisis de documentos de diversos países como Alemania, Australia, Canadá, Colombia, Costa Rica, España, Estados Unidos, Finlandia, Francia y Reino Unido, entre otros.

En este mismo orden el estudio de Downie y Proulx (2022), centran en examinar cómo las bibliotecas públicas de Estados Unidos están incorporando elementos de gamificación en sus iniciativas de alfabetización juvenil. Los autores realizaron una encuesta en bibliotecas públicas de Estados Unidos, para identificar estrategias comunes de alfabetización juvenil y analizaron cómo los principios de gamificación están influyendo en la creación y ejecución de estos programas. Para limitar el alcance de su investigación, los autores seleccionaron bibliotecas con divisiones infantiles altamente clasificadas en función de criterios como el éxito y el compromiso.

En general, el estudio arroja luz sobre cómo las bibliotecas públicas se están adaptando para incorporar elementos de gamificación en sus programas de alfabetización juvenil, con el objetivo de mejorar el compromiso y la motivación entre los jóvenes estudiantes. Al explorar la intersección de las iniciativas de gamificación y alfabetización, los autores brindan información valiosa sobre el panorama cambiante de la programación educativa en las bibliotecas públicas.

Subba et al. (2022), descubrieron que la ludificación de la lectura para mejorar la comprensión de los alumnos explora la eficacia de la gamificación para mejorar las

habilidades de lectura de los estudiantes, particularmente en el contexto de la adquisición del idioma inglés. El estudio encontró que la gamificación puede mejorar significativamente la comprensión lectora de los estudiantes al hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo e interactivo. Al incorporar elementos de juego en las actividades de lectura, los educadores pueden crear un ambiente de aprendizaje divertido y motivador que fomente la participación activa y el interés sostenido en la lectura.

En cuanto a, la revisión de alcance realizada en el estudio, identificó un total de [12] artículos que destacaron el impacto positivo de la gamificación en el desarrollo de las habilidades de lectura de los estudiantes. Sin embargo, los investigadores señalaron que se necesita más investigación en esta área para explorar más a fondo el éxito de la gamificación en la mejora de las habilidades de lectura.

En el análisis de otros temas Chan et al. (2022), plantean que el estudio demostró que el uso de juegos pedagógicos tuvo un impacto positivo en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes con [SEN] y [DHH] en la enseñanza del idioma francés. Los estudiantes encontraron los juegos atractivos, relevantes, inspiradores de confianza y satisfactorios, lo que condujo a una mejor motivación y resultados de aprendizaje. Si bien la mayoría de los estudiantes mostraron mejoras cuando se agregaron juegos como ayuda para el aprendizaje, los estudiantes con necesidades adicionales, como audífonos o dislexia, necesitaron más apoyo y orientación de los maestros para progresar de manera efectiva.

El estudio contribuye a la aplicación exitosa de la gamificación en la educación con Necesidades Educativas Especiales [NEE] y para personas sordas y con problemas de audición [DHH], particularmente en el contexto del aprendizaje del francés como lengua extranjera en el nivel elemental. Se descubrió que la gamificación mejora la

experiencia de aprendizaje y la motivación de los estudiantes, animándolos a dedicarse a la alfabetización mientras disfrutan del proceso de aprendizaje.

En cuanto al estudio de Fabre (2023), el uso de las plataformas Kahoot y Quizizz en modo grupal resultó en una mayor motivación por parte de los estudiantes para leer noticias de ciencias en comparación con el modo individual. Esto se relaciona con la mejora e incremento de la interacción entre los estudiantes, lo cual es clave para el éxito de estas herramientas. Se encontró una relación entre la puntuación en la prueba de conocimientos y el haber leído las noticias en la fase grupal en lugar de la fase individual. Esto sugiere que el trabajo en equipo y la discusión de las noticias pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje y la retención de información.

Se destaca la importancia de que los futuros docentes reciban una formación sólida en alfabetización digital crítica. Motivar a los estudiantes a leer y comprender noticias de ciencias puede ser una forma efectiva de lograr este objetivo. Se sugiere utilizar plataformas como Kahoot y Quizizz, trabajar en equipos y dedicar tiempo para discutir y profundizar en las noticias como estrategias pedagógicas.

En contraste, Arenas et al. (2021), encontró una relación significativa entre el proceso de lectura con apoyo de TIC y la dimensión de intencionalidad de la mediación cognitiva, así como, una correlación moderada entre el proceso de lectura y la dimensión de trascendencia de la mediación cognitiva. Se aceptó la hipótesis alterna que indica que el proceso de lectura apoyado en TIC, está relacionado con la mediación cognitiva de estudiantes de grados décimo y undécimo de un colegio público.

En efecto, Chóez y Larreal (2023), se estableció que el uso de la realidad aumentada ayuda al aprendizaje, ya que los estudiantes tienen un papel protagónico y se favorece la motivación, inclusión, autonomía y responsabilidad en los procesos de

aprendizaje, favorece la motivación y permite que la educación sea inclusiva, aumentando el deseo de participar en los estudiantes. Además, se encontró que el grupo experimental que utilizó estas herramientas superó al grupo control en sus niveles de aprendizaje, lo que sugiere que la implementación de la gamificación y la realidad aumentada aumenta la efectividad en los procesos educativos.

Por ende, es fundamental impulsar la preparación de los docentes en el uso de tecnologías como la gamificación y la realidad aumentada, ya que son elementos clave en la sociedad actual y pueden mejorar significativamente la enseñanza y el aprendizaje. Aunque estas herramientas pueden favorecer la inclusión en el aula, también se señala que ciertos grupos de estudiantes pueden quedar excluidos debido a la falta.

En este orden, se observó un aumento significativo en el interés de los estudiantes por la plataforma de aprendizaje de la lectoescritura después de la implementación de estrategias lúdicas. Los estudiantes mostraron una notable mejora en la habilidad de relacionar palabras con imágenes después de la intervención con las herramientas de gamificación. En donde los estudiantes lograron crear frases cortas por sí solos, lo que indica un progreso en su habilidad de lectoescritura. Cumpliendo los objetivos de aprendizaje los niños evaluados lograron cumplir con los objetivos de aprendizaje propuestos, lo que sugiere que la gamificación fue efectiva en el proceso educativo. (Ramírez y Mena, 2022)

Para finalizar Martí y García (2021), argumentan que los participantes lograron resolver los enigmas propuestos sobre las leyendas mediante una lectura atenta e interpretativa, demostrando una comprensión profunda de los textos literarios. La expresión oral y escrita de los estudiantes fue evaluada positivamente, destacando la claridad y corrección en la presentación de los resultados de la investigación y en la

elaboración de carteles y noticias para el periódico del centro. La introducción de la gamificación y los recursos tecnológicos potenció la educación literaria, permitiendo a los alumnos desarrollar habilidades de interpretación, análisis y creatividad a través de actividades multimodales.

La propuesta didáctica logró normalizar la tecnología como recurso didáctico en el aula, motivando a los estudiantes y reforzando su participación y comprensión lectora. Estos resultados demuestran el impacto positivo de la gamificación y las TIC en la formación literaria, promoviendo un aprendizaje activo, significativo y motivador para los estudiantes de Educación Secundaria.

## **Conclusiones**

Los beneficios de la gamificación como metodología activa en la enseñanza de la lectura en básica superior, se pudo conocer que de acuerdo a las investigaciones se implementó como metodología activa la gamificación para fortalecer el aprendizaje de un hábito lector y su impacto en los estudiantes, esto compromete a los actores educativos, una permanente capacitación en dicha metodología.

La literatura científica tomadas de los últimos cinco años identifica la importancia de la gamificación como estrategias que aportan en el rendimiento académico de los estudiantes; pues, cada uno de ellos hacen de la gamificación un interaprendizaje eficaz, demostrativo para que se dé el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y reflexivo.

En cuanto a lo experto es necesario que futuras investigaciones continúen trabajando con muestras que permitan incorporar a la gamificación en todas las áreas del conocimiento. A su vez, sería recomendable tomar otras investigaciones a nivel mundial, Latinoamérica, nacional, regional y local; siendo, importante para verificar el hallazgo de

la metodología activa en el campo educativo favoreciendo en el nivel de educación superior a través de la evaluación.

En conclusión, la revisión bibliográfica permitió conocer como la gamificación apoya con la enseñanza de la lectura, mismos que fueron rescatado de los 15 artículos revisados. En donde se conoció que la gamificación se aplica en todas las ramas educativas dentro del proceso de interaprendizaje como estrategia metodológica para la enseñanza de la lectura brindando diversos beneficios en el sistema educativo.

## Referencias Bibliográficas

- Andrade, F., Cerezo, B., Diaz, E., & Vincés, L. (2022). Estrategias metodológicas y el proceso de interaprendizaje en una unidad de educación básica, Quevedo - Ecuador. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 1488–1507. <https://doi.org/10.56712/latam.v3i2.197>
- Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis*, 12(24), 71–84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Arenas, A., Roa, L., Centeno, J., & Téllez, K. (2021). La enseñanza de la lectura y la mediación cognitiva en estudiantes de media académica: Estudio de correlación. *Revista Electrónica Educare*, 25(3), 1–26. <https://doi.org/10.15359/ree.25-3.36>
- Cárdenas, N., Guevara, C., Moscoso, S., & Álvarez, I. (2023). METODOLOGÍAS ACTIVAS Y LAS TIC EN LOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE. *Scielo*, 31–41. <chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v19n91/1990-8644-rc-19-91-397.pdf>
- Chacha, M., & Rosero, E. (2020). Procesos iniciales de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 311. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.650>
- Chan, L., Santally, M., & Whitehead, J. (2022). La gamificación como habilitador tecnológico en SEN y DHH educación. In *Education and Information Technologies* (Vol. 27, Issue 7). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10984-y>
- Chancay, F., & Game, C. (2021). Estrategias metodológicas para fortalecer la comprensión

- lectora en los estudiantes de básica superior. *Dialnet*, 143–155.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590619>
- Chávez, M. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta. *Maestría En Educación*, 71.  
<http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/1904>
- Chóez, E., & Larreal, A. (2023). Gamificación y realidad aumentada como herramienta para enseñar y aprender. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1325–1335. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5404](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5404)
- Downie, S., & Proulx, S. (2022). Investigando el papel de la gamificación en la programación juvenil centrada en la alfabetización de las bibliotecas públicas. *International Journal of Play*, 11(4), 382–404.  
<https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2136637>
- Ducuara, L. (2020). Desarrollo de una Estrategia Didáctica Mediada por TIC para la Enseñanza de Conceptos de Ecología a través de la Lectura. *Universidad Pedagógica y Tecnológica En Colombia*, 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Escobar, B., Carhautocto, G., Salazar, C., & Sánchez, W. (2022). Competencias Transversales en el Contexto Educativo Universitario. *Prisma Social*, 38, 158–178.
- Fabre, N. (2023). Kahoot y Quizizz: cuando jugar en equipos marca la diferencia a la hora de motivar a leer noticias de ciencias. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formacion Del Profesorado*, 26(2), 129–142. <https://doi.org/10.6018/reifop.547421>

- Fernández, J., & Moyano, E. (2021). Propuestas de enseñanza de la lectura y la escritura con base en la Lingüística Sistémico-Funcional: contextos anglófono e hispanohablante. *DELTA: Documentação de Estudos Em Lingüística Teórica e Aplicada*, 37(3), 1–32. <https://doi.org/10.1590/1678-460x202152956>
- García, M., & Mogollón, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 127–142. <https://doi.org/10.25214/27114406.997>
- García, M., & Zambrano, L. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Ecuador*, 7, 1031–1047. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383766.pdf>
- Gómez, R., García, A., & Córdón, J. A. (2015). APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(4), 118–137. <https://doi.org/10.14201/eks2015164118137>
- Guerra, J., & Domínguez, F. (2022). Investigación con videojuegos en educación. Una revisión sistemática de la literatura de 2015 a 2020. *Revista Colombiana de Educacion*, 1(85), 27–54. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12579>
- Lanchimba, O., & Esquivel, G. (2023). Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica. *Innovación En Educación*, 050. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24390/1/UPS-MSQ513.pdf>
- López, V., Campo, M., Gutiérrez, E., & González, A. (2022). La herramienta Kahoot! como

- propuesta innovadora de gamificación educativa en Educación Superior. *Digital Education Review*, 42, 34–49. <https://doi.org/10.1344/der.2022.42.34-49>
- Lorenzo, A., Pérez, E., Cabrera, E., & Lorenzo, G. (2023). *Aplicación de la gamificación en Educación Infantil y Educación Primaria: análisis temático*. 2041, 1–18. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.97366>
- Luna, M. (2019). Guía metodológica para desarrollar el gusto por la lectura. *Ministerio de Educación*, 2019, 61. [https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/02/tecnicas\\_y\\_estrategias-para-mejorar-ortografia-redaccion-y-comprension.pdf](https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/02/tecnicas_y_estrategias-para-mejorar-ortografia-redaccion-y-comprension.pdf)
- Martí, A., & Garcia, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria . Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Ediciones Complutense*, August. <https://doi.org/10.5209/dida.77660>
- Montalván, K., & Flores, P. (2021). *Importancia de los recursos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Diseño de una guía metodológica para contribuir al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer año básico*. 3(2), 6. <https://n9.cl/s168x>
- Naranjo, C. (2021). Herramientas Digitales Gamificadas En La Enseñanza Aprendizaje De Lengua Y Literatura En Básica Superior. *Universidad Tecnológica Indoamérica*, 1–140. [https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2850/1/NARANJO PILISITA CHRISTIAN DARIO.pdf](https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2850/1/NARANJO%20PILISITA%20CHRISTIAN%20DARIO.pdf)
- Parra, E., Segura, A., Cano, E., & López, E. (2020). GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR LA ACTIVACIÓN DEL ALUMNADO EN SU APRENDIZAJE. *Texto Livre*, 13(3), 278–293. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25846>

- Pegalajar, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/RIE.419481>
- Peñafiel, W. (2021). El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior. *Revista Eduser*, 8(1). <https://doi.org/10.18050/eduser.v8i1.141>
- Pherez, G., Garzón, N., Conde, E., & Hoyos, J. (2023). Evaluación innovadora de los aprendizajes en educación media y superior en América Latina: revisión sistemática. *Voces y Silencios. Revista Latinoamericana de Educación*, 14(2), 23–48. <https://doi.org/10.18175/vys14.1.2023.11>
- Pin, M. (2022). Gamificación: estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Revista Sinapsis*, 1(21). <https://orcid.org/0000-0002-0623-0996>
- Posligua, M., Espinel, J., Posligua, J., & Silvana, J. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9, 231–243. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237>
- Quisnancela, A. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba. *Alternativas de Evaluación Del Lenguaje En Niños Pre Escolares*, 53. [http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8192/3/Lara A.%3B Wilson %282021%29 Dise%C3%B1o e implementaci%C3%B3n de un sistema de agricultura de precisi%C3%B3n%2C para la optimizaci%C3%B3n del agua de riego del Cant%C3%B3n Chambo..pdf](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8192/3/Lara_A.%3BWilson%282021%29_Dise%C3%B1o_e_implementaci%C3%B3n_de_un_sistema_de_agricultura_de_precisi%C3%B3n%2C_para_la_optimizaci%C3%B3n_del_agua_de_riego_del_Cant%C3%B3n_Chambo..pdf)
- Quizhpi, Y., & Vergara, J. (2022). *La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior*. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/39617/2/Trabajo> de

titulación..pdf

Ramírez, J., & Mena, S. (2022). Quizizz y Genially para la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos Del Sur Global*, 3(9), e210128. <https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128>

Reyes, W., & Quiñonez, S. (2018). EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA EN MÉXICO The potential of gamification for distance education in Mexico. *Semestral) Granada (España) Época II Año XVIII Número, 18*, 1–23. <http://www.eticanet.org>

Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, J. (2020). LA GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR. *Investigación e Innovación*, 5, 87–103. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9016301.pdf>

Subba, R., Rita, M., Lim, P., Wong, V., Khatipah, G., Rosli, I., & Tengku, S. (2022). Ludificación de la lectura para mejorar la comprensión de los alumnos: Una revisión del alcance. *Humanities and Social Sciences Gamifying*, 8(2), 101–114.

Vargas, S. (2022). ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS DE LA ESCUELA “CIUDAD DE AZOGUES.” *Repositorio Institucional de La Universidad Técnica de Ambato*, 153. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>

Velázquez, M. (2021). *El desarrollo de los niveles de comprensión lectora en un grupo de sexto grado de primaria*. 76. <https://www.revistaamexco.com.mx/index.php/ojs/article/view/13/8>

Viñao, A. (2002). La enseñanza de la lectura y la escritura: análisis socio-histórico. *Anales de Documentación*, N°5, 345–359.  
<http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/1891/1881>

Zambrano, S., & Marcillo, C. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de Las Ciencias*, 7, 971–986.  
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1751/3486>

# **Anexos**

## **Anteproyecto del trabajo de titulación**

### **ANEXO 1. ESQUEMA DEL PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

#### **1. Título del Trabajo de Investigación**

La Gamificación como Estrategia Metodológica en la Enseñanza de la Lectura en Educación Básica Superior.

#### **2. Línea y sublínea de Investigación**

- a. Línea: Formación y desarrollo del profesorado.
- b. Sublínea: Acción docente y desempeño profesional.

#### **3. Problematización**

En la actualidad el ser humano se ha acoplado a una gran transformación y la creación de nuevos modelos cognitivos. Pegalajar (2021), señala que en España, existe una gran preocupación por la percepción que tienen los estudiantes de los niveles de básica superior en apropiarse de la tecnología, donde se destaca la eficacia de adquirir nuevas estrategias metodológicas en el contexto educativo, obstaculizado mejorar la calidad educativa que aún se continua con una educación tradicional. Según García y Mogollón (2020) realizaron un estudio en Colombia en donde indican que en varias instituciones educativas de ese país, los estudiantes de básica superior presentan falta de motivación y un bajo rendimiento académico en la lectura, debido a que no disponen recursos tecnológicos adecuados, dificultando su aprendizaje.

En este mismo orden, a nivel nacional, la educación se ha modificado con los avances de la ciencia y la tecnología, es así, que Zambrano y Marcillo (2021) mencionan que los niños y jóvenes en el Ecuador son considerados como nativos digitales, son dependientes tecnológicos, sin embargo, esto ha dificultado la enseñanza de la lectura,

presentando problemas para su aplicación, debido a que la mayoría de estudiantes de básica superior tienen adicción al uso de internet provocando descuido en sus actividades educativas.

Vargas (2022), hace alusión que, en la Escuela de la ciudad de Azogues, los estudiantes exteriorizan los conflictos al momento de comprender los contenidos impartidos por los docentes, debido al deficiente nivel de comprensión lectora, evidenciando en los estudiantes no desarrollan una lectura comprensiva, implicando que los docentes en la práctica educativa carecen de la aplicación de metodologías activas, dando como resultados estudiantes incompetentes e insuficientes dentro del entorno de aprendizaje, obstaculizando el desarrollo integral del estudiante y sobre todo de la educación.

Desde las consideraciones anteriores, la escritura a nivel de Latinoamérica se presenta como un problema; puesto que, existe desmotivación y falta de interés en todos los niveles educativos, pero en este caso la investigación se centra en la Educación básica superior, que implica el compromiso de los docentes por buscar estrategias que motiven a los estudiante por el hábito lector, en este estudio se pretende utilizar a la gamificación como metodología activa, para generar en los estudiantes destrezas en la elaboración de resúmenes, ensayos, artículos científicos, académicos y la creación de sus propios textos académicos, con ello, se pretende contrarrestar este problema latente en nuestra sociedad.

#### **4. Justificación**

La presente investigación tiene relevancia en el estudio de los beneficios de las estrategias didácticas que aplica el docente en la enseñanza de la lectura en el nivel de educación básica superior, en donde Chávez (2021) hace alusión que en la educación es necesario el uso de nuevas estrategias didácticas como metodologías activas para mejorar

la enseñanza de la lectura y obtener una buena comprensión lectora, favoreciendo el proceso de interaprendizaje mediante la gamificación, que es utilizada en diversos sistemas educativos para la instrucción y formación del educando.

La investigación tiene su relevancia porque la gamificación involucra a los niños de los subniveles de educación básica superior en un aprendizaje participativo, activo y la relación entre la teoría y la práctica como herramienta motivadora en la enseñanza de la lectura, buscando la adquisición de una adecuada comprensión lectora, desarrollando un aprendizaje más significativo al instante de elaborar sus actividades académicas y desenvolverse en la sociedad.

Con la indagación sistémica bibliográfica se pretende conocer los resultados de la aplicación de la gamificación como un apoyo en la generación de las destrezas en el hábito lector. Además, es importante crear un ambiente cómodo y emotivo, donde pueda aprender a través del juego y el incremento de la destreza lectora, dando como resultados estudiantes más reflexivos, competitivos y, sobre todo con un pensamiento crítico-valorativo.

La investigación es factible, porque que consta de suficiente información bibliográfica, como son investigaciones de varios autores, con base a cada estudio realizado a nivel internacional, nacional y local, conocer el hallazgo de la gamificación en la educación que permita a los estudiantes crecer personal y profesionalmente.

### **Objetivos**

Objetivo General: Demostrar la utilización de la herramienta de la gamificación y el impacto que tienen en los estudiantes de básica superior de la ciudad de Azogues.

Objetivos específicos:

- Investigar estudios de las bases de datos científicos como Scopus, Web of Sciences, Scielo, Redalyc, que contengan estudios descriptivos sobre la aplicación de estrategias educativas de gamificación en educación básica superior.
- Determinar los beneficios de la gamificación como metodologías activas en la enseñanza de la lectura en básica superior.
- Evaluar a través de la investigación sistémica bibliográfica los resultados de la aplicación de la gamificación y como favorece en la lectura de básica superior.

### **Preguntas científicas**

- ¿Qué estudios de las bases de datos científica como Scopus, Web of Sciences, Scielo, Redalyc, ¿contienen estudios descriptivos sobre la aplicación de estrategias educativas de gamificación en educación básica superior?
- ¿Cuáles son los beneficios de la gamificación como metodológicas activas en la enseñanza de la lectura en básica superior?
- ¿Cuáles son los resultados de la investigación sistémica bibliográfica de la aplicación de la gamificación y como favorece en la lectura de básica superior?

### **Epistemología**

Según Reyes y Quiñonez (2018) hace referencia a la historia de la gamificación, donde se considera que Platón en el año 400 A.C señalaba que a través de los juegos se integraban todas las culturas en donde compartían sus cosmovisiones por medio del Senet que consistía en un juego de mesa imaginado en el Antiguo Egipto y el juego de la pelota mesoamericano era un deporte con connotaciones belicosas y litúrgicas enmendados como una forma de desarrollo de un pensamiento estratégico y mental. Luego en el Imperio Romano se dio relevancia al juego en donde aplicaban en los circos, competencias en carruajes, combates, entre otros. En la edad media, los caballeros

utilizaban armas en torneos, con el propósito de demostrar sus habilidades a manera de juego.

Ya en el siglo XIX Frobel relataba la relación entre la pedagogía y el juego como mecanismos valiosos para el aprendizaje en los niños, por lo que creó un jardín para niños. En el siglo XX Huizinga (1955) inventa la teoría de homo ludens en donde aplica varias peculiaridades de los juegos, donde parte de reglas para realizar cada juego. A partir de ello, nace la teoría de Piaget asimilando que las diversificaciones de los juegos se conectan con el desarrollo cognitivo del individuo.

A finales de los años 90 comenzaron aparecer los videojuegos como pasatiempo. Y en los primeros años del siglo XXI, surgió el término gamificación con la finalidad de combinar el juego con las culturas, expuesto por Nick Pelling en el año 2002 quién determino la utilidad de la dinámica de la gamificación como un instrumento para el área empresarial. Sin embargo, con el transcurso de los años en el año 2010 comenzaron a ver la gamificación como una estrategia social, comercial, empresarial y educativa.

Según Viñao (2002) manifiesta que primero nació la escritura en el 3.500 a. C, cuando se usaba el arcilla para graficar y contar estrictamente con fines materialistas en la parte económica, comercial y fiscal, esto involucro el progreso de las acciones cognitivas como la diferencia, la interpretación de las palabras y de los sucesos históricos que utilizaban para poder comunicarse. Erick A. Havelock habla sobre los orígenes de alfabetización en Occidente descifrando argumentos escritos de manera lenta y difícil a su lectura practicada por los sacerdotes y escribas. Para poder leer la nueva escritura alfabética, el deletreo no fue desarrollado hasta finales del siglo XVII, luego de 2.000 años se conoció la escritura en su traducción inicial en las escuelas de los escribas.

En Grecia, existía una escuela enfocada en la verificación de la lectura de textos, en donde el niño aprendía de manera ordenada el alfabeto, luego pasaba a las sílabas, pero solo deletreando debido a que las monosílabas la pronunciación era complicada. En la Edad Media, el sistema de comunicación fue el prescrito, en casi todas las obras, desde Roma hasta el siglo XVIII, se aprendió a leer y la lectura era apropiada como arte. Así mismo, en el siglo XIX ambas destrezas eran asociadas en el proceso de enseñanza en donde los niños duraban dos a tres años en aprender a leer con el apoyo de personas mayores y repasando constantemente lo estudiado. En la mitad de este siglo y primeros inicios del siglo XX en España se practicaba el tipo de lectura expresiva, conducida de la comprensión de forma hablada o expuesta, utilizando como recurso el sistema de pictogramas, leído en voz alta como extrema expresión, dando como resultado una lectura por excelencia.

### **Estado de Arte**

Actualmente la educación propende cambios en los entornos de aprendizaje; en esta oportunidad conseguir que los estudiantes obtengan la destreza en la comprensión lectora. Con la investigación sistémica bibliográfica en diversos sitios, web, revistas de alto impacto, documentales, entre otros, se selecciona la información relevante sobre la temática, existiendo varios aportes, internacionales, nacionales y locales; que hacen referencia al importante uso de la gamificación en la educación como estrategia metodológica en la enseñanza de la lectura sobre todo en los niveles de básica superior.

Según Ducuara (2020) en su artículo desarrollo de una estrategia didáctica gamificada mediada por las Tic en la enseñanza de la lectura, señala que en las instituciones de los países de Colombia, España y Suecia tienen que disponer de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de interaprendizaje como

metodología didáctica, aplicando el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza en las prácticas lectoras de los estudiantes de educación superior por medio de videojuegos, crucigramas, juego de palabras, entre otros; causando en el estudiante la autorreflexión, motivación, competencia y altruismo.

El artículo de Quizhpi y Vergara (2022), titulado Gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior resulta muy sugestivo. Mediante un estudio realizado en España, permite identificar y analizar los resultados de las actividades que se han elaborado mediante proyectos gamificados, donde para una mayor interacción entre el docente y estudiante se aplica la herramienta feedback, lo que permite modificar el espacio de interaprendizaje. El estudiante es el centro de la educación y el autor de su propio conocimiento, es decir, él mediante el juego demuestra sus aptitudes participando en diversas competencias y desafíos por de esa manera reforzar su entendimiento ya sea de manera autónoma o grupal.

Es evidente entonces, que el lenguaje es un mecanismo fundamental de comunicación entre los individuos a través de las habilidades básicas como son el hablar, escuchar, leer y escribir. Gracias a la gamificación como estrategia metodológica ha logrado que los estudiantes desarrollen de manera adecuada los procesos de lectura, estimulando el pensamiento reflexivo y crítico, además, esta metodología activa se muestra como una herramienta para la diversión y entretenimiento en el tiempo libre o descanso.

El desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos, se destaca que la innovación se ha convertido en un mecanismo imprescindible en la educación. Mediante un estudio realizado en Bogotá, actualmente en el entorno escolar la gamificación propone actividades fundamentadas en el juego, también de la incitación que mejora la reforma curricular, favoreciendo el interés y acato a las

sinfonías de formación a través del aprendizaje colaborativo, resolución de inconvenientes y demás sistemas de comprensión lectora (Montalván y Flores, 2021).

Continuando con la misma línea investigativa, en el Ecuador la investigación realizada por Quisnancela (2022), señala que hoy en día, en el sistema educativo una de las mayores dificultades para los docentes, es interactuar con estudiantes que presentan problemas de aprendizaje en relación a la lectura y escritura, causando el bajo rendimiento académico y perjudicando en su desempeño escolar. En este mismo orden en la escuela de Educación Básica Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba, presentan varios casos de trastornos de aprendizaje, en donde profesionales de la rama de psicología diagnostican como dislexia, que afecta en la capacidad de reconocer e interpretar las palabras, aptitud en descifrar y desarrollar destrezas, afectando en el progreso de la lecto-escritura.

Por ello, los docentes frente a las necesidades de los estudiantes tuvieron la obligación de capacitarse y apropiarse al uso de la gamificación como técnica pedagógica, cuya función es crear entornos atractivos y emotivos para el educando a través del juego, causando en el estudiante una autonomía, incitación e inquisición con base a las herramientas digitales, dando como resultado una mejor comprensión en niños, adolescentes y jóvenes con dislexia, mejorando el desarrollo de habilidades en la lectura y escritura.

En esta misma línea Lanchimba y Esquivel (2023) en su tesis asume que la gamificación es una herramienta desarrollada para el uso en proyectos empresariales, pero por su posible adaptación se ha empleado en el campo educativo. Esta técnica vincula a todas las actividades con el juego, a pesar que no son de juego, con el propósito de lograr que las actividades sean atractivas para los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y sin miedo de perder en el intento. Además, la gamificación brinda variedades de programas digitales para diferentes

entornos y condiciones educativas, como también no requiere necesariamente de recursos tecnológicos, lo que favorece en algunos establecimientos que no posee con los mismos.

En el orden de las ideas anteriores de metodologías de gamificación que se demuestran a través de proyectos de lectura como: Kahoot, Quizizz, Playposit, Google Form, Padlet, Educaplay, entre otros. El progreso de las destrezas comunicativas ha facilitado el cumplimiento de los bloques curriculares como el de comprensión lectora, señala en el análisis y perspicacia de los contenidos, contribuyendo a la independencia y aptitud en el proceso de la lectura crítica.

En ese mismo sentido, los avances de la ciencia y la tecnología Naranjo (2021) hace referencia a la finalidad del nuevo formador es renovar sus métodos, tácticas y sistemas de enseñanza en el área de Lengua y Literatura, para hacer más emotivas a sus clases. Por lo que los docentes se han apropiado de la gamificación asociada con la educación, la ejecución del juego como estrategia de aprendizaje resulta interesante para instruir y fortificar capacidades como la determinación de dificultades, la unión y comunicación por medio de varios componentes. La combinación de la tecnología y educación intenta dar respuesta a las aptitudes y peticiones para obtener una calidad educativa, empezando por destruir los modelos tradicionales.

Precisando de una vez, las herramientas digitales rompen los paradigmas, vinculado con una educación constructivista, donde el estudiante está en constante comunicación con el docente para obtener un aprendizaje significativo, el estudiante debe iniciar por sus conocimientos previos explicado por Ausubel. Sin embargo, Piaget propone que los nuevos aprendizajes parten de experiencias anteriores en

donde debe existir una interacción dinámica entre profesor-estudiante para propiciar el nuevo conocimiento.

Hecha la observación anterior, en la asignatura de Lengua y Literatura conduce a perfeccionar las expresiones lingüísticas de los educandos, el docente es quien guía al alumno en comprender y dar sentido a la lectura y a los contenidos del currículo, tomando en cuenta al pensamiento de Vigosky que hace alusión a la retención de la lengua oral y escrita, en su teoría mediante el uso de representaciones de símbolos que favorece el incremento del pensamiento complejo, para que sea efectiva la comunicación se debe utilizar los recursos didácticos adecuados y efectivos.

Saucedo et al. (2020), define a la gamificación como una “herramienta tecnológica que mediante estrategias de técnica de juego apunta al incentivar la motivación y el aprendizaje en línea” (p.93). El aprendizaje por medio de la diversión y disfrute es una técnica para involucrar al estudiante de manera emotiva causando un interés al desarrollar sus actividades educativas y garantizando una mejora en su comprensión, de esta manera facilita la adquisición de nuevos conocimientos.

Según se ha citado con el uso de la gamificación es importante aplicar tareas recreativas como la investigación, prueba, acción, organización y el desarrollo de capacidades. A través del juego el alumno promueve contextos de formación y participación mediante la experiencia y trabajando colaborativamente para crear un ambiente de tranquilidad y confianza en sí mismo y en los demás. Por ende, el estudiante es curioso, es así, que le gusta intentar probar cosas nuevas y novedosas, mediante el juego donde demuestra en que actividades sobresale de sus demás compañeros.

Para García y Zambrano (2021), “La gamificación es una estrategia pedagógica que permite mejoras en el desempeño académico, desarrollo de competencias digitales, fortalecimiento de trabajos colaborativos y tener claramente a las TIC como herramientas” (p.5). La estrategia del juego establece fundamentos para que los educadores relacionen sus contenidos con los recursos didácticos y obtener mejores efectos, tanto como en conocimientos como en aptitudes.

En este mismo orden y dirección, con base a los objetivos curriculares el docente debe hacer énfasis en como impartir sus conocimientos a sus estudiantes, para esto debe estar dispuesto en acatar los modelos de enseñanza vinculando con los conocimientos previos de sus alumnos, para la obtención de una nueva sabiduría, con el propósito de facilitar el aprendizaje de forma divertida y dinámica. En todas las áreas curriculares es imprescindible la aplicación de nuevas estrategias didácticas, para una mejor comunicación e interacción y para impartir los temas de estudio, que ayudará al estudiante a desenvolverse en la sociedad.

Para el desarrollo de actividades en grupo dentro del entorno de interaprendizaje, el docente debe asumir su rol de manera responsable y ética con la finalidad de instruir al estudiante al uso de las Tics, a través de capacitaciones para adoptarse a las nuevos programas y cambios tecnológicos, utilizando de manera correcta. También, el profesor debe aplicar a la tecnología dentro de sus planificaciones como metodologías activas, para impartir los contenidos curriculares de manera correcta y eficaz.

Dentro de la educación, para emplear las herramientas digitales se encuentran las estrategias de enseñanza, que son aquellas que son creadas y desarrolladas por el educador en sus actividades como debates guiados, comparaciones, mapas semánticos, Aprendizaje basado en problemas (ABP), Aprendizaje colaborativo

(AC), entre otros. En cambio, como estrategias de aprendizaje hace referencia al conjunto de habilidades que desempeña el mismo educando para aprender, es primordial el acompañamiento del docente, incentivando a la manera adecuada de utilizar a la tecnología, es decir, para fines educativos como en la indagación, recolección de información, deducciones, creación de organizadores gráficos, rueda de atributos, etc.

De igual manera, es importante la aplicación de la gamificación en todas las ramas educativas como mecanismos de aprendizaje, en especial en el área de Lengua y Literatura, debido a que gracias a ella existe un alto nivel de comunicación y comprensión que favorece en las demás áreas de educación al momento de ejecutar sus trabajos escolares, por ello es obligación del maestro conocer sobre las nuevas herramientas tecnológicas para romper con lo tradicional y sobre todo estar actualizado e innovado. Como ejemplos de gamificación para la enseñanza de Lengua y Literatura tenemos: el juego del ahorcado, adivina la palabra correcta, ordenar palabras, sopa de letras, cartas al azar, crucigrama, entre otros.

Según Posligua et al. (2022), la gamificación es considerada como un método innovador, activo y dinámico en la educación para profesores y estudiantes que brinda ventajas en la construcción de nuevos conocimientos, mediante actividades interactivas. Además, dan conocer la repercusión en la estimulación y responsabilidad de parte de los educandos durante el proceso de interaprendizaje. En donde exteriorizan que la gamificación influye en el actuar del estudiante, causando impacto en su comportamiento y rendimiento académico, estableciendo como estrategia didáctica activa en el aprendizaje de la lectoescritura, en tal modo son incitados a exponer habilidades cognoscitivas y emocionales, gracias al juego.

Referente al análisis de varios autores con respecto a la enseñanza de la lectura y escritura, es necesario que la educación vaya de la mano con la gamificación debido a los beneficios que brinda al ser humano al momento de aprender, por lo que, son bases fundamentales para una adecuada comprensión de información. El juego fortalece la enseñanza de la lectoescritura de forma oral y escrita, fomentando un hábito lector y escritor por medio de textos físicos o en línea de manera interesante y recreativa, fomentando un pensamiento crítico-valorativo en el estudiante, desarrollando la capacidad de desenvolverse en la sociedad de manera autónoma e intrínseca.

Bajo los análisis descritos en los párrafos preliminares, surge la necesidad de que los docentes desarrollen sus competencias tecnológicas como parte de la praxis educativa, promoviendo la responsabilidad en los estudiantes al momento de elaborar sus tareas a través de la gamificación donde interactúan de manera activa. Se trata de que los estudiantes al momento de aprender los procesos de comprensión lectora, sientan entusiasmo e interés por aprender a través de nuevas técnicas de aprendizaje.

En tal sentido los docentes deben ejercer su rol de manera satisfactoria, aplicando la gamificación como estrategia metodológica al momento de enseñar la lectura para tener una mayor interacción con sus alumnos dentro y fuera del entorno de interaprendizaje.

## **5. Fundamentación teórica**

### **Metodologías activas**

Los autores Cárdenas et al. (2023), indican que las metodologías activas en la educación, son enfoques pedagógicos que van más allá de la simple transmisión de conocimientos, buscando involucrar de manera activa a los estudiantes en el proceso

de aprendizaje. Estas metodologías se centran en la participación activa, el pensamiento crítico y la aplicación práctica del saber. Sirven de gran apoyo como recursos didácticos en la construcción de nuevos conocimientos del educando, generando pericias primordiales en el campo educativo.

Además, las metodologías activas fomentan una multitud de procedimientos dentro de la práctica de formación como la interacción, la reflexión y la resolución de problemas, estas estrategias pedagógicas incluyen métodos como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo en grupo, aprendizaje basado en problemas y el debate, permitiendo a los estudiantes explorar y aplicar el contenido de manera significativa y asegurando una reacción positiva y reflexiva.

### **Características de las metodologías Activas**

Con respecto a las características de las metodologías activas, tiene como finalidad convertir al estudiante en un sujeto activo y construir su aprendizaje, en donde el docente juega un papel fundamental en la aplicación de herramientas tecnológicas, para esto debe tener una preparación formal y continua. Para emplear las metodologías activas en los entornos educativos y en la adquisición de nuevos conocimientos es necesario aplicar variedad de estrategias metodológicas mediante el juego, debido a que los estudiantes aprenden jugando, fomentando la participación activa en el entorno de aprendizaje y relacionando con técnicas pedagógicas, que se desarrollan de forma natural.

Con base a lo mencionado anteriormente, a las estrategias de instrucción se las define como gamificación que beneficia en el ámbito educativo, motivando al estudiante a interactuar a través del juego a cambio de recibir premiación durante el

proceso de aprendizaje, lo que favorece y motiva a desempeñar su rol de manera activa (Parra et al., 2020).

## **Gamificación**

Desde la narrativa de Pin y Carrión (2022) la gamificación en el ámbito educativo se refiere a la integración estratégica de elementos y dinámicas propias de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de potenciar la participación, motivación y compromiso de los estudiantes. Esta metodología busca transformar la experiencia educativa al incorporar características lúdicas, como desafíos, recompensas y competiciones, para crear un entorno que inspire un aprendizaje activo y significativo.

Al utilizar la gamificación, se busca no solo captar el interés de los estudiantes, sino también promover habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la toma de decisiones, convirtiendo así el aula en un espacio dinámico donde el proceso de aprendizaje se vive como una experiencia estimulante y participativa.

Entre las características más importantes de la gamificación tenemos las siguientes:

- **Diversión:** La gamificación debe ser divertida. Esto se consigue utilizando elementos del juego que sean intrínsecamente atractivos, como la competición, la cooperación, el desafío y la resolución de problemas.
- **Motivación:** La gamificación debe motivar a participar y a alcanzar sus objetivos, ofreciendo recompensas, reconocimiento y progreso.
- **Participación:** La gamificación debe fomentar la participación de los participantes, jugando de manera individual o colectivamente.

- **Progresión:** La gamificación debe ofrecer una sensación de progreso, que permiten a los usuarios avanzar hacia objetivos concretos, como completar niveles o ganar puntos.
- **Personalización:** La gamificación debe personalizar su experiencia, es decir, elegir sus propias opciones, como sus avatares o sus recompensas (Peñafiel, 2021).

Así mismo, dentro de las metodologías activas tenemos los procesos de la gamificación:

7. **Competición:** La gamificación puede aprovechar la competencia creando oportunidades para que los usuarios compitan entre sí creando un objetivo.
8. **Cooperación:** La cooperación es otra motivación importante, puede aprovechar la cooperación creando oportunidades para que los usuarios trabajen juntos para alcanzar un objetivo común.
9. **Desafío:** El desafío es una parte esencial de la diversión, ofrece desafíos a los usuarios de diferentes niveles de habilidad.
10. **Progreso:** El progreso es una sensación de logro que motiva a seguir adelante.
11. **Recompensa:** Las recompensas son una forma de reconocer el logro y motivar a los usuarios a continuar, por medio de recompensas en forma de puntos, insignias, logros o elementos.
12. **Narrativa:** La narrativa puede ayudar a crear una experiencia de gamificación más envolvente e inmersiva.

## **Estrategias Metodológicas**

Las estrategias metodológicas en el ámbito educativo se refieren al conjunto de enfoques, técnicas y herramientas que los educadores emplean de manera planificada y reflexiva para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas estrategias van más allá de la simple transmisión de información, buscando involucrar activamente a los estudiantes en la construcción de conocimiento. Incluyen métodos como el aprendizaje activo, el trabajo en grupo, la resolución de problemas, el uso de tecnologías educativas y la adaptación a estilos de aprendizaje diversos.

Así mismo estas estrategias son flexibles y se adaptan a las necesidades específicas de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje, promoviendo un ambiente educativo dinámico y eficaz. Su objetivo es optimizar la comprensión, retención y aplicación de conocimientos, así como fomentar el desarrollo de habilidades críticas y la obtención de un aprendizaje significativo (Andrade et al., 2022).

### **La Lectura**

Según Luna (2019) la lectura es un proceso cognitivo complejo que va más allá de la decodificación de palabras y letras, inicia desde los primeros años de escolaridad y nunca termina. Se trata de una habilidad fundamental que implica la interacción activa entre el lector y el texto, donde la comprensión, el análisis crítico y la interpretación juegan un papel central. La lectura permite desarrollar capacidades de comprensión lectora teniendo como apreciación de la literatura que necesita de habilidades cognitivas, partiendo de conocimientos previos del tema que se va a leer.

Por consiguiente, la lectura es un proceso complejo que implica la interacción entre el lector y el texto. En este proceso, el lector utiliza sus conocimientos previos,

experiencias y habilidades cognitivas para comprender el significado del texto. También, la lectura puede considerarse como una herramienta fundamental para el aprendizaje. A través de la lectura, los estudiantes pueden acceder a información nueva, desarrollar su pensamiento crítico y creativo, y ampliar su conocimiento del mundo. Por lo tanto, es importante que los docentes promuevan la lectura en el aula y brinden a los estudiantes las oportunidades necesarias para desarrollar sus habilidades lectoras (Chancay & Game, 2021).

### **Procesos de la Lectura**

Para la adquisición de una correcta información al momento de leer, es necesario la aplicación de los procesos de la lectura:

- **Proceso visual:** El primer paso en la lectura es procesar la información visual del texto, esto incluye la identificación de las letras, las palabras y las oraciones.
- **Proceso fonológico:** En este proceso se convierte las palabras escritas en sonidos, para una mayor comprensión.
- **Proceso semántico:** Este proceso trata de decodificar el significado de las palabras y las oraciones, para una mejora en la práctica lectora.
- **Proceso sintáctico:** Tiene como objetivo conocer la estructura de las oraciones, de esta manera poseen un orden y sistematización.
- **Proceso pragmático:** Finalmente se encarga de comprender el contexto del texto, a través de una lectura comprensiva (Chacha & Rosero, 2020).

### **Tipos de Lectura**

Dentro de la lectura existen dos tipos de lectura más importantes para aplicar en el momento de leer con el fin de entretener y satisfacer las necesidades del lector, entre los más utilizadas tenemos:

- **Lectura Funcional:** Es aquella que es encargada de brindar argumentos de mensajes básicos, primordiales para su propia comprensión. Este tipo de lectura está fundamentada en aplicarla en la vida cotidiana y en la búsqueda de conceptualización. Esta lectura es esencial para el aprendizaje, relacionando con el objetivo personal de cada individuo, esta se encuentra dentro de los textos no literarios como función de informar sobre sucesos sociales entre los que están los textos informativos, descriptivos, instructivos, etc.
- **Lectura por Placer:** Es aquella que es de selección personal y sigilosa, que favorece al beneficio del propio yo. Este tipo de lectura está dentro de los textos literarios con el propósito de entretener al lector mediante los cuentos, refranes, historias y fábulas, que se caracterizan por ser imaginativas y ficticias, para llamar la atención del individuo y sienta placer al leer el texto.

En los últimos años, las diversas indagaciones a nivel internacional y nacional, han demostrado que nuestro país tiene serias dificultades con referencia al análisis y comprensión de la lectura. Por ello, el educador, se ha visto obligado a desarrollar los tres niveles de comprensión lectora:

4. **Lectura Literal:** Es una destreza elemental que se debe instruir a los alumnos, para extrapolar sus conocimientos a los niveles superiores. Además, ayuda a comprender de mejor manera lo leído, en este nivel el individuo reconoce todo lo que está explícito en el texto. El docente estimula al educando a: Identificar detalles, precisar tiempo, espacio y personajes, secuencia de los hechos,

reconocer el significado de las palabras, identificar sinónimos, antónimos y homófonos.

5. **Lectura Inferencial:** Este nivel de lectura tiene como propósito formar relaciones entre las partes del texto para inferir con información, datos, conclusiones u otros aspectos que no están escritos en el texto. El lector, tiene como finalidad ir más allá del texto, en donde el completa el texto con su imaginación, por ello, es necesario: Predecir resultados, emitir enseñanzas y reflexiones, elaborar un resumen, crear título para el texto, cambiar el final e interpretar el lenguaje representativo.
6. **Lectura Crítica:** Este nivel involucra el ejercicio valorativo y creación de juicios propiciados por el lector, partiendo de conocimientos previos con base a contenidos e ilustraciones de textos literarios. Aquí el lector construye argumentos a partir de opiniones y diálogos. Por consiguiente, los docentes deben enseñar sus alumnos a: Opinar sobre el contenido del texto, percibir sentidos implícitos, analizar la intención del autor, emitir un juicio de valor frente a un hecho, juzgar la cohesión y coherencia del texto (Velázquez, 2021).

### **Enseñanza de la Lectura**

La enseñanza de la lectura constituye un proceso fundamental en el desarrollo educativo, cuyo objetivo va más allá de la decodificación de palabras para centrarse en la comprensión profunda y crítica de textos. Los educadores deben adoptar enfoques que no solo enseñen a los estudiantes a reconocer palabras, sino que también fomenten la comprensión activa, el análisis y la reflexión, a través de la lectura de libros, poemas, ensayos, cuentos, leyendas, entre otros.

Es importante que el educador incentive al estudiante a generar un hábito lector en su vida diaria, a través de diversas estrategias metodológicas por medio de la aplicación de recursos tecnológicos para la enseñanza de la lectura basada en la exploración de textos, ya sea de manera virtual o presencial, favoreciendo en la obtención de conocimientos y enriqueciendo la experiencia lectora. Para realizar una lectura adecuada, es preciso poner en práctica los pasos del proceso de comprensión lectora, con la finalidad de que el estudiante identifique las partes de un escrito y obtenga una mejor comprensión del tema, para poder argumentar sobre lo leído (Fernández & Moyano, 2021).

## **6. Metodología**

En la presente investigación se llevó a cabo una revisión sistemática que tendrá un enfoque cualitativo de análisis teórico bibliográfico, porque facilita la organización, exploración y comprensión de la gamificación en la enseñanza de la lectura el diseño será de tipo no experimental transversal en donde se considerará y explicará la información científica, contribuyendo opiniones y modelos para investigaciones actuales, basada en la elección e interpretación de la evidencia publicada sobre “Gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la lectura en básica superior”. Se utilizará una exploración representativa en donde se seleccionará información significativa y vigente, que será de atracción a individuos de forma conexa actualizada en niveles generales en educación. Se realizará una revisión bibliográfica organizada, en donde la recopilación de información se tomará en las bases digitales de la UCACUE de las páginas de la web como: Redalyc, Scopus, Scielo, Google académico, Web of science y otras fuentes de información verosímil, en artículos publicados en revistas indexadas de alto impacto. Para la búsqueda

bibliográfica se realizará mediante el gestor Mendely con la norma APA séptima edición.

## 7. Referencias bibliográficas

- Andrade, F., Cerezo, B., Diaz, E., & Vinces, L. (2022). Estrategias metodológicas y el proceso de interaprendizaje en una unidad de educación básica, Quevedo - Ecuador. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 1488–1507. <https://doi.org/10.56712/latam.v3i2.197>
- Cárdenas, N., Guevara, C., Moscoso, S., & Álvarez, I. (2023). METODOLOGÍAS ACTIVAS Y LAS TIC EN LOS ENTORNOS DE APRENDIZAJE. *Scielo*, 31–41. <chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpeglclefindmkaj/http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v19n91/1990-8644-rc-19-91-397.pdf>
- Chacha, M., & Rosero, E. (2020). Procesos iniciales de enseñanza – aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 311. <https://doi.org/10.35381/r.k.v5i9.650>
- Chancay, F., & Game, C. (2021). Estrategias metodológicas para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de básica superior. *Dialnet*, 143–155. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590619>
- Chávez, M. (2021). La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes de la Unidad Educativa San José de Manta. *Maestria En Educación*, 71. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/1904>
- Ducua, L. (2020). Desarrollo de una Estrategia Didáctica Mediada por TIC para la Enseñanza de Conceptos de Ecología a través de la Lectura. *Universidad Pedagógica y Tecnológica En Colombia*, 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysia-n-palm-oil-industry/>
- Fernández, J., & Moyano, E. (2021). Propuestas de enseñanza de la lectura y la escritura con base en la Lingüística Sistémico-Funcional: contextos anglófono e hispanohablante. *DELTA: Documentação de Estudos Em Lingüística Teórica e Aplicada*, 37(3), 1–32. <https://doi.org/10.1590/1678-460x202152956>
- García, M., & Mogollón, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria*, 5(1), 127–142. <https://doi.org/10.25214/27114406.997>
- García, M., & Zambrano, L. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Ecuador*, 7, 1031–1047. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383766.pdf>
- Lanchimba, O., & Esquivel, G. (2023). Gamificación educativa para potenciar la lectura

- crítica. *Innovación En Educación*, 050. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24390/1/UPS-MSQ513.pdf
- Luna, M. (2019). Guía metodológica para desarrollar el gusto por la lectura. *Ministerio de Educación*, 2019, 61. [https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/02/tecnicas\\_y\\_estrategias-para-mejorar-ortografia-redaccion-y-comprension.pdf](https://educrea.cl/wp-content/uploads/2021/02/tecnicas_y_estrategias-para-mejorar-ortografia-redaccion-y-comprension.pdf)
- Montalván, K., & Flores, P. (2021). *Importancia de los recursos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Diseño de una guía metodológica para contribuir al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de tercer año básico*. 3(2), 6. <https://n9.cl/s168x>
- Naranjo, C. (2021). Herramientas Digitales Gamificadas En La Enseñanza Aprendizaje De Lengua Y Literatura En Básica Superior. *Universidad Tecnológica Indoamérica*, 1–140. [https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2850/1/NARANJO PILISITA CHRISTIAN DARIO.pdf](https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2850/1/NARANJO%20PILISITA%20CHRISTIAN%20DARIO.pdf)
- Parra, E., Segura, A., Cano, E., & López, E. (2020). GAMIFICACIÓN PARA FOMENTAR LA ACTIVACIÓN DEL ALUMNADO EN SU APRENDIZAJE. *Texto Livre*, 13(3), 278–293. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25846>
- Pegalajar, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/RIE.419481>
- Peñafiel, W. (2021). El enfoque complejo de las Estrategias de Gamificación en la Educación Superior. *Revista Eduser*, 8(1). <https://doi.org/10.18050/eduser.v8i1.141>
- Pin, M. (2022). Gamificación: estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Revista Sinapsis*, 1(21). <https://orcid.org/0000-0002-0623-0996>
- Posligua, M., Espinel, J., Posligua, J., & Silvana, J. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9, 231–243. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8477237>
- Quisnancela, A. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para estudiantes con dislexia de EGB superior, en la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba. *Alternativas de Evaluación Del Lenguaje En Niños Pre Escolares*, 53. [http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8192/3/Lara A.%3B Wilson %282021%29 Dise%20e%20implementaci%20n%20de%20un%20sistema%20de%20agricultura%20de%20precisi%20n%20C%20para%20la%20optimizaci%20n%20del%20agua%20de%20riego%20del%20Cant%20n%20Chambo..pdf](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8192/3/Lara%20A.%20Wilson%202021%29%20Dise%C3%B1o%20e%20implementaci%C3%B3n%20de%20un%20sistema%20de%20agricultura%20de%20precisi%C3%B3n%20C%20para%20la%20optimizaci%C3%B3n%20del%20agua%20de%20riego%20del%20Cant%C3%B3n%20Chambo..pdf)
- Quizhpi, Y., & Vergara, J. (2022). *La gamificación: un proceso eficaz de mediación lectora para estudiantes de EGB superior*. [http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/39617/2/Trabajo de titulación..pdf](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/39617/2/Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n..pdf)
- Reyes, W., & Quiñonez, S. (2018). EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA EDUCACIÓN A DISTANCIA EN MÉXICO The potential of gamification for

- distance education in Mexico. *Semestral) Granada (España) Época II Año XVIII Número, 18*, 1–23. <http://www.eticanet.org>
- Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, J. (2020). LA GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR. *Investigación e Innovación, 5*, 87–103. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9016301.pdf>
- Vargas, S. (2022). ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA COMPRESIÓN LECTORA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN NIÑOS DE 9 A 12 AÑOS DE LA ESCUELA “CIUDAD DE AZOGUES.” *Repositorio Institucional de La Universidad Técnica de Ambato*, 153. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>
- Velázquez, M. (2021). *El desarrollo de los niveles de comprensión lectora en un grupo de sexto grado de primaria*. 76. <https://www.revistaamexco.com.mx/index.php/ojs/article/view/13/8>
- Viñao, A. (2002). La enseñanza de la lectura y la escritura: análisis socio-histórico. *Anales de Documentación, N°5*, 345–359. <http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/1891/1881>
- Zambrano, S., & Marcillo, C. (2021). La gamificación como estrategia de comunicación asincrónica en la educación Básica Superior. *Dominio de Las Ciencias, 7*, 971–986. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1751/3486>



**Jennifer Mariuxi Nieto Sojos** portadora de la cédula de ciudadanía N° **0302748751**. En calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación “**La gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de la lectura en educación básica superior**” de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, **20 de junio de 2024**

F: 

**Jennifer Mariuxi Nieto Sojos**

**C.I. 0302748751**