



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Título  
PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA  
COMPRENSIÓN LECTORA**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en  
Educación Básica**

**Autoras:**

**Amaguaña Supe Katya Alexandra  
Lara Tagua Lizeth Viviana**

**Tutor:**

**Mgs. José Félix Rosero López**

**Riobamba, 2026**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Nosotras, **Katya Alexandra Amaguaña Supe**, con cédula de ciudadanía **1850933993** y **Lizeth Viviana Lara Tagua**, con cédula de ciudadanía **0605268341**, autoras del trabajo de investigación titulado: **Propuesta de métodos activos para la comprensión lectora**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 21 días del mes de abril del 2026.



Katya Alexandra Amaguaña Supe

C.I: 1850933993



Lizeth Viviana Lara Tagua

C.I: 0605268341



## ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 09 días del mes de enero de 2026, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante **KATYA ALEXANDRA AMAGUAÑA SUPE** con CC: **1850933993**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "**PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA**", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Mgs. José Félix Rocero López  
**TUTOR**



## ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 09 días del mes de enero de 2026, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante **LIZETH VIVIANA LARA TAGUA** con CC: **0605268341**, de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Mgs. José Félix Rocero López  
**TUTOR**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “**PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA**” por **KATYA ALEXANDRA AMAGUAÑA SUPE**, con cédula de identidad número **1850933993**, bajo la tutoría de **MGS. JOSÉ FÉLIX ROSERO LÓPEZ**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a la fecha 09 de junio de 2026.

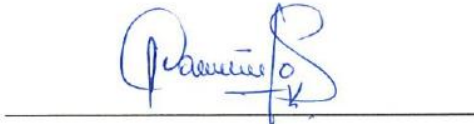
PhD. Ximena Jeanneth Zúñiga García  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Mgs. Gladys Patricia Bonilla González  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Mgs. Hugo Marcelo Campos Yedra  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “**PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA**” por **LIZETH VIVIANA LARA TAGUA**, con cédula de identidad número **0605268341**, bajo la tutoría de **MGS. JOSÉ FÉLIX ROSERO LÓPEZ**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a la fecha 09 de junio de 2026.

PhD. Ximena Jeanneth Zúñiga García  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Mgs. Gladys Patricia Bonilla González  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Mgs. Hugo Marcelo Campos Yedra  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**





Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.17  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

# CERTIFICACIÓN

Que, **AMAGUAÑA SUPE KATYA ALEXANDRA** con CC: **1850933993**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA**", cumple con el 11%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Compilatio**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 12 de mayo de 2026



Mgs. José Félix Rosero López  
**TUTOR**



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO

*en movimiento*



SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD  
UNACH-RGF-01-04-08.17  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

# CERTIFICACIÓN

Que, **LARA TAGUA LIZETH VIVIANA** con CC: **0605268341**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA"**, cumple con el 11%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Compilatio**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 12 de mayo de 2026

Mgs. José Félix Rosero López  
**TUTOR**

## **DEDICATORIA**

En primer lugar, dedico este logro a Dios, por ser mi guía, mi fortaleza y mi refugio en cada etapa de este camino. Gracias por darme la vida, la sabiduría, la paciencia y la fe necesaria para no rendirme, incluso en momentos de mayor dificultad. Sin su presencia, nada de esto fuera posible.

Con todo mi amor, dedico este trabajo a mi padre, Carlos Amaguaña quien ha sido mi mayor ejemplo de amor, esfuerzo y sacrificio. Gracias por cada enseñanza, por tu apoyo incondicional y demostrarme con tus acciones el verdadero significado de responsabilidad y perseverancia. Has sido mi guía en cada paso, gracias por escucharme, comprenderme y estar siempre presente en mi vida.

A mi madre Nataly Supe quien además de ser mi madre, me ha brindado la confianza para contarle todo lo que me sucede. Gracias por sus consejos, por sus palabras de aliento y por motivarme siempre en ser mejor persona y sobre todo a no renunciar mis sueños. Gracias mami porque a pesar de la distancia, siempre ha estado pendiente de mí.

A mis hermanos Damián y Mia Amaguaña, por acompañarme en cada etapa de mi vida, por las palabras de ánimo, los abrazos, las sonrisas en los momentos más difíciles y por recordarme siempre que yo nunca voy a estar sola. Este triunfo también les pertenece.

A Alan, por ser mi apoyo y mi hogar cuando estaba lejos de casa. Gracias por su paciencia, comprensión, por secar mis lágrimas, por confiar en mí y por impulsarme a ser mejor persona cada día. Por sostenerme cuando en cansancio me vencía, por motivarme a seguir adelante, por no dejarme sola y por caminar a mi lado en este proceso lleno de retos.

A mis abuelos María Supe y Juan Supe quienes confiaron en mí y siempre han estado dispuestos ayudarme, por su apoyo moral, por hacerme creer que puedo lograr todo lo que me proponga en la vida. Gracias por demostrar su apoyo sincero. Hoy cierro esta etapa con el corazón lleno de gratitud. Dedico estas páginas a quienes me acompañaron, sobre todo a quienes me inspiraron crecer, persistir y a dar lo mejor de mí. Este logro no solo representa mi conocimiento adquirido, sino crecimiento personal y convicción más fuerte de que con fe, amor, perseverancia y apoyo todo sueño se puede cumplir.

***Katya Alexandra Amaguaña Supe***

Dedico este logro, en primer lugar, a Dios, quien ha sido mi guía y fortaleza, llenándome de sabiduría, fe y perseverancia para superar cada desafío.

A mis padres, Segundo Lara y Carmen Tagua, a quienes debo la gran parte de lo que soy. Gracias por su amor incondicional, su apoyo constante y por inculcarme valores su ejemplo de esfuerzo y dedicación ha sido el motor que me impulsó a no rendirme y a seguir luchando por mis sueños. El pilar fundamental y fuente de inspiración. Todo lo que soy y he logrado es gracias a ustedes.

A mis hermanos, Elizabeth, Jasmin, Vanesa, Jail y Sisa, por su cariño, apoyo y palabras de aliento en cada etapa de este camino. Gracias por estar presentes, por creer en mí y por demostrarme que nunca voy a estar sola.

Al compañero de mi vida, Oswaldo Naula, por caminar a mi lado con amor, respeto y comprensión. Gracias por tu apoyo incondicional, por creer en mí incluso en los momentos de cansancio y duda, por impulsarme a seguir adelante y por ser mi refugio y fortaleza durante este proceso, este logro es también del fruto de su amor, confianza y su valiosa presencia en mi vida. Este logro también es tuyo.

A mi hijo Keylet, quien representa la mayor motivación, mi motor de vida y fuente constante de inspiración. Cada uno de mis esfuerzos y logros lleva tu nombre, porque eres la razón por la que nunca me rindo y siempre busco dar lo mejor de mí. Y a mi hijo Ian, aunque tu paso por mi vida fue breve, tu recuerdo vive en mi corazón y es una fuente de fortaleza y esperanza que me impulsa a seguir adelante.

A mis abuelitos paternos gracias por su apoyo incondicional y a mis abuelitos maternos que hoy no están físicamente conmigo, pero su amor y sus recuerdos permanecen vivos en mi corazón y forman parte esencial de quien soy.

A mis amigas, por su amistad verdadera, su apoyo, comprensión y compañía en los momentos de esfuerzo y perseverancias. Gracias por caminar conmigo en esta etapa tan importante.

A toda mi familia, por su respaldo, confianza y cariño, por ser parte fundamental de este proceso y celebrar conmigo cada logro alcanzado.

Finalmente, me dedico este logro a mí misma, por la valentía de no rendirme, por la constancia y la fe, por creer en mis capacidades y demostrarme que, con esfuerzo y amor, los sueños sí se cumplen.

*Lizeth Viviana Lara Tagua*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco profundamente a la Universidad Nacional de Chimborazo, por abrirme las puertas y brindarme una formación académica y humana de calidad, lo cual me permitió crecer no solo profesionalmente sino también de manera personal que me hizo ser una mejor persona. Cada experiencia vivida en las aulas de clases dejó huellas imborrables en mi camino.

A la institución educativa Unidad educativa fiscomisional “Fe y alegría”, por ser un espacio de aprendizaje, de compromiso social y vocación profesional, donde reafirme el amor que tengo por enseñar.

Mi más sincero y eterno agradecimiento a todos los docentes que formaron parte de mi crecimiento profesional, quienes con su paciencia, dedicación y sabiduría compartieron sus conocimientos, me orientaron en los momentos que tuve miedo, dudas y sembraron en mi la confianza, el deseo de superación constante. Cada enseñanza recibida fue un pilar fundamental para poder llegar hasta este logro.

De manera especial, expreso mi más sincera gratitud a mi tutor de tesis, Mgs. José Félix Rosero López, por ser un guía, su acompañamiento oportuno, su paciencia y sobre todo su compromiso durante todo este proceso. Su apoyo fue clave esencial para poder terminar con éxitos el trabajo académico.

Finalmente, quiero agradecerme a mí misma, por no redimirme en momentos difíciles, por el sacrificio, por el salir de casa en busca de un sueño, por el esfuerzo, las noches de desvelo, las lágrimas, las alegrías y también por no rendirme. Por creer en mis capacidades, por mantenerme firme antes los obstáculos que se me presento en el camino y por demostrarme que, con perseverancia, disciplina y fe, los sueños se pueden cumplir.

*Con cariño,*

*Katya Alexandra Amaguaña Supe*

Agradezco, en primer lugar, a Dios, por darme la vida, la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar esta etapa tan importante de mi formación académica. Sin su guía y bendición, este logro no habría sido posible.

Mi más sincero agradecimiento a mis padres, Segundo Lara y Carmen Tagua, por su amor incondicional, sacrificio y apoyo constante. Gracias por enseñarme, con su ejemplo, el valor del esfuerzo, la responsabilidad y la fe, y por acompañarme en cada paso de este camino. Todo lo que soy y he logrado es gracias a ustedes.

A mi esposo, por su paciencia, comprensión y respaldo permanente durante este proceso académico. Gracias por caminar a mi lado, por motivarme a seguir adelante y por creer en mí incluso en los momentos de mayor cansancio.

A mis hijos, especialmente a Keylet, por ser mi mayor inspiración y la razón que me impulsa a superarme cada día. Y a mi hijo Ian Naula, cuyo amor y recuerdo permanecen vivos en mi corazón, siendo una fuente constante de fortaleza y esperanza.

A mis hermanos, por su apoyo, compañía y palabras de aliento en cada etapa de este proceso.

A mis amigas, por su amistad sincera, apoyo y acompañamiento durante esta etapa académica.

A toda mi familia, por su cariño, confianza y respaldo constante, y a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron a la culminación de este trabajo.

De manera especial, agradezco a mis docentes, y en especial a mi tutor Mgs. José Félix Rosero, por su entrega, compromiso, orientación y acompañamiento durante el desarrollo de este trabajo de investigación, aportando no solo conocimientos académicos, sino también valores fundamentales para mi crecimiento profesional y personal.

Finalmente, expreso mi gratitud a la Universidad Nacional de Chimborazo, y a la Facultad de Educación, Humanas y Tecnologías, por ser el espacio donde crecí académica y personalmente, y por brindarme las herramientas necesarias para construir mi futuro con responsabilidad.

Mi agradecimiento más profundo a todos quienes, con su apoyo y compañía, hicieron posible la culminación de este proceso.

*Con cariño,*  
*Lizeth Viviana Lara Tagua*

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
ACTA FAVORABLE – INFROME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	20
INTRODUCCION.....	20
1.1    Antecedentes.....	22
1.2    Planteamiento del problema.....	25
1.3    Justificación.....	27
1.4    Formulación de problema.....	27
1.5    Preguntas de investigación.....	27
1.6    Objetivos.....	29
<b>1.6.1    General.....</b>	<b>29</b>
<b>1.6.2    Específicos.....</b>	<b>29</b>
CAPÍTULO II.....	30
MARCO TEÓRICO.....	30
2.1    Estado de arte.....	30
2.2    Fundamentación teórica.....	31
<b>2.2.1    Los métodos activos.....</b>	<b>31</b>
<b>2.2.2    Características de los métodos activos.....</b>	<b>32</b>
<b>2.2.3    Método Activas de la enseñanza.....</b>	<b>32</b>

2.2.4	<i>La gamificación un aprendizaje basado en juegos</i> .....	35
2.3	Comprensión lectora .....	41
2.3.1	<i>Habilidades para la comprensión lectora</i> .....	42
2.3.2	<i>Niveles de comprensión lectora</i> .....	42
2.3.3	<i>Componentes de la comprensión lectora</i> .....	43
2.3.4	<i>Estrategias de comprensión lectora</i> .....	44
2.3.5	<i>Procesos para trabajar con Kahoot, educaplay, wordwall y padlet en los niveles de comprensión lectora</i> .....	46
CAPÍTULO III .....		63
METODOLOGIA.....		63
3.1	Enfoque de la investigación .....	63
3.2	Diseño de la investigación .....	63
3.3	Fundamento epistemológico de la investigación .....	63
3.4	Método de la investigación .....	63
3.5	Tipos de investigación .....	64
3.5.1	<i>Por el Objetivo</i> .....	64
3.5.2	<i>Por el lugar</i> .....	64
3.5.3	<i>Por el tiempo</i> .....	65
3.6	Por el nivel o alcance .....	65
3.7	Unidad de análisis.....	66
3.7.1	<i>Población</i> .....	66
3.7.2	<i>Muestra</i> .....	66
3.8	Técnicas de recolección de datos.....	66
3.8.1	<i>Encuesta</i> .....	66
3.8.2	<i>Instrumento cuestionario</i> .....	67
3.8.3	<i>Entrevista</i> .....	66
3.8.4	<i>Instrumento guía de entrevista estructurada</i> .....	67

CAPÍTULO IV .....	68
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	68
4.1    Resultados de la encuesta.....	68
4.2    Resumen del análisis de la encuesta .....	80
4.3    Análisis de la Entrevista .....	83
4.4    Discusión de resultados .....	102
CAPÍTULO V .....	104
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	104
5.1    Conclusión .....	104
5.2    Recomendaciones .....	105
CAPÍTULO VI .....	106
PROPUESTA .....	106
BIBLIOGRAFÍA .....	139
ANEXOS .....	139

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Proceso de actividades de comprensión lectora en el nivel literal del fragmento Iván el imbécil, por medio de actividades gamificadas en la plataforma de Kahoot .....	47
<b>Tabla 2.</b> Proceso de actividades de comprensión lectora en el nivel inferencial del fragmento Iván el imbécil, por medio de actividades gamificadas en la plataforma de Educaplay y Wordwall.....	54
<b>Tabla 3.</b> Proceso de actividades de comprensión lectora en el nivel crítico valorativo del fragmento Iván el imbécil, por medio de actividades gamificadas en la plataforma de Padlet .....	61
<b>Tabla 4.</b> Las preguntas desarrolladas después de la lectura fueron útiles para parafrasear .....	68
<b>Tabla 5.</b> El uso de organizador gráfico ayudó a relacionar y comprender mejor las ideas principales del texto .....	69
<b>Tabla 6.</b> El bingo lector ayudó a identificar las palabras claves del texto .....	70
<b>Tabla 7.</b> Las preguntas desarrolladas ayudaron a relacionar las palabras con su significado y a comprender mejor las ideas del texto.....	71
<b>Tabla 8.</b> Las preguntas formuladas después de la lectura ayudaron a identificar con claridad a los personajes del texto .....	73
<b>Tabla 9.</b> La actividad de identificación visual facilitó reconocer con claridad los escenarios donde se desarrolla los hechos .....	74
<b>Tabla 10.</b> La actividad de opción múltiple ayudó a elaborar analogías, es decir, a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto ...	75
<b>Tabla 11.</b> La actividad de emparejamiento ayudó a elaborar analogías, es decir, a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto ...	77
<b>Tabla 12.</b> La actividad de completar la frase ayudó a imaginar que ocurriría en el texto o interpretar su mensaje.....	78
<b>Tabla 13.</b> La cadena de historias ayudó a redactar un texto con tus propias palabras sobre lo que leíste.....	79
<b>Tabla 14.</b> Resumen del análisis cuantitativo .....	80
<b>Tabla 15.</b> Matriz de análisis cualitativo .....	83

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Las preguntas desarrolladas después de la lectura fueron útiles para parafrasear .....	68
<b>Figura 2.</b> El uso de organizador gráfico ayudó a relacionar y comprender mejor las ideas principales del texto.....	69
<b>Figura 3.</b> El bingo lector ayudó a identificar las palabras claves del texto leído .....	71
<b>Figura 4.</b> Las preguntas desarrolladas ayudaron a relacionar las palabras con su significado y a comprender mejor las ideas principales del texto .....	72
<b>Figura 5.</b> Las preguntas formuladas después de la lectura ayudaron a identificar con claridad a los personajes del texto .....	73
<b>Figura 6.</b> La actividad de identificación visual facilitó reconocer con claridad los escenarios donde se desarrollan los hechos .....	74
<b>Figura 7.</b> La actividad de opción múltiple ayudó a elaborar analogías, es decir, a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto ...	76
<b>Figura 8.</b> La actividad de opción múltiple ayudó a elaborar analogías, es decir, a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto ...	77
<b>Figura 9.</b> La actividad de completar la frase ayudó a imaginar qué ocurriría en el texto o a interpretar su mensaje .....	78
<b>Figura 10.</b> La cadena de historias ayudó a redactar un texto con tus propias palabras sobre lo que leíste .....	79

## RESUMEN

La presente investigación titulada “Propuesta de métodos activos para la comprensión lectora”, tiene como objetivo proponer a la gamificación como método activo que desarrolle la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y alegría”, que surge como respuesta a una problemática actual que presentan los estudiantes al no desarrollar de manera correcta la comprensión lectora. La metodología empleada tuvo un enfoque mixto, diseño no experimental y método de investigación acción. El tipo de investigación, por el propósito básica; por el lugar de campo, bibliográfica y documental; el nivel descriptivo y de tipo transversal. Las técnicas utilizadas son la encuesta y la entrevista, y los instrumentos el cuestionario con 10 preguntas cerradas y la guía de entrevista con 10 preguntas abiertas, que ayudó a conocer las percepciones de los alumnos al utilizar actividades gamificadas para el desarrollo de la comprensión lectora. El estudio se realizó con una población de 180 estudiantes de básica media, las cuales como muestra no probabilística se seleccionó a los 31 estudiantes de sexto grado paralelo “A”.

Los resultados demuestran que el método activo como es la gamificación desarrolla la comprensión lectora obteniendo un porcentaje del 93% al aplicar la encuesta y un alto grado de satisfacción por parte de los participantes respecto a la entrevista. A partir de ello, se realizó una guía metodológica con actividades para el nivel literal (juegos tipo quiz), nivel inferencial (preguntas de opción múltiple y emparejamiento) y nivel crítico valorativo (redacción titulada pequeños autores).

***Palabras claves:*** *Métodos activos, comprensión lectora, gamificación, procesos*

## Abstract

This research, entitled “Proposal of Active Methods for Reading Comprehension,” aims to propose gamification as an active method to develop reading comprehension in sixth-grade students at the “Fe y Alegría” Catholic School. This approach arises in response to a current problem: students are not developing reading comprehension skills effectively. The methodology employed a mixed-methods approach, a non-experimental design, and an action research method. The research is basic in its purpose; field research, bibliographic, and documental in its location; and descriptive and cross-sectional in nature. The techniques used were surveys and interviews, and the instruments were a questionnaire with 10 closed-ended questions and an interview guide with 10 open-ended questions. These instruments helped to understand students’ perceptions of using gamified activities to develop reading comprehension. The study was carried out with a population of 180 middle school students, and the 31 sixth-grade students from section “A” were selected as a non-probabilistic sample.

The results demonstrate that active methods, such as gamification, develop reading comprehension, achieving a 93% success rate in the survey and a high degree of participant satisfaction with the interview. Based on these findings, a methodological guide was developed with activities for the literal level (quiz-type games), the inferential level (multiple-choice and matching questions), and the critical-evaluative level (a writing exercise titled "Little Authors").

*Keywords:* active methods, reading comprehension, gamification, processes.



Reviewed by:  
Geovanny Armas Pesántez, B.A. Mgs.  
**EFL PROFESSOR**  
ID. N°: 0602773301

## CAPÍTULO I

### INTRODUCCION

La comprensión lectora es una habilidad fundamental para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los estudiantes no solo leer, sino también interpretar, analizar y construir nuevos significados a partir de los textos. Por ello, es esencial que los estudiantes trabajen la comprensión lectora en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico valorativo. Los métodos activos son una herramienta para crear una nueva forma de enseñar que tiene como finalidad el aprendizaje del alumno. Los métodos activos estimulan la actividad del alumno donde no se limita a recibir la información al contrario participan, producen y crean.

La presente investigación titulada propuesta de métodos activos para la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría”, durante el periodo académico 2025-2026. Esta investigación parte de la necesidad de mejorar la comprensión lectora a través de métodos activos siendo uno de ellos la gamificación que ayudará a los estudiantes a ser participativos, dinámicos y ser protagonistas de su propio aprendizaje.

Las variables de esta investigación se deben a la importancia que tiene la comprensión lectora en el ámbito educativo ya que es de vital importancia para la construcción del conocimiento. Se percibió en las prácticas preprofesionales que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades para comprender lo que leen y los diferentes problemas que se derivan de ellos tales como: un léxico limitado, bajo rendimiento académico, mala ortografía, falta de fluidez lectora, problemas de comunicación y el escaso desarrollo del pensamiento crítico.

Frente a este problema el propósito principal de este estudio es proponer métodos activos para el desarrollo de la comprensión lectora realizando una revisión bibliográfica, documental y de campo en la que se caracterizará diferentes métodos activos existentes y seleccionando a aquella que se adapten mejor al contexto del estudiante.

El presente trabajo investigativo se desarrolló en seis capítulos. En ellos se abordan los fundamentos teóricos, metodológicos de la investigación y criterios de las autoras, los cuales se dividen de la siguiente manera:

En el **capítulo I** Introducción, se presenta con los antecedentes algunas investigaciones previas que estén relacionadas con las variables de estudio que son métodos activos y la comprensión lectora, junto al planteamiento del problema, en el que se abordó el

tema de estudio a partir de los niveles macro, meso y micro. Desde esta perspectiva inicial se presenta la justificación en el cual se resaltan aspectos claves como: la relación de las investigadoras con el problema, importancia del estudio, actualidad, originalidad, valor teórico, utilidad metodológica, trascendencia e impacto, beneficiarios y factibilidad. Finalmente se presenta los objetivos uno general junto a sus tres objetivos específicos.

En el **capítulo II** Marco Teórico, se presentan las contribuciones de diversos autores sobre los métodos activos y la comprensión lectora, la información fue recopilada a través de una investigación documental y bibliográfica en el cual se abordó temas generales partiendo del aprendizaje relacionándola con la comprensión lectora, características, estrategias y niveles. De la misma manera se revisó temas principales de los métodos activos, así como: las características, tipos de métodos activos como el aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, la gamificación entre otros, centrándose en la gamificación. Para ello, se recurrió a una revisión profunda en artículos científicos, libros, revistas académicas, sitios web entre otros. También en la investigación se incluyeron opiniones, ideas y reflexiones de las investigadoras.

El **capítulo III** Metodología, se describe el método aplicado en el desarrollo de la investigación, se estableció un enfoque mixto lo cual ayudó a obtener datos numéricos exactos, medibles y comparables por otro lado, permitió conocer las percepciones, emociones, opiniones y experiencias de los estudiantes, para tener una visión completa del problema de estudio. Se utilizó un diseño no experimental ya que no se manipulo las variables al contrario se observó y se describió el problema de estudio tal cual ocurre en el contexto y se profundiza con un enfoque sociolingüístico. El nivel de la investigación es descriptivo porque permitió describir las características de los métodos activos en el proceso de comprensión lectora.

El tipo de estudio es transversal, ya que se recopiló datos en un solo período de tiempo, que corresponde al año lectivo 2025-2026. Las técnicas empleadas son: encuesta y la entrevista. La encuesta se aplicó mediante el instrumento del cuestionario que está estructurada de 10 preguntas cerradas, de este modo permitió tener datos cuantificables. La entrevista se llevó a cabo con el instrumento guía de entrevista que constó de 10 preguntas abiertas, diseñadas para explorar de manera más precisa las opiniones, sentimientos y vivencias de los estudiantes. Ambas técnicas facilitaron el análisis y la comprensión integral del problema de estudio. También se define la población de estudiantes del subnivel Básica

Media de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” y se tomó como muestra al sexto grado de Educación General Básica paralelo A.

En el **capítulo IV** Resultados y Discusión, se interpretó y se analizó la información recogida mediante la triangulación de métodos. Este proceso requirió contrastar la información obtenida en la fundamentación teórica, los resultados de los antecedentes junto al análisis y resultados que obtuvieron las investigadoras a través de la encuesta y la entrevista realizada a los 31 estudiantes de sexto grado, que corresponde a la muestra de la población. En el cual se analizaron tres parámetros: el nivel literal por medio de la plataforma Kahoot, el nivel inferencial por medio de la plataforma Educaplay, Wordwall y el nivel crítico valorativo por medio de la plataforma Padelt.

En el **capítulo V** Conclusiones y Recomendaciones, se expone las conclusiones y recomendaciones dirigidas a la comunidad educativa, en especial a los docentes, asimismo, dichas recomendaciones buscan fortalecer la comprensión lectora mediante el uso de la gamificación e incentivar futuras investigaciones.

Finalmente, el **capítulo VI**, se desarrolló la propuesta de la guía metodológica con actividades gamificadas en diferentes plataformas digitales para el desarrollo de la comprensión lectora con la finalidad de dar cumplimiento al objetivo general del estudio investigativo.

## **1.1 Antecedentes**

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo proponer métodos activos para la comprensión lectora, dejando de un lado la enseñanza tradicional e implementando en el aula de clase la gamificación para mejorar los tres niveles de comprensión lectora, por esa razón se realizó una revisión bibliográfica y se encontró investigaciones a nivel mundial.

### **Internacional**

En Carolina del Sur Estados Unidos de América, en la revista de Investigación Multidisciplinaria Iberoamérica, RIMI se ha encontrado un artículo investigativo denominado Enfoque estratégico para optimizar la comprensión lectora en estudiantes del programa Dual de Inmersión Lingüística en español, Carolina del Sur Estados Unidos de América, en el año 2023, Arias, K.

La investigación anteriormente mencionada tiene como objetivo el proponer estrategias didácticas para fomentar la comprensión lectora de los estudiantes de cuarto grado del programa de inmersión lingüística en español de la Escuela Elemental de

Centerville, en el distrito escolar 1 Lexington en Carolina del Sur. Se utilizó un enfoque mixto con predominancia cualitativa empleando un estudio fenomenológico.

Se utilizó dos instrumentos que son pruebas estandarizadas a 32 estudiantes y cuestionario a 18 docentes. Al aplicar la primera prueba estandarizada se obtuvo que solo el 8,3% ha alcanzado un nivel alto de fluencia en la lectura, un 54% se encuentra en un nivel medio y un 37,5 % tiene un nivel bajo. Al aplicar la segunda prueba estandarizada de nivel de comprensión lectora en los estudiantes el 51,7 % tiene un buen nivel de comprensión lectora y el 48.3% no alcanzan el nivel de comprensión lectora en español.

Y por último la encuesta enviada a los docentes dio resultados relevantes y recomendaciones las estrategias que utilizan los docentes del programa IDL en español son motivar, lectura en voz alta, estrategias de decodificación de sonido y la utilización de recursos visuales y multisensoriales. Como conclusión la investigación demostró la necesidad de implementar estrategias de enseñanza para mejorar el nivel de fluidez en la lectura y comprensión lectora por esta razón se implementó un manual de estrategias didácticas lo cual contribuirá a mejorar el rendimiento académico en la materia de lectura en español.

En Perú, en la revista Tribunal se ha encontrado una investigación denominada el efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa pública en el año 2024, Garcia. W; Rumuche. G; Gastello. W y Olenka. N.

La investigación anteriormente mencionada tiene como objetivo determinar cuál es el efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria. Se utilizó un diseño cuasi experimental con dos grupos uno de control y el otro de experimentación. La técnica utilizada fue una prueba objetiva con un pretest y postest y el instrumento utilizado fue la rúbrica de evaluación con 30 ítems.

Los estudios demuestran una mejora en el grupo experimental de un 90 % de los estudiantes han alcanzado el nivel más alto de comprensión lectora esto es un mejoramiento significativo ya que inicio contaban con un 30%. En conclusión, la gamificación es un método eficaz para mejorar la comprensión lectora en todos sus niveles.

## **Nacional**

En Ecuador en la Universidad Técnica de Manabí en la revista Journal Scientific MQR Investigar volumen 7 Número 3, denominada La gamificación: un estudio teórico para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes, con sus autores García & Chancay (2023), el objetivo de esta investigación tiene la finalidad de elaborar estrategia didáctica basándose mediante la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora como propuesta de solución a los bajos niveles de comprensión lectora en los estudiantes.

La metodología utilizada para esta investigación fue de enfoque mixto basándose en un diseño cuantitativo y cualitativo, el tipo de investigación fue descriptivo y documental, la técnica e instrumento utilizado fue el test diagnóstico donde la población total fue compuesta por 190 estudiantes y 11 docentes. Mediante los resultados diagnósticos realizados se pudo evidenciar que los estudiantes necesitan potenciar sus habilidades para la comprensión lectora debido a que no logran identificar ideas principales y secundarias, también otros de los factores fundamentales fue que los estudiantes no tienen interés en la lectura. Al incrementar la gamificación en el proceso de enseñanza o como se enseña en el aula de clase mediante esta herramienta desarrolla la comprensión lectora mediante el juego basándose en actividades para la comprensión lectora de esa manera mejorando las habilidades lectoras integrando la gamificación.

En Ecuador, en la revista Orbita pedagógica, se ha encontrado una investigación denominada Metodologías activas para el desarrollo de la comprensión lectora en subnivel básica media, en el año 2022, Matamoros, M.

El presente artículo tiene como objetivo la implementación de metodologías activas centrándose en la interacción de la comunicación y desarrollo integral, con la finalidad de mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de subnivel de básica media de la Escuela de Educación Básica “Nestor Coello Viterri”. Se utilizó un enfoque mixto con un diseño de la investigación exploratorio y descriptivo. Se aplicaron encuestas a la muestra de la población por medio de la aplicación Microsoft forms, lo cual da como resultado que los docentes valoran el uso de nuevas estrategias pedagógicas para la comprensión lectora.

La aplicación de nuevas estrategias pedagógicas es importante para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. No obstante, durante los dos últimos periodos educativos, la crisis sanitaria presentó varias desventajas en la falta de recursos para educación virtual los cual se tuvo dificultades en el aprendizaje, se considera que los métodos activos ayudan a reducir estas brechas y promueve un aprendizaje significativo.

## 1.2 Planteamiento del problema

En la actualidad, la comprensión lectora es un tema de suma importancia, dado que al no dominar los procesos de comprensión lectora los estudiantes presentan dificultades en el proceso académico. Por esta razón, es importante la implementación de métodos activos que son una nueva forma de enseñar orientados al aprendizaje del alumno. Los métodos activos estimulan la actividad de los estudiantes en donde no solo se limitan a recibir la información al contrario participan, producen y crean un nuevo contenido a partir de un texto.

A nivel mundial, se han implementado diversos métodos para desarrollar la comprensión lectora, con el objetivo de que los estudiantes no solo lean de forma textual, más bien comprendan y analicen lo que están leyendo. En países de América Latina se evidencia que la comprensión lectora es denominada como un área crítica para el avance del sistema educativo, se han implementado diversos programas y proyectos como: planes lectores institucionales donde los docentes buscan desarrollar destrezas de lectura integrando actividades de 30 minutos de lectura diarias y la fiesta de la lectura, metodologías pedagógicas el uso de la TICS para generar interés en la lectura y estrategias por ejemplo releer un texto, activar conocimientos previos, leer entre líneas, identificar palabras claves, hacer predicciones y visualizar.

El ministerio de educación especialmente en Colombia promueve el uso de métodos activos para la mejora de la comprensión lectora como: el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el aprendizaje-servicio. Se implementaron actividades denominada aprende con tu cine, lo cual utiliza el aprendizaje basado en proyectos para mejorar la comprensión lectora, esta actividad es un cine en donde los estudiantes participan en proyectos, analizan las películas, guiones o temas relacionados por medio de esto desarrollan la comprensión, el análisis crítico y la creatividad (Ministerio de Educación Nacional, 2021).

También utilizan la gamificación, que lo emplean mediante los juegos digitales como no digitales para mejorar la comprensión lectora. Otro método activo que utilizan es el aprendizaje-servicio en el que se implementan la relación del aprendizaje académico con el servicio a la comunidad, los estudiantes aplican las habilidades de lectura en contextos de la vida real. Estos métodos buscan que la comprensión lectora sea un proceso activo, dinámico y significativo.

En Ecuador, el Ministerio de Educación implementó una política educativa denominada animación a la lectura en donde el docente debe seleccionar texto, para llevar a cabo el proceso pedagógico y didáctico que se divide en diferentes momentos, preparación

del ambiente, lectura, conversación literaria, escritura creativa y evaluación (Ministerio de Educación, 2023).

Además, se ha implementado otros métodos por parte de los docentes como: los círculos literarios espacios donde comparten, comentan y debaten sobre lecturas leídas y autores, presentaciones teatrales (dramatizaciones). En Ecuador la utilización de métodos activos ha demostrado resultados positivos especialmente el aumento de la motivación y hábito lector.

En la actualidad la educación presenta obstáculos en el aprendizaje, uno de ellos es la baja comprensión lectora, se percibió producto de las prácticas preprofesionales en la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” de la provincia de Chimborazo, cantón Riobamba una problemática preocupante relacionada con la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica paralelo “A”. A través de una observación directa en el aula de clase, la aplicación de actividades y el acompañamiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se constató que, aunque los estudiantes podían decodificar los textos y leer en voz alta con fluidez, presentan serias dificultades para comprender el contenido del texto, identificar ideas principales y secundarias, realizar inferencias y reflexionar de manera crítica sobre lo leído. Esta situación incide de manera directa en su rendimiento académico en las diferentes áreas de conocimiento.

De igual manera, se percibió que los estudiantes presentan una limitada capacidad para retener la información relevante de los textos. Con frecuencia se olvidan datos esenciales como: los personajes, escenario, hechos y mensajes centrales, lo que demuestra una comprensión superficial de los textos. También, se identificó la ausencia de los hábitos lectores en casa, ya que la lectura se percibe únicamente como una actividad que está vinculada a tareas escolares mas no como una práctica recreativa. La escasa motivación hacia la lectura y el limitado acompañamiento por parte de los padres de familia intensifican esta problemática, lo que afecta el desarrollo de habilidades de análisis, síntesis e interpretación del texto.

En cuanto al contexto socioeconómico, se estima que la mayoría de los estudiantes provienen de familias de clase media, cuyos padres se dedican al comercio. Esta realidad puede influir en el acompañamiento académico que reciben los estudiantes en el hogar, debido a las extensas jornadas laborales de los padres limitan el tiempo que está destinado al acompañamiento, en la realización de las tareas escolares. Por esta razón, se percibe la necesidad de implementar métodos activos que desarrollen la comprensión lectora.

### **1.3 Formulación de problema**

¿Qué métodos activos desarrollan la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado de educación básica de la Unida Educativa Fiscomisional “Fe y alegría” período 2025-2026?

### **1.4 Preguntas de investigación**

- ¿Cómo los métodos activos desarrollan la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de educación básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” periodo 2025-2026?
- ¿Qué percepciones tiene los estudiantes sobre el uso del método activo para el desarrollo de la comprensión lectora?
- ¿Cómo se desarrolla la comprensión lectora a través de estrategias de gamificación?

### **1.5 Justificación**

La presente investigación tuvo un acceso directo al campo de estudio porque se realizó las prácticas preprofesionales en la institución educativa. Al ser practicantes permitió percibir que en el aula de clases los estudiantes carecen de comprensión lectora es decir leen, pero no comprenden, lo que causa varios problemas como: el bajo rendimiento académico, la baja autoestima al no poder entender lo que quiere transmitir el texto, el no tener un léxico amplio, la ortografía y el no poder comunicarse de manera adecuada.

La importancia de esta investigación radica en la necesidad de abordar una problemática fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, la limitada comprensión lectora que tienen los estudiantes de educación básica. Esta problemática no solo afecta al rendimiento académico, sino también a la capacidad de comunicarse, reflexionar y construir conocimiento. El proponer un método activo como respuesta al problema representa una oportunidad para poder transformar la enseñanza, considerando que los métodos activos en la actualidad tienen un gran protagonismo en la educación, puesto que ha permitido cambios en el proceso educativo dejando a un lado el tradicionalismo considerando al docente no como expositor sino como una guía que potencie las habilidades de los estudiantes quienes se convierten en protagonista de su propio aprendizaje.

La originalidad radica en un enfoque contextual, ya que se basa en la experiencia directa obtenida en el campo de estudio, lo que permitió identificar las necesidades que presentan los estudiantes de sexto grado de educación básica.

En cuanto al valor teórico, este estudio aporta al campo educativo al profundizar las bases teóricas relacionadas con la comprensión lectora y los métodos activos centrándonos en la gamificación, esta información se obtuvo a través de una revisión bibliográfica en el que se desarrolló el marco teórico de manera sistemática. Esto permitió analizarla y posteriormente la elaboración de una guía metodológica, que está relacionada con un método activo que ayude al desarrollo de la comprensión lectora, de esta manera la investigación aporta conocimientos existentes y servirá con referencia para futuras investigaciones.

Respecto a la utilidad metodológica, esta investigación propone una guía metodológica que tiene actividades gamificadas en diferentes plataformas digitales divididas en niveles de comprensión lectora, cada una de ellas cuenta con una ficha de evaluación. Estas actividades son dinámicas, interactivas y participativas, lo cual facilita al estudiante a identificar, deducir y emitir juicios de valor.

En relación con la trascendencia e impacto social, este estudio pretende ser de gran relevancia ya que busca dar respuesta a una problemática real, orientado a mejorar la comprensión lectora mediante un método activo que permita al estudiante a desenvolverse de manera crítica, reflexiva, autónoma para formar a estudiantes capaces de resolver problemas existentes en la sociedad.

Los principales beneficiarios son los estudiantes del sexto grado de educación básica quienes por medio del método activo desarrollarán la comprensión lectora. Asimismo, los docentes, la institución educativa y la sociedad se verán beneficiados, puesto que los educandos serán más críticos, reflexivos y autónomos, y podrán enfrentarse a la vida.

La investigación es factible, tomando en cuenta que existen diferentes documentos, libros, artículos académicos que respaldan a las variables de estudio que corresponden a métodos activos y la comprensión lectora. Además, se llevó a cabo durante el periodo académico 2025 -2026, permitiendo una adecuada organización del tiempo para poder obtener la información relevante acerca del tema de estudio.

Esta investigación no solo busca superar los desafíos que presenta los estudiantes de sexto grado de educación básica, sino también proponer un método activo como es la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora y al mismo tiempo promover una enseñanza participativa, autónoma e innovadora.

## **1.6 Objetivos**

### ***1.6.1 General***

Proponer a la gamificación como método activo que desarrolle la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado en la Unida Educativa Fiscomisional “Fe y alegría” período 2025-2026.

### ***1.6.2 Específicos***

- Caracterizar los métodos activos en el proceso de comprensión lectora.
- Identificar las percepciones de los estudiantes sobre la gamificación en la comprensión lectora.
- Diseñar una propuesta de un método activo para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Estado de arte**

En los últimos años la comprensión lectora se ha convertido en una de las principales preocupaciones dentro del ámbito educativo, debido a que es una habilidad de suma importancia en el desarrollo cognitivo del ser humano, ya que esta capacidad permite al estudiante interpretar, analizar y reflexionar la información del texto. A pesar de ello, diversas investigaciones evidencian que muchos estudiantes carecen de estas habilidades afectando directamente en el rendimiento académico.

La comprensión lectora no solo limita a la decodificación de palabras, más bien es un proceso de análisis e interpretación de la información, al no desarrollarse habilidades lectoras presentan dificultades en la adquisición de nuevos aprendizajes, por lo que la lectura es una de las herramientas esenciales. Por este motivo, la implementación de los métodos activos innovadores dentro del aula de clase.

Ante la problemática de la comprensión lectora, los métodos activos se han convertido en gran relevancia dentro del ámbito educativo, estas promueven la participación activa de los estudiantes. Estos métodos buscan transformar el rol tradicional del docente, quien se convierten en un guía facilitador del aprendizaje y ya no solo en un transmisor de conocimientos. Según Palacios (2023), la aplicación de métodos activos permite mejorar el interés por la lectura y desarrollar las habilidades de comprensión lectora, al mismo tiempo promueve un aprendizaje más dinámico y divertido.

Desde el enfoque constructivista, el aprendizaje se da cuando el estudiante participa activamente en la construcción de su propio conocimiento. El constructivismo de Piaget permite al estudiante construir su conocimiento a partir de experiencias. De acuerdo con Cataña (2020) las propuestas educativas que están fundamentadas en el constructivismo de Piaget facilitan al estudiante desarrollar habilidades de análisis, interpretación y reflexión al poder interactuar con los diversos recursos educativos que se encuentran en el entorno.

Sin embargo, durante mucho tiempo el proceso de enseñanza y aprendizaje ha estado marcado por el uso de métodos tradicionales basándose únicamente en la memorización y la repetición del contenido. Estas prácticas afectan al estudiante, reduciendo la oportunidad de desarrollar habilidades de lectura. En el contexto educativo, la gamificación es un método activo eficaz para fortalecer la comprensión lectora, ya que transforma actividades de lectura en experiencias dinámicas, lúdicas y motivadoras. Al incorporar elementos propios del juego

como: retos, recompensas y niveles con el fin de aumentar la participación y la motivación. Asimismo, promoviendo la interacción, el trabajo en equipo y la resolución de conflicto, aspectos importantes que ayudan al desarrollo de habilidades lectoras. Investigaciones actuales demuestran la efectividad de la gamificación en el ámbito educativo. Garcia. W; Rumuche. G; Gastello. W y Olenka. N (2024) señalan que el uso de la gamificación en el aula de clase ayuda a mejorar habilidades de comprensión lectora y al mismo tiempo la participación activa de los alumnos en el proceso de aprendizaje.

En este contexto, los estudios revisados evidencian que la propuesta de métodos activos que fortalezcan la comprensión lectora en los estudiantes, son una alternativa pedagógica. La teoría del constructivismo de Piaget es una base sólida para el desarrollo de métodos activos, que están centradas en la participación y construcción del propio aprendizaje. Así mismo, la gamificación se presenta como un método activo innovador que aumenta el interés y la motivación por la lectura desarrollando habilidades de la misma.

## **2.2 Fundamentación teórica**

### **2.2.1 *Los métodos activos***

Los métodos activos es la formación de conocimientos y la reorganización de los procesos mentales mediante la cual crea una nueva forma de enseñar que tiene como única finalidad el aprendizaje del estudiante donde el mismo es quien construye su propio aprendizaje a través del dialogo y el intercambio de ideas de una manera activa dejando de un lado la enseñanza tradicional como la repetición y la memorística transformándolo en un aprendizaje práctico y expresivo para así obtener un aprendizaje significativo (Mora Plus et al., 2024)

Así pues, los métodos activos se centran en el aprendizaje del estudiante, transformándolo en un receptor pasivo y protagonista de su propio aprendizaje, él es quien resuelve problemas, explora, aplica conocimientos en contextos reales, fomentando la autonomía, la reflexión, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo. Estos métodos activos son estrategias para hacer que el aprendizaje sea más dinámico, participativo y puede ser adaptado a las necesidades de cada estudiante, para una formación integral.

### **2.2.2 Características de los métodos activos**

Para transformar las estrategias tradicionales dentro del proceso de enseñanza se utilizan los métodos activos, donde los estudiantes se convierten en actores principales dentro del aula, el aprendizaje se da mediante experiencia de sus errores, mediante curiosidad, fomentando el aprendizaje autónomo, mejorando la comunicación entre docente y estudiante, dando solución a nuevos retos y conflictos que se presentan, los estudiantes desarrollan habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación efectiva, colaboración y la autonomía.

- a. **Participación activa protagonista del aprendizaje:** el estudiante asume el rol central en el proceso educativo, involucrándose de manera interactiva en actividades, favoreciendo a la construcción de su propio conocimiento.
- b. **Autonomía:** el estudiante es el que asume la responsabilidad y toma decisiones sobre cómo, cuándo y con que recurso le resulta fácil aprender, lo que le permite el desarrollo de habilidades de organización y controlar el tiempo.

### **2.2.3 Método Activas de la enseñanza**

Según (Mora Plus et al., 2024) los métodos activos son conjuntos de estrategias que va más allá de los métodos tradicionales de enseñanza no solo se enfoca en la unidireccionalidad dejando de tras el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y análisis, más bien se enfoca en lo bidireccionalidad involucrando al estudiante en el proceso de enseñanza donde aprende para la vida y no solo para evaluaciones.

El aula se convierte en un espacio de diversión, aprendizaje significativo y debate, pero lo más importante mediante los métodos activos se preparan a personas con valores y principios éticos. Es por eso por lo que existen diversos métodos activos algunos más reconocido que otros ya que estos moldean actitudes y habilidades en los estudiantes por lo cual se mencionan a los siguientes:

### **2.2.3.1 Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).**

Es un método inductivo donde el docente se convierte en guía mientras que los estudiantes enfrentan o aprenden a través de la resolución de problemas; el estudiante se convierte en el protagonista de la búsqueda de soluciones de un tema expuesto para que de esa manera desarrolle habilidades y conocimientos en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Mora Pluas et al., 2024).

Este aprendizaje basado en problemas como método activo que fomenta un aprendizaje en la resolución de problemas prácticos de la vida real donde permite a los estudiantes a razonar, reflexionar e indagar en la búsqueda de soluciones. También fomenta el trabajo en equipo, pensamiento crítico, el desarrollo de habilidades de comunicación, toma de decisiones de esa manera fomentando la motivación de su aprendizaje.

### **2.2.3.2 Aprendizaje Basado en Proyectos.**

Para Mora Pluas et al. (2024) señala que este tipo de aprendizaje permite al estudiante adquirir conocimientos y habilidades mediante la participación activa en la elaboración de proyectos prácticos y significativos, donde los estudiantes se convierten en investigadores en lugar de simplemente recibir la información ya hecha por parte de los docentes, este aprendizaje permite aplicar lo aprendido en un contexto real. El aprendizaje basado en proyectos promueve la participación activa de los estudiantes, desarrollando habilidades de comunicación, trabajo en equipo fomentando la autonomía y la toma de decisiones.

Este aprendizaje es un método educativo mediante el cual los estudiantes aprenden habilidades y conocimientos de investigar, crear y dar soluciones a problemas del mundo real, trabajando de manera colaborativa respetando las ideas y opiniones de los demás participantes de esa manera fomentando el pensamiento crítico, la autonomía y la motivación que son esenciales para la vida.

### **2.2.3.3 Flipped Classroom (Aula Invertida).**

Este método de enseñanza es fundamental de forma que los estudiantes adquieren los conocimientos, donde el docente brinda o da a conocer conceptos teóricos mediante la utilización de diversas herramientas; diseñadas para que los estudiantes realicen actividades

prácticas, resolución de problemas, investigaciones, análisis en la misma hora de clase (Mora Pluas et al., 2024). El objetivo principal de este método activo en el proceso de aprendizaje es permitir al estudiante asumir un papel de liderazgo siendo el protagonista de su propio aprendizaje de una manera más activa, colaborativa, dinámico, eficaz y participativo.

#### **2.2.3.4 La gamificación.**

Según Castillo (2021) la gamificación en el proceso de aprendizaje que potencia la creatividad mediante juegos, las actividades son más atractivas y divertidas de esa manera fomenta la participación activa y un aprendizaje más efectivo. La gamificación es un método activo innovador que es considerado altamente efectivo, por lo que combina las emociones y el entretenimiento, con el objetivo de captar la atención de los estudiantes y de esa manera mantener su interés durante las clases.

Así mismo, Real-Pérez et al. (2021), mencionan que la gamificación es un método activo que se basa en la aplicación de mecanismos propios del juego, su fin no solo es la diversión más bien es para motivar al estudiante mediante el diseño, la creatividad y estrategias que logren que el alumnado participe activamente y que se sientan interesados en las actividades. De esa forma aprender jugando, realizar tareas con entusiasmo y con una forma diferente de ver el aprendizaje.

Varios autores consideran que la que la gamificación es una estrategia, no obstante, para: Toro Diana, Parra Elena, Segura Adrián, Vázquez Esteban, León César, Luna Luis, Mendoza Reynaldo, Chávez Rocio y Chucos Walter la reconocen como una metodología activa porque promueven la participación activa, motivación y sobre todo el rol de protagonista de estudiante al construir su propio aprendizaje. Al incorporar elementos de juegos en el proceso de aprendizaje, se fomenta la participación activa y el interés por las materias. Por lo que la gamificación en las aulas puede aumentar la motivación de los estudiantes y promover un aprendizaje más activo, lúdico y entretenido, mediante desafíos generales que estimulen a los estudiantes a construir y aplicar su conocimiento a través del juego, mientras cumplen desafíos para llegar al objetivo.

Este método promueve a los estudiantes la motivación, por lo cual puede alcanzar el aprendizaje mediante una práctica de actividades empleando la gamificación, que no es solo es crear juegos, más bien es el implementar y aplicar elementos y dinámicas propias del

juego en contextos educativos en el fin de motivar, comprometer y mejorar el aprendizaje, su esencia no solo es jugar por jugar, sino utilizar sus estrategias para crear experiencias y aprendizajes significativos.

#### **2.2.4 La gamificación un aprendizaje basado en juegos**

Este método activo tiene como mecanismo los juego con el fin de desarrollar aprendizaje. El juego como una estrategia educativa es una forma de interiorizar los conocimientos que tiene los estudiantes de una forma lúdica lo cual ayuda a resolver problemas de atención, desmotivación entre otros. La gamificación utiliza técnicas mecánicas para recompensar el objetivo logrado como escala de niveles, acumulación de puntos, clasificación, desafíos entre otros. (Alarcon y Valtran. 2021, p 323)

Para Montessori, el juego se da como un escenario de simulación y preparación para la vida en la sociedad, estas permiten al niño experimentar situaciones de su realidad cotidiana, probar conductas y formas de acercarse a los problemas en un ambiente seguro (Gaviria, 2021). Una ventaja de los juegos en el aprendizaje es el papel del círculo familiar involucrándolos en la comprensión de la estructura fisiológica de procesos y haciéndolos partícipes de las dinámicas lúdicas, estableciendo varios tipos de juego.

La gamificación es un forma diferente de conectar a los estudiantes con lo que aprenden al utilizar elementos del juego los alumnos no solo atienden mejor los temas sino que también desarrollan habilidades como la creatividad el trabajo en equipo y la toma de decisiones, creando un ambiente de confianza donde el estudiante aprende junto al docente con más libertad para experimentar, perder el miedo a equivocarse es por eso que ven el error como una oportunidad de mejorar mediante la mecánica de los juegos, así como los puntos, insignias, tabla de calificación a contextos lúdicos para el aprendizaje activo y participativo de esa manera transformando tareas y aprendizajes en experiencias atractivas y divertidas.

##### **2.2.4.1 Como la gamificación motiva a los estudiantes.**

La gamificación con una estrategia metodológica motivacional tiene importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que permite al docente captar la atención e incentivar a los estudiantes al desarrollo de las habilidades y destrezas las que le permiten

asimilar conocimientos de forma fácil, interactiva, participativa y dinámica proporcionando un aprendizaje significativo (Aguilera et al.,2020, p. 53).

La motivación y el cambio de conducta son dos ejes fundamentales que proporciona la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, considerando de gran importancia guiar a los estudiantes para aprender por si solos y sobre todo que lo hagan porque lo disfrutan. (Aguilera et al.,2020, p. 56). Al integrar la gamificación dentro del aula de clase transforma en una experiencia de aprendizaje más atractiva generando un ambiente dinámico donde la motivación y el interés se incrementa. Al incrementar juegos, retos y desafíos se fomenta la participación activa de los estudiantes para que se sientan involucrados en este proceso.

#### **2.2.4.2 Elementos de la gamificación.**

Según Monserrate (2023) reconocer los elementos de la gamificación ayuda a la comprensión y al análisis de forma correcta para la utilización de estos dentro del aula de clase, es por eso por lo que se establecen los siguientes elementos:

- a. **Actividad:** es la propuesta que se quiere implementar con el objetivo de alcanzar metas específicas, que deben ser adaptadas a los intereses de los estudiantes.
- b. **Contexto:** la gamificación se adapta al contexto de cada uno de los estudiantes, esto influye en las técnicas que se va a utilizar.
- c. **Competencias y habilidades:** Es necesario considerar las capacidades, habilidades y destrezas que tienen los estudiantes al momento de planificar actividades.
- d. **Gestión y supervisión:** El docente debe estar apto y totalmente capacitado para poner en práctica este método de manera efectiva en el aula de clase.
- e. **Mecánicas y elementos de juego:** Establecer reglas y definirlas son muy importantes ya que el juego se va a utilizar para lograr objetivos específicos que se busca.

Por otro lado, Aguliera et al., (2020) donde se citó a Werbach y Junter (2012), indica que la gamificación son procesos esenciales dentro del ámbito educativo que tiene como

objetivo introducir juegos y ponerlos en práctica en el mundo real. Dentro del proceso de gamificación existen 3 elementos fundamentales que son:

- a. **Mecánica:** Se da a conocer las reglas de la actividad estas se basan en herramientas que se va a utilizar en este proceso para crear experiencias educativas y divertidas, en las cuales menciona a reglas, misiones, niveles, progresos, recompensas, puntos, insignias, tabla de clasificación, bloqueos y equipos.
- b. **Dinámica:** Se da a partir de la utilización de herramientas, haciendo que sean más interactivas, lúdicas causando interés y motivación para que el estudiante realice la actividad como retos, aprendizajes, emociones, identidad y narrativa.
- c. **Estática:** Es un diseño visual por el cual el docente da a conocer las reglas de la dinámica.

#### **2.2.4.3 La gamificación en el proceso de lectura.**

Para despertar el interés del estudiante por la lectura es necesario que el docente integre en su aula de clase métodos o estrategias que motiven al estudiante, así como la gamificación ya que esta busca facilitar mediante juegos el proceso de lectura, para que de esa manera la lectura no se convierta en una obligación educativa más bien sea considerada una actividad de juego por placer (Tenesaca, E. et al., 2020).

Considerar a la gamificación en el aula de clase es fundamental para el proceso de la comprensión lectora, ya que relaciona directamente con la lectura mediante juegos para un aprendizaje activo, motivacional, ya que esta permite una retroalimentación continua, donde el estudiante participa activamente en el proceso de lectura mediante las mecánicas del juego.

#### **2.2.4.4 Implementación de la gamificación en la comprensión lectora.**

La gamificación es una manera o forma efectiva de aprendizaje, esta se ve reflejada en que ayuda al interés y la participación de los estudiantes, la aplicación de esta en la enseñanza de la lectura facilita en el desarrollo de habilidades críticas, así como la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. Este método gamificado conduce a mejoras significativas en el rendimiento académico de los estudiantes al proporcionar contextos

interactivos y significativos en los que puedan aplicar sus habilidades de comprensión lectora, implementar en el aula de clase ayuda a cambiar procesos repetitivos para que el estudiante se sienta motivado al adquirir conocimientos significativos, aprender y comprender de la forma más sencilla, lúdica y creativa (Andrade-Palma & Piaguage-Criollo, 2025).

La gamificación en el proceso de comprensión lectora mediante la aplicación de mecánicas de juego aumenta la motivación, participación y el compromiso de los estudiantes para mejorar las habilidades en los niveles tanto del literal, inferencial y crítico valorativo. Diversas actividades interactivas en herramientas digitales pueden facilitar un aprendizaje profundo, haciendo que la lectura sea más atractiva.

#### **2.2.4.5 Herramientas básicas de la Gamificación.**

La gamificación proporciona innumerables herramientas que ayudan a la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clase, la incorporación de diversos juegos lúdicos puede hacer que el aula se convierta en un espacio interactivo y divertido, lo que puede favorecer a tener mejores resultados en el rendimiento académico. El docente puede utilizar diversas actividades a través de herramientas interactivas como: Kahoot, Wordwall, Liverworksheets, Classpoint, Classcarf, EdPuzzle, Quizlet, educaplay, ardora y padlet.

##### **a. Kahoot**

“Kahoot es una aplicación gratuita que está diseñada para el aprendizaje, permitiendo desarrollar tests de preguntas de opción múltiple sin necesidad de poseer un software independiente” (Jaber et al., 2016, como se citó en Grávalos-Gastaminza et al., 2022). Kahoot es una plataforma tecnológica que ofrece la oportunidad de aprender de manera divertida e interactiva, cuenta con herramientas para crear un aula virtual por medio de juegos. Esta plataforma permite al docente crear cuestionarios tipo test se puede agregar imágenes o videos, un número de preguntas, tiene un número establecido de oportunidades y un tiempo estimado para cada pregunta.

Esta plataforma también permite una vez terminado su tiempo de responder las preguntas ver el puntaje que tiene cada estudiante es decir la clasificación en la que se

encuentra según las respuestas correctas, seguido de esto se muestra una tabla de posicionamiento en la cual aparecen tres jugadores con la mayor puntuación. De la misma manera el docente puede descargar una hoja de cálculo que contiene la puntuación de cada uno de sus estudiantes.

### **b. Educaplay**

Educaplay es una herramienta tecnológica gratuita que permite a los usuarios a realizar diferentes actividades lúdicas y recreativas la cual permiten una interacción entre el docente y el estudiante. En esta herramienta las actividades son dinámicas y divertidas que ayuda al proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Es una herramienta útil desde el jardín hasta los estudiantes de universidad, ya que contiene diversas formas de utilización tales como cuestionario para exámenes, actividades de refuerzo, juegos de motivación y retroalimentación de un tema de difícil comprensión. (Cristina Páez-Quinde et al., 2021)

Esta herramienta digital es una forma de transformar contenidos tradicionales en actividades lúdicas e interactivas ayudando a los docentes a crear e innovar sus clases y a los estudiantes a aprender jugando de manera significativa. A través del juego el alumnado se involucra ven las actividades lo que puede favorecer la comprensión y la retención de la información. Educaplay se puede utilizar tanto en el aula o también para tareas en casa ya que esta permite aprender de manera autónoma. A través de diversas actividades interactivas como crucigramas, sopa de letras, cuestionarios, adivinanzas, mapas interactivos, videos-quiz entre otros, además permiten incorporar imágenes, audios videos, lo que puede enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **c. Ardora**

Para el Ministerio de la Educación Pública, 2020, como se citó en Neify Olmos Valderrama, 2022) "Ardora es una aplicación informativa para los docentes, que permite la creación de contenidos web de una manera fácil, sin la necesidad de tener conocimientos técnicos de diseño o programación web". Esta herramienta ayuda a realizar actividades para las diferentes asignaturas, contiene diferentes actividades tales como: crucigrama, sopa de letras, juegos para completar palabras o imágenes y líneas de tiempo.

Esta herramienta se puede utilizar en el aula de clase como en casa permitiendo al docente elaborar actividades interactivas para favorecer la participación activa de los estudiantes y el aprendizaje autónomo, dinámico, motivador y significativo.

#### **d. Wordwall**

La herramienta Wordwall es una plataforma online mediante ella se puede crear, editar e interactuar con un sin número de plantillas. También permite el diseñar diversas actividades de aprendizaje personalizadas de acuerdo a la necesidad que se puede aplicar en diversas áreas académicas. Los usuarios que utilicen esta herramienta pueden crearlas de acuerdo a la asignatura de su preferencia desde actividades con plantillas ya diseñadas o a su vez adaptarlas de acuerdo a la planificación. Wordwall es una herramienta digital muy interesante que permite reproducir el programa en cualquier dispositivo, ya sean en computadoras, tablets, celulares o una pizarra interactiva, desde cualquier navegador web. Manzanares Triquet & Moya García (2022).

#### **e. Padlet**

Padlet es una herramienta digital también considerado un recurso didáctico esencial en el proceso pedagógico, esta presenta beneficios que fomentan la interacción y colaboración, que puede ser introducida en las prácticas académicas, dentro de esta plataforma se puede añadir entre ellos enlaces, imágenes y sonidos, así mismo, ofrece un sitio para comentarios y debates que son una técnica de aprendizaje colaborativa, atractiva y dinámica. Padlet sirve como una pizarra colaborativa en la cual permite enseñar contenidos con ilustraciones, textos o videos, es por eso por lo que se considera como un muro virtual o digital debido que se puede recopilar todo tipo de contenido multimedia, esta puede ser de manera individual o grupal, es esencial como una estrategia para la enseñanza y aprendizaje lo que permite mejorar el rendimiento escolar incrementando el interés (Pardo et al. 2020).

#### **f. Liverworksheets**

Liveworksheets es una herramienta web creado para docentes y estudiantes, que permite la realización de fichas imprimibles que pueden se tradicionales o también fichas interactivas en línea. Su principal fortaleza radica en la creación de fichas interactivas como una herramienta llamativa para los usuarios, por lo que permite adaptarlas a partir de

plantillas preexistentes o diseñarlas desde cero, según la necesidad de los estudiantes, y pueden aplicarse en cualquier área de conocimiento. (Guevara, 2021).

### **2.3 Comprensión lectora**

El aprendizaje para Moreira (2020) es una habilidad propia que tienen los seres humanos, es decir es un proceso mediante el cual se adquiere nuevos conocimientos, así como las habilidades, conductas y valores que se da a través de las diversas experiencias que viven los seres humanos al transcurso de su vida. Se sabe que cada estudiante tiene diferentes formas de aprender, es por eso por lo que el docente debe realizar un diagnóstico adecuado y seguimiento continuo para poder diseñar estrategias de enseñanza acorde a la necesidad de los estudiantes para poder lograr un aprendizaje en cada uno de ellos (p.24).

El aprendizaje es un proceso en el cual una persona adquiere y desarrolla habilidades, actitudes y valores a partir de una enseñanza, experiencia, observación o práctica, lo cual permite mejorar su forma de pensar y actuar. Aunque existen diferentes formas de aprender, cada estudiante aprende de diferente manera uno puede aprender por medio de la repetición, observando videos, leyendo o por medio de juegos.

Comprender lo que se lee es una habilidad de suma importancia en el desarrollo cognitivo del ser humano. La lectura no solo brinda información, sino que también crea hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo, concentración, también leer ayuda a mejorar el lenguaje, aumentar el léxico y la ortografía (Valdez, 2021, pág. 640). También el comprender es la capacidad que tienen las personas de entender algo para poder relacionarlo con lo que ya sabes y poder explicarlo correctamente. Para comprender una lectura o una información se debe primero analizar, interpretar y darle un sentido a la información para luego poder relacionar la información nueva con la antigua para finalmente poder aplicarla en diferentes situaciones de la vida.

La comprensión lectora es la capacidad que tienen las personas para reconocer e identificar los significados del texto o lo que nos quiere transmitir el autor, que se presenta de manera Implícita o explícita, para poder realizar esta acción el lector debe tener conocimientos previos para poder relacionarlo con el conocimiento antiguo. A este proceso se lo conoce como decodificación y codificación, en base a esto se construye significados mentales considerando los niveles de comprensión lectora (Veintemilla Paquita et al, 2022,

p 32). También la comprensión lectora es la capacidad que tiene el lector para entender, interpretar, analizar y reflexionar acerca de un texto. El lector debe entender lo que nos quiere transmitir el texto de manera implícita o explícita para luego poder explicar con sus propias palabras y aplicar esa enseñanza en diferentes situaciones de la vida.

La importancia de la comprensión lectora es el interpretar lo que se lee. Es una habilidad sumamente importante en el desarrollo cognitivo ya que ayuda al ser humano a tener habilidades como una buena comunicación, un léxico amplio, pueda reflexionar, analizar, reconocer ideas claves, una buena escritura y un pensamiento crítico. La lectura no solo proporciona información de algo que desconocemos si no también educa creando hábitos de reflexión, análisis, esfuerzo y concentración (Valdez, 2021, p 78).

### ***2.3.1 Habilidades para la comprensión lectora***

“Para desarrollar la comprensión lectora los estudiantes deben poseer habilidades para poder entender la información y el mensaje que el autor quiere transmitir mediante el texto” (Aldaz Karen ,2021, p 19)

Según Aldaz (2021) menciona las siguientes habilidades:

- d. El conocimiento previo:** Es la base que el estudiante debe poseer es decir el estudiante debe tener un conocimiento antiguo para poder relacionarlo con el nuevo conocimiento.
- e. La socialización:** Es la información nueva que se adquirió al leer el texto y relacionarlo con el conocimiento antiguo que posee el ser humano para luego transmitir lo que él sabe con las demás personas.
- f. Actividades:** Es el trabajo que el estudiante realiza tales como resúmenes, mapas conceptuales, debates, socialización, resolución de incógnitas y trabajo investigativo en la cual el estudiante puede defender los argumentos que obtuvo del texto leído.

### ***2.3.2 Niveles de comprensión lectora***

Los niveles de comprensión lectora son los siguientes:

#### **a. Nivel literal**

Según Valdez (2021) Este nivel hace referencia al reconocimiento de la información de un texto, es decir, identificar personajes, establecer características del personaje, lugares, tiempo entre otros.” (pág 641)

#### **b. Nivel inferencial**

Este nivel hace referencia a la interpretación de la información implícita que se encuentra en el texto relacionando el conocimiento antiguo con el nuevo. En este nivel se formula la conjetura o hipótesis, se identifican ideas principales y significado de palabras difíciles, desconocidas o confusas (Valdez, 2021, p 642).

#### **c. Nivel crítico valorativo**

Permite emitir juicios de valor sobre el contenido del texto. En este nivel se argumenta la posición del lector frente a lo que leyó también se relaciona con las experiencias, vivencias, valores y formas de pensar, es decir se puede crear otro texto a partir de lo que se leyó y se comprendió (Valdez, 2021, p 643).

### **2.3.3 Componentes de la comprensión lectora**

En el proceso de comprensión lectora intervienen tres elementos fundamentales que son el lector, el texto y la actividad.

#### **a. El lector**

El lector es la persona quien realiza la acción de leer, el cual debe desarrollar procesos cognitivos como la atención, memoria, un análisis crítico, reflexión, organización de la información obtenida y la habilidad de elaborar inferencias. El lector también debe tener un conocimiento previo de palabras para poder ir las relacionando con la nueva información que está obteniendo, las capacidades cognitivas, la motivación, el conocimiento básico de palabras y las estrategias que utilizan influyen demasiado en la comprensión lectora (Valdez, 2021, p 77).

El lector es la persona que interactúa activamente con el texto ya que es quien lee, comprende e interpreta el contenido de un texto. El lector es el que construye significados a partir de lo que leyó, el que relaciona el conocimiento previo con el nuevo, si el lector no posee un conocimiento previo se le dificultara el entender lo que nos quiere transmitir el

texto, lo cual provocaría una confusión, interpretaciones incompletas y una comprensión superficial es decir leer el texto, pero no entender nada.

#### **b. Texto**

Según Valdez 2021 indica que “las características del texto influyen de manera significativa en la comprensión lectora ya que no solo es suficiente el comprender el texto, sino que también a partir de lo leído se genera nuevas ideas o textos” (p. 77).

- Comprender significado del texto de manera literal.
- Las ideas para poder reconocer el significado.
- Modelos mentales que contienen en el texto.

Cabe mencionar la facilidad o dificultad de un texto no depende totalmente de las características existentes en el mismo. Sino de la relación que debe tener el texto y los conocimientos, habilidades que posee el lector. El texto relaciona el contenido y amplía el vocabulario del lector, pero siempre y cuando el lector comprenda el texto. (Valdez, 2021, p77).

#### **c. La actividad**

La lectura siempre tiene un propósito, no ocurre en el vacío. Es aquí en donde se le ubica la actividad. El propósito de la lectura va más allá de la decodificación si no que es aquí en donde el lector después de comprender el texto puede generar otro a partir de ideas principales obtenidas del texto leído (Valdez, 2021, p 78).

Son un conjunto de actividades que se realizan después de haber terminado la lectura de un texto tales como: el debate, resumir con sus propias palabras, opinar acerca del texto, realizar mapas conceptuales con ideas principales entre otras, estas actividades tienen como finalidad el verificar si el lector comprendió la información que el texto nos quiere transmitir.

### **2.3.4 Estrategias de comprensión lectora**

Existen diferentes estrategias para la comprensión lectora que son las siguientes:

#### **a. Parafraseo**

El lector puede interpretar con sus propias palabras lo que el autor quiere decir en su texto.

#### **b. Relectura**

“La relectura es otra estrategia muy común lo cual permite la comprensión del texto a partir de la repetición” (Armijos et al.,2023).

#### **c. Resumen**

Según Loayza como se cita en Armijos et al., (2023) “el resumen es una estrategia de síntesis en la cual se reconocen las ideas principales y luego se las relaciona con el conocimiento antiguo”.

**d. Organizadores gráficos**

Según Veintemilla Paquita et al. (2022) “los organizadores gráficos son considerados como una estrategia eficaz para la extracción de ideas principales de los textos” el uso de organizadores gráficos ayuda organizar las ideas extraídas del texto permitiendo mejorar la comprensión del contenido del texto (p.34).

**e. Analogía**

Según Bravo y Gonzáles (2021) “las analogías permiten comparar dos elementos que se extraen del texto realizando una relación y semejanza para obtener el significado de la palabra”.

**f. Subrayado**

El subrayado es una estrategia que consiste en resaltar ideas principales que ha plasmado el autor en el texto. La estrategia del subrayado es muy utilizada para desarrollar más la comprensión lectora ayuda a comprender de mejor manera las ideas principales y secundarias que proporciona el texto (Jara Pando et al, 2021, p 16 – 17).

**g. Debate**

El debate es una estrategia en la que consiste en una cadena de transmisión de ideas para la discusión de un tema determinado. El debate es un ejercicio que se da de manera espontánea en donde el docente es el encargado que el estudiante prepare argumentos tanto a favor, como en contra de un tema específico (Caiza, 2021).

También existen estrategias metodológicas para el desarrollo de la comprensión lectora. Según Rivas, 2015 que se cita en Aldaz, 2021 el docente es un guía para poder establecer actividades que benefician el trabajo para el desarrollo de la comprensión lectora porque es quien planifica y ejecuta las actividades dentro del aula de clase. Las estrategias metodológicas para el desarrollo de la comprensión lectora son las siguientes:

**a. Memorización:** Es una actividad compleja en la cual se activan un sin número de procesos cerebrales que permiten almacenar información y recordar lo visto con facilidad (Rivas, 2015 como se cita en Aldaz, 2021).

**b. Actividades para trabajar la comprensión:** Las actividades que se debe realizar para comprender son resumir, interpretar, comprar la información, realizar

organizadores gráficos, analogías, lluvia de ideas, identificar conectores, debates y relacionar la información nueva con la que antigua (Rivas, 2015 como se cita en Aldaz, 2021).

- c. Desarrollo del proceso lector:** La comprensión lectora pasa por cuatro fases que son: la visualización este proceso tiene duración de 5 a 30 milisegundos dependiendo de la habilidad que presenten el lector, este proceso consiste en observar palabras que contiene el texto. Fonación es el proceso que pasa de la vista al habla que se presente mediante la vocalización (Rivas, 2015 como se cita en Aldaz, 2021).
- d. La audición:** Recibir la información que se produce en la vocalización hacia el oído, esta es una acción inconsciente que realiza el autor.
- e. La celebración:** Después de haber llegado la información al proceso auditivo pasa al cerebro, el cual une la información ya que llega de manera separada, de este modo se completa el proceso de comprensión lectora.

### ***2.3.5 Procesos para trabajar con Kahoot, educaplay, wordwall y padlet en los niveles de comprensión lectora***

Las herramientas como Kahoot, educaplay, wordwall y padlet contienen diferentes actividades para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo que los estudiantes sean más participativos, trabajen en equipo, se diviertan y sobre todo obtengan un aprendizaje significativo es decir aprendan jugando.

**Tabla 1**

*Procesos de actividades de comprensión lectora en el nivel literal del fragmento Iván el imbécil, por medio de actividades gamificadas en la plataforma de Kahoot*

1. Datos informativos			
<b>Nombre de la Institución</b>	Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría”		
<b>N° de estudiantes</b>	31		
<b>Grado y paralelo</b>	Sexto “A”		
<b>Fecha</b>	05/09/2025		
<b>Tiempo</b>	45 minutos		
<b>Investigadoras</b>	Katya Amaguaña – Lizeth Lara		
<b>Logro de aprendizaje</b>	Reconocen palabras desconocidas del texto, identifican ideas claves, parafrasean la información explícita y reconocer los personajes, acciones y el lugar donde se desarrolla los hechos del fragmento leído.		
<b>Estrategia metodológica</b>	Gamificación en la plataforma digital de Kahoot		
<b>Texto Base</b>	Cuento “Iván el imbécil”		
Parámetro	Indicadores	Proceso	Materiales
<b>Nivel Literal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocen palabras desconocidas del texto y proponen su significado a partir del contexto.</li> <li>Identifican ideas claves y la información explícita del fragmento leído.</li> <li>Distingue los personajes principales y secundarios, las acciones que realizan y el lugar</li> </ul>	<b>Inicio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Formación de grupos de trabajo de 5 personas por afinidad.</li> <li>Presentación del título del fragmento que se va a leer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plataforma digital Kahoot.</li> <li>Dispositivos electrónicos.</li> <li>Imágenes</li> <li>Fragmento del cuento Ivan el imbécil.</li> </ul>

---

en donde se desarrollan los hechos.

- Parafrasea el contenido de la historia utilizando sus propias palabras.

- Entrega del fragmento a leer a cada uno de los estudiantes.

#### **Desarrollo**

- Lectura del fragmento de Iván el imbécil de manera individual.
- Narración del cuento de Iván el imbécil por parte de las investigadoras.

- **Realización del juego titulado “Parafrasea divertido”**, donde los estudiantes leen el fragmento del cuento y pueden expresarlo con sus propias palabras de manera oral.

**Desafío 1:** Seleccionar la respuesta a través de preguntas con opciones múltiples.

1. ¿Qué quiere decir el texto cuando dice que Iván era ingenuo?
  2. ¿Qué quiere decir el texto cuando dice que la
-

---

verdadera fortaleza no está en muero ni en tesoros?

3. ¿Qué se puede decir de la reacción del zar con otras palabras?

4. ¿Cómo se puede resumir el final de la historia?

• **Realización del juego titulado Mapa conceptual interactivo,** los estudiantes relacionan ideas principales obtenidas del fragmento leído por medio de un mapa conceptual para entender mejor la historia.

**Desafío 2:** Seleccionar la respuesta a través de preguntas con opciones múltiples.

1. ¿Cómo era considerado Iván y que hacía por los demás?

---

---

2. ¿Qué idea representa mejor a la acción de Iván?

3. ¿Qué idea refleja el resultado de las acciones de Iván?

4. ¿Cuál es la causa de que las torres de Simón no se terminaran?

5. ¿Qué conexión final se puede hacer entre las acciones de Iván y la enseñanza de la historia?

• **Realización del juego titulado Bingo Lector,**  
Los estudiantes identifican palabras claves del fragmento leído.

**Desafío 3:** Identificar las palabras clave del fragmento y seleccionar la respuesta a través de preguntas con opciones múltiples.

---

- 
1. ¿Cuál de estas palabras clave aparece en el texto?
  2. ¿Qué palabra clave se menciona como alimento importante en la historia?
  3. ¿Qué palabra clave representa la propuesta de Tarás?
  4. ¿Qué palabra clave describe como era visto Iván por los demás?
  5. ¿Qué palabra clave se refiere al jefe del reino?
  6. ¿Qué palabra clave se relaciona con las construcciones que propuso Simón?
  7. ¿Qué palabra clave describe a la comunidad que vivía en el feudo?
  8. ¿Qué palabra clave representa la actitud de Iván al hablar de su propuesta?
  9. ¿Qué palabra clave se asocia con lo que sentían los campesinos al trabajar juntos?
  10. ¿Qué palabra clave se asocia con el valor de ayudar a los demás?
  - 11.
-

---

¿Qué palabras clave se asocia con la enseñanza al final?

• **Realización del juego titulado Clavemania,**  
Los estudiantes identifican y relacionan las palabras desconocidas con su significado.

**Desafío 4:** Seleccionar la respuesta a través de preguntas con opciones múltiples.

1. ¿A qué se refiere el siguiente concepto: territorio gobernado por un señor noble?
  2. ¿A qué se refiere el siguiente concepto: persona que confía fácilmente y sin malicia?
  3. ¿A qué se refiere el siguiente concepto: pagos o impuestos que el pueblo entrega a su gobernante?
  4. ¿A qué se refiere el siguiente concepto: actitud de compartir y
-

---

ayudar sin esperar nada a cambio?

• **Realización del juego titulado Detectives del cuento**, Los estudiantes identifican con claridad a los personajes del fragmento.

**Desafío 5:** Seleccionar e identificar a los personajes que aparecieron en el fragmento leído.

1. ¿Quién es el personaje principal del cuento?
  2. ¿Qué trabajo realizaba Iván en el campo?
  3. ¿Cómo se llamaba los tres hermanos del fragmento?
  4. ¿Simón y Tarás eran conocidos por su generosidad y por ayudar a los demás?
  5. ¿Tarás propuso aumentar los tributos para contratar más soldados?
-

---

• **Realización del juego titulado Exploradores del cuento,** Los estudiantes reconocen con claridad los escenarios en donde se desarrollan los hechos.

**Desafío 6:** Observar y seleccionar la respuesta a través de preguntas con opciones múltiples.

1. ¿Dónde ocurre la historia del cuento Iván el imbécil?

**Cierre**

- Socialización de respuestas y reflexión guiada.
- Canción y baile de soy grande, soy fuerte, soy muy inteligente.

---

*Nota.* Esta tabla muestra las actividades gamificadas que se realizó para la comprensión lectora.

**Tabla 2**

*Proceso de actividades por fases para la comprensión lectora en el nivel inferencial del fragmento Iván el imbécil, por medio de actividades gamificadas en la plataforma de Educaplay y Wordwall*

<b>1. Datos informativos</b>			
<b>Nombre de la Institución</b>	Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría”		
<b>N° de estudiantes</b>	31		
<b>Grado y paralelo</b>	Sexto “A”		
<b>Fecha</b>	05/09/2025		
<b>Tiempo</b>	45 minutos		
<b>Investigadoras</b>	Katya Amaguaña – Lizeth Lara		
<b>Logro de aprendizaje</b>	Relaciona ideas, elabora analogías y formula predicciones para comprender el significado implícito del cuento.		
<b>Estrategia metodológica</b>	Gamificación en la plataforma digital de Educaplay y Wordwall		
<b>Texto Base</b>	Cuento “Iván el imbécil”		
<b>Parámetro</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Proceso</b>	<b>Materiales</b>
<b>Nivel Inferencial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infiere el significado de palabras según el contexto.</li> <li>• Relaciona acciones con valores del cuento.</li> <li>• Establece conexiones entre conocimientos previos y nueva información.</li> <li>• Predice situaciones y consecuencias del texto.</li> </ul>	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogan sobre las acciones de Iván y sus hermanos.</li> <li>• Preguntas generadoras: ¿Por qué Iván actuó diferente?</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Realización del juego “Detectives de ideas”</b>, en el cual los estudiantes analizan el significado de palabras y expresiones del cuento a partir del contexto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma Wordwall.</li> <li>• Plataforma Educaplay.</li> <li>• Dispositivos electrónicos.</li> <li>• Imágenes y fragmentos del cuento.</li> </ul>

---

**Desafío 1:** Seleccionar la respuesta a través de preguntas con opciones múltiples, relacionando conceptos del texto con su significado correcto.

1. ¿Qué crees que significa compartir en esta historia?
2. ¿Qué significa entusiasmo en el cuento?
3. ¿Qué significa comunidad en el contexto del feudo?
4. ¿Qué quiere decir insignificante?
5. ¿Qué significa enojo en el texto?

• **Realización del juego de emparejamiento “Conecta tus saberes”**, donde los estudiantes relacionan personajes, conceptos y valores del cuento.

**Desafío 2:** Relacionar personajes y conceptos del cuento con ideas

---

---

clave, conectando  
conocimientos previos  
con nueva información.

1. Iván → Generosidad y  
bondad

2. Tarás → Ambición y  
torres

3. Comunidad →  
Personas que trabajan  
juntas y se ayudan

4. Productos del campo  
→ Cosecha

5. Simón → Trabajo  
colectivo

6. Tributos y riqueza →  
Poder y desigualdad

• **Realización del juego**  
“Adivina el final”, en el  
cual los estudiantes  
responden preguntas de  
opción múltiple para  
analizar, interpretar y

---

---

predecir situaciones del cuento.

**Desafío 3:** Identificar el significado de palabras clave como edicto, riquezas feudo.

1. ¿Qué significa la palabra edicto en el texto?

- a. Un tipo de trigo
- b. Una fiesta en el feudo
- c. Un mensaje oficial del zar

2. ¿Por qué los campesinos siguieron a Iván?

- a. Porque el zar los obligó
- b. Porque sus ideas eran justas y ayudaban a todos
- c. Porque querían construir torres gigantes

3. ¿Qué palabra del texto significa 'rico en dinero o propiedades'?

- a. Riquezas
  - b. Astuto
  - c. Generoso
-

---

4. ¿Cuál era la propuesta de Iván para mejorar el feudo?

**a.** Cobrar tributos más altos

**b.** Construir torres gigantes

**c.** Sembrar más trigo, cuidar la tierra y compartir el pan

5. ¿Qué enseñanza principal se puede sacar del cuento?

**a.** Solo la riqueza hace fuerte a un reino

**b.** La generosidad y la unión son más importantes que el dinero y los muros

**c.** No ayudar a otros es lo mejor

6. ¿Qué papel tiene Iván en la historia?

**a.** Un líder que propone ideas para el bien común

**b.** Un comerciante

**c.** Un guardián de las torres

7. ¿Qué significa 'feudo' en este contexto?

**a.** Una fortaleza

---

- 
- b.** Una tierra bajo un señor  
**c.** Una ciudad
8. ¿Qué acción de Iván ilustra su generosidad?
- a.** Cobrar tributos más altos  
**b.** Cerrar los muros  
**c.** Sembrar trigo, cuidar la tierra y compartir el pan
9. ¿Qué simbolizan las torres en la historia?
- a.** Progreso y esperanza  
**b.** Dinero y muros que separan a la gente  
**c.** Comunión entre aldeanos
10. ¿Qué lección final se aprende sobre cooperación?
- a.** La competencia trae prosperidad  
**b.** El egoísmo da paz  
**c.** La unión beneficia a todos
- Cierre**
- Socialización de respuestas y reflexión guiada.
- 

*Nota.* Esta tabla muestra las actividades gamificadas que se realizó para la comprensión lectora.

**Tabla 3**

*Proceso de actividades por fases para la comprensión lectora en el nivel crítico valorativo del fragmento Iván el imbécil, por medio de actividades gamificadas en la plataforma de Padlet*

1. Datos informativos			
<b>Nombre de la Institución</b>	Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría”		
<b>N° de estudiantes</b>	31		
<b>Grado y paralelo</b>	Sexto “A”		
<b>Fecha</b>	05/09/2025		
<b>Tiempo</b>	45 minutos		
<b>Investigadoras</b>	Katya Amaguaña – Lizeth Lara		
<b>Logro de aprendizaje</b>	Crea una historia propia expresando ideas, opiniones y valores inspirados en el cuento leído.		
<b>Estrategia metodológica</b>	Gamificación en la plataforma Padlet		
<b>Texto Base</b>	Cuento “Iván el imbécil”		
Parámetro	Indicadores	Proceso	Materiales
<b>Crítico valorativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opina sobre las acciones de los personajes.</li> <li>• Valora los mensajes y enseñanzas del cuento.</li> <li>• Crea textos propios expresando ideas y valores.</li> </ul>	<p><b>Inicio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogan sobre la enseñanza principal del cuento.</li> <li>• Organización de grupos de trabajo.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Realización de la actividad “Pequeños autores”</b>, donde los estudiantes, organizados en grupos, crean una</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataforma Padlet.</li> <li>• Recursos digitales</li> </ul>

---

historia inspirada en el cuento Iván el imbécil.

**Desafío 1:** Dialogar en grupo sobre las acciones de los personajes y la enseñanza del cuento.

**Desafío 2:**

Expresar ideas y puntos de vista acerca de la generosidad, la ambición y el trabajo colaborativo en la comunidad.

**Desafío 3:**

Crear una historia propia incorporando valores, ideas personales a partir del texto original.

**Cierre**

- Socialización voluntaria de los textos creados.
- Reflexión final sobre la importancia del trabajo colaborativo.

---

*Nota.* Esta tabla muestra las actividades gamificadas que se realizó para la comprensión lectora.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1 Enfoque de la investigación**

La presente investigación se desarrolló con el enfoque mixto, combinando lo cuantitativo y cualitativo lo que facilitó la descripción del problema. Lo cuantitativo ayudó a obtener datos numéricos exactos, medibles y comparables a través de la encuesta, el cual permitió describir a los métodos activos que facilitan al desarrollo de la comprensión lectora. En lo cualitativo permitió conocer percepciones de cómo se sienten, piensan y las experiencias que expresan los estudiantes por medio de la entrevista. Como lo señala Hernández et al. (2014) el enfoque mixto consiste en un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación. Este enfoque implica tanto la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos también permite la integración y discusión conjunta. Esto permite realizar inferencias a partir de la información obtenida y lograr un mayor entendimiento del problema de estudio.

#### **3.2 Diseño de la investigación**

El presente trabajo se basó en un diseño de estudio no experimental porque no se intervino ni se manipulo las variables, en cambio se obtuvo información a partir de encuestas y entrevistas lo cual ayudó a describir como la gamificación desarrolla la comprensión lectora, se obtuvo características, acciones, comportamiento y datos cuantificables. Además, Hernández et al. (2014) nos dice que el diseño no experimental es caracterizado por el análisis de fenómenos tal y como ocurren en su contexto natural, sin la intervención intencional sobre las variables de estudio.

#### **3.3 Fundamento epistemológico de la investigación**

De acuerdo con López (2004) el enfoque sociolingüístico concibe al lenguaje como una práctica social que se desarrolla en contextos reales de comunicación, considerando la cultura, la comunidad y las experiencias de los hablantes. Este enfoque se relaciona con la comprensión lectora porque la lectura no solo es una decodificación si no también es un proceso social y cultura donde el contexto, las experiencias y el entorno son fundamentales para la comprensión del texto.

#### **3.4 Método de la investigación**

##### **Investigación acción**

La investigación se desarrolló a partir del método de investigación-acción dentro del paradigma interpretativo, por lo que busca comprender la práctica educativa. Según Sandín (2003), citado en Hernández, Fernández y Baptista (2014), este método permite generar cambios reales de la práctica educativa y social, al ser partícipes en el diagnóstico de la problemática, la planificación y la aplicación de mejora, en este sentido permitió proponer un método activo como es la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora.

### **3.5 Tipos de investigación**

#### **3.5.1 Por el propósito o finalidad**

##### **3.5.1.1 Básica**

El presente estudio corresponde a una investigación básica este tipo de investigación son útiles en el ámbito educativo el cual ayuda a comprender y ampliar los conocimientos sobre métodos activos de enseñanza y aprendizaje en el proceso de comprensión lectora. Según Hernández et al. (2014), este tipo de investigación se enfoca en el desarrollo de nuevas teorías o modelos más que en aplicaciones prácticas inmediatas, ya que objetivo principal es generar un nuevo conocimiento teórico y comprender fenómenos educativos sin buscar una solución práctica.

#### **3.5.2 Por el lugar**

##### **3.5.2.1 Bibliográfica**

Se utilizó un tipo de investigación bibliográfica porque se recurrió a una revisión completa de la literatura existente sobre los métodos activos para la comprensión lectora para poder caracterizar los métodos activos que desarrollen el proceso de comprensión lectora. Se consultó en bases de datos confiables como libros artículos científicos entre otros lo que permitió obtener un conocimiento sistematizado sobre el tema de estudio. Para Hernández et al. (2014) este tipo de investigación se centra en el análisis y la recopilación de información que provienen de fuentes escritas tales como libros, artículos académicos, tesis entre otros.

##### **3.5.2.2 Documental.**

La investigación documental se basó en una revisión y análisis de un sin número de documentos como libros, artículos científicos informes de organizaciones o instituciones que se relacionen con la propuesta de métodos activos para la comprensión lectora. El análisis

de estas fuentes permitió la realización del estado del arte y el marco teórico de la investigación. Para Hernández et al. (2014), la investigación documental se enfoca en la recopilación, análisis e interpretación de información obtenida por medio de fuentes escritas como libros, artículos académicos, tesis entre otros.

### **3.5.2.3 De campo.**

De acuerdo con Hernández et al. (2014), una investigación de campo se apoya en datos obtenidos directamente del lugar donde ocurre el fenómeno a estudiar. Por esta razón se utilizó una investigación de campo ya que la investigación se realizó directamente en donde ocurre el problema, es decir en la Unida Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría”, con estudiantes de sexto grado lo que permitió la observación del problema relacionado con la dificultad de la comprensión lectora lo que favoreció a la recopilación de datos en el contexto real, sin manipular las variables. A través de la observación y la realización de la encuesta y la entrevista permitió una mayor comprensión del problema, facilitando estrategias para mejorar la comprensión lectora desde la propuesta de un método activo.

### **3.5.3 Por el tiempo**

Para Hernández et al. (2014), los estudios transversales o transeccionales son aquellos que recolectan datos en un solo momento o tiempo único. Por esta razón se utilizó un tipo de estudio transversal porque se recopiló datos en un tiempo determinado, es decir durante el periodo académico 2025-2026, que consistió en observar y analizar datos en un tiempo determinado enfocándose en describir de manera general como el método activo desarrolla la comprensión lectora a través de conceptos investigados para caracterizar con claridad y exactitud las variables.

### **3.6 Por el nivel o alcance**

De acuerdo con Hernández et al. (2014), el estudio descriptivo busca detallar de manera minuciosa las características del fenómeno de estudio. En concordación con lo señalado la presente investigación tiene un nivel de investigación descriptiva porque permitió identificar las características de los métodos activos en el proceso de comprensión lectora. Este diseño permitió describir como se está trabajando los niveles de comprensión lectora y la implementación de la gamificación para el desarrollo de la misma.

### **3.7 Unidad de análisis**

#### **3.7.1 Población**

La población se refiere a un conjunto de individuos que comparten características iguales y que brindarán información valiosa para el tema de investigación. La población de estudio está conformada por 180 estudiantes de Básica Media de la Unida Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” en el periodo académico 2025-2026.

#### **3.7.2 Muestra**

En esta investigación se utilizó una muestra no probabilística porque no se aplicó una técnica de muestreo al contrario se seleccionó de manera intencional. La muestra está conformada por 31 estudiantes de sexto grado de Educación General Básica paralelo A de la Unida Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” en el periodo académico 2025-2026.

### **3.8 Técnicas de recolección de datos**

#### **3.8.1 Encuesta**

Para Hernández et al. (2014), la encuesta es una técnica para la recolección de información directa sobre sus opiniones, actitudes y características también, esta técnica permite recolectar datos de manera sistemática y estandarizada, lo cual facilita la organización, análisis y comparación. El objetivo de la técnica utilizada fue recopilar información sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de actividades gamificadas en el desarrollo de la comprensión lectora, tras haber participado previamente en las actividades. Los datos obtenidos contribuyeron de manera significativa a la comprensión del fenómeno investigado, aportando información relevante desde la perspectiva del alumnado.

#### **3.8.2 Entrevista**

Para Hernández et al. (2014), la entrevista es una técnica favorable para la recolección de información sobre las experiencias, percepciones y actitudes con el fenómeno de estudio desde la perspectiva que tienen los estudiantes, por esta razón se utilizó como técnica a la entrevista que está relacionada con el enfoque cualitativo. La entrevista facilitó la obtención de opiniones y percepciones de los estudiantes, siendo un recurso necesario para recolectar información respecto al uso de actividades gamificadas para facilitar el desarrollo de la comprensión lectora. Esta técnica permitió profundizar en aspectos que no

son únicamente medibles, si no que requieren una apreciación más detallada por parte de los entrevistados.

### **3.9 Instrumentos de recolección de datos**

#### **3.9.1 *Cuestionario***

Se utilizó el cuestionario como instrumento para la recolección de datos sobre métodos activos para la comprensión lectora. El instrumento estuvo conformado por 10 preguntas cerradas con escala de Likert, lo que permitió obtener información válida y confiable. Dichas preguntas se estructuraron en función de los parámetros establecidos y de las actividades gamificadas implementadas durante el proceso de aprendizaje.

#### **3.9.2 *Instrumento guía de entrevista estructurada***

En la guía de entrevista estructurada se utilizó como instrumento de investigación que ayudó a obtener datos de manera sistemática. El guion de entrevista consto de 10 preguntas abiertas, organizadas en parámetros previamente establecidos. La aplicación de esta técnica permitió conocer de manera más amplia las percepciones del alumnado sobre las actividades gamificadas, lo cual sirvió de base para la elaboración de una guía metodológica.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para desarrollar este capítulo se ha llevado a cabo una recolección de datos a través de diferentes técnicas como la encuesta y la entrevista, junto a sus instrumentos, el cuestionario y la guía de entrevista estructurada. A través de la aplicación de los instrumentos se obtuvo resultados tanto cuantitativos datos números y cualitativos la percepciones, emociones y opiniones de los estudiantes. Con el objetivo de garantizar la validez, la credibilidad y la solidez interpretativa de los datos, se ha realizado una triangulación de métodos lo que permite una comprensión más completa y precisa del tema de estudio.

#### 4.1 Resultados de la encuesta

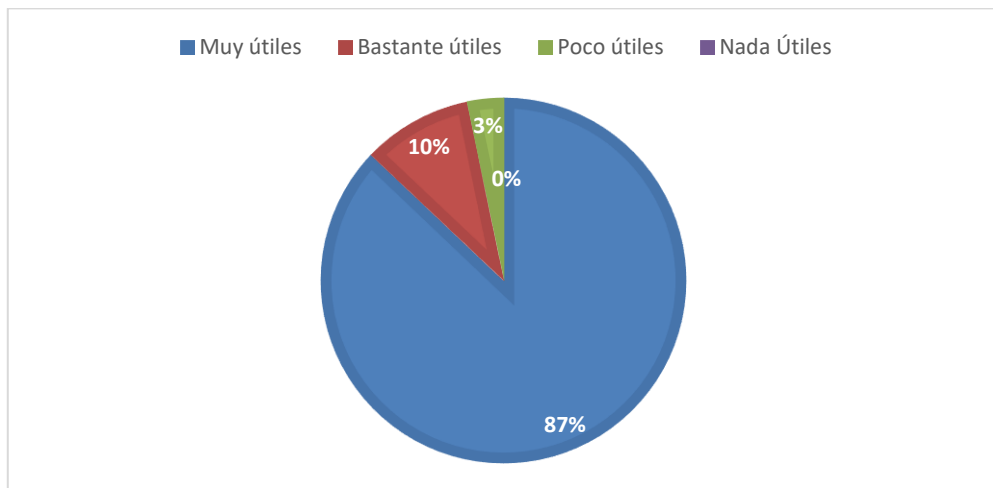
**PARÁMETRO 1:** Comprensión lectora nivel literal por medio de la plataforma Kahoot con actividades gamificadas.

**Tabla 4**

*Las preguntas desarrolladas después de la lectura fueron útiles para parafrasear*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Muy útiles	27	87%
Bastante útiles	3	10%
Poco útiles	1	3%
Nada útiles	0	0%
Total	31	100%

**Figura 1**



**Nota.** La figura evidencia las cifras de comprensión literal de los niños.

**Fuente:** Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” periodo 2025 -2026.

**Realizado por:** Katya Amaguaña y Lizeth Lara

**Análisis:** Después de realizar el juego gamificado llamado “Parafrasea lo leído” el cual consiste en preguntas tipo Quiz, se observa que el 87% de estudiantes considera que esta actividad fue muy útil para comprender el texto y poder expresarlos con sus propias palabras porque los estudiantes participaron, se divirtieron e interactuaron con las actividades lúdicas. Un 10% de estudiantes señaló que esta actividad es bastante útil, y el 3% de los estudiantes señalan que la actividad fue poco útil, mientras que ningún estudiante indico que fuera nada útil.

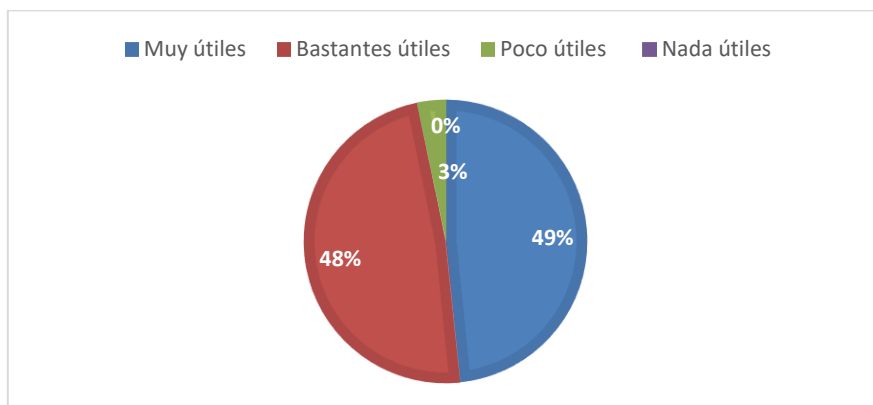
**Interpretación:** Los resultados permiten inferir que el uso de actividades gamificadas está relacionado con el aprendizaje activo ya que al ser una actividad participativa lleva a que estudiante tenga una interacción directa con el juego, con sus compañeros y que a la vez produzca un aprendizaje ayudando a los niños puedan parafrasear y desarrollen el pensamiento crítico de una manera más divertida, rápida y eficaz. Para (Olmedo et.al, 2024) destacan a la gamificación como un método que incrementa la motivación intrínseca, promueve el pensamiento crítico y mejora el rendimiento académico de los estudiantes. Asimismo, para (Barrera et al. 2024) sostiene que los estudiantes muestran mayor implicación cuando se introducen actividades lúdicas que transforman al aula de clase en un entorno más dinámico y entretenido.

### Tabla 5

*El uso de organizador gráfico ayudó a relacionar y comprender mejor las ideas principales del texto*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Muy útiles	15	49%
Bastante útiles	15	48%
Poco útiles	1	3%
Nada útiles	0	0%
<b>Total</b>	31	100%

**Figura 2**



**Nota.** La figura evidencia las cifras de comprensión literal de los niños.

**Fuente:** *Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” periodo 2025 -2026.*

**Realizado por:** *Katya Amaguaña y Lizeth Lara*

**Análisis:** Al utilizar el juego titulado “Mapa conceptual interactivo” se observa que el 49% de estudiantes considera que son muy útil para poder analizar, relacionar y comprender las ideas principales que contiene el texto. El 48 % de estudiantes nos indica que este tipo de método activo fue bastante útil, el 3% señaló que fue poco útil mientras que ningún estudiante indicó que sea nada útil.

**Interpretación:** Los resultados permiten inferir que los estudiantes reconocen con facilidad las ideas principales del texto porque al participar de manera activa en actividades gamificadas promueve la participación activa, la diversión y la interacción que tiene el estudiante con el medio que lo rodea y con sus compañeros de clase. Así como (Causado, 2018, como se citó Mora, 2023) nos dice que la gamificación es un nuevo método de enseñanza que introduce el mecanismo del juego en actividades innovadoras en el entorno educativo y que da como resultados un aprendizaje independiente, significativo, participativo y cooperativo de los estudiantes.

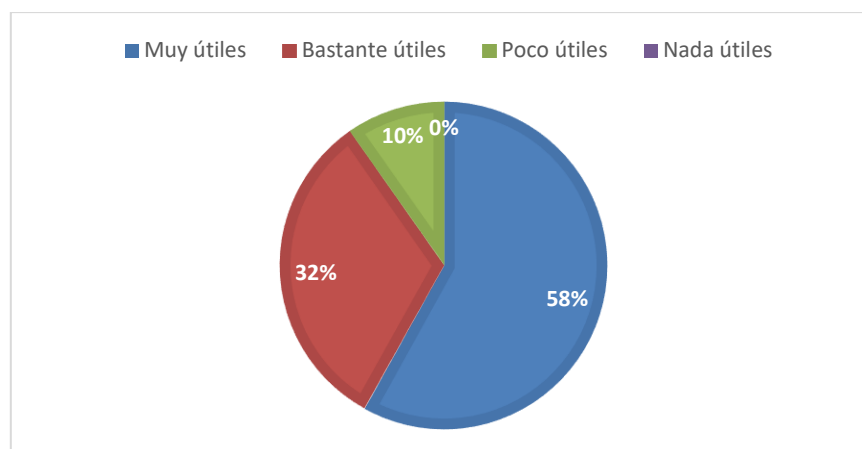
**Tabla 6**

*El bingo lector ayudó a identificar las palabras claves del texto leído*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Muy útiles	18	58%
Bastante útiles	10	32%
Poco útiles	3	10
Nada útiles	0	0

<b>Total</b>	31	100%
--------------	----	------

**Figura 3**



**Nota.** La figura evidencia las cifras de comprensión literal de los niños.

**Fuente:** *Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” periodo 2025 -2026.*

**Realizado por:** *Katya Amaguaña y Lizeth Lara*

**Análisis:** Al utilizar el juego gamificado llamado el “Bingo lector” se observa los siguientes resultados el 58% de estudiantes nos indican que la utilización de este tipo de actividades fue muy útil para poder identificar las palabras claves que ayudan a comprender el texto. El 32% de estudiantes nos dicen que fueron bastante útiles, y el 10% manifestaron que fue poco útil mientras que ningún estudiante dijo que eran nada útiles este tipo de actividades gamificadas.

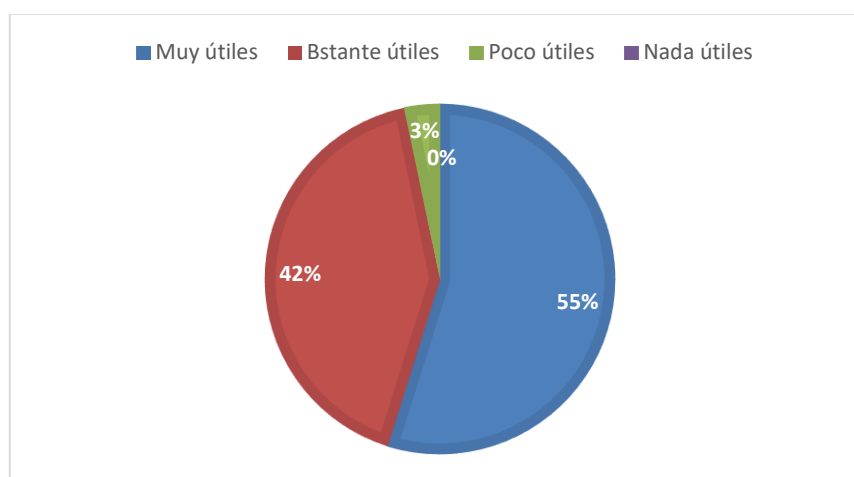
**Interpretación:** Los resultados permiten inferir que el uso de métodos activos como la gamificación permite que el estudiante obtenga un aprendizaje participativo, estimula la reflexión, toma de decisiones y desarrolla la autonomía. Mediante las actividades gamificadas, el estudiante identifica con mayor rapidez las palabras claves del texto, lo cual facilita a una comprensión profunda de lo que lee. Según (Rodríguez y Manuel, 2020 como se citó en Ulloa y Carcausto 2023) la gamificación promueve que los temas abordados en el aula de clase sean de manera activa, a través de actividades que contribuyan a la construcción de aprendizaje, logrando que el estudiante asuma su rol con responsabilidad y autonomía, impulsando del conocimiento y al desarrollo de nuevas competencias en los estudiantes.

**Tabla 7**

*Las preguntas desarrolladas ayudaron a relacionar las palabras con su significado y a comprender mejor las ideas principales del texto*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Muy útiles	17	55%
Bastante útiles	13	42%
Poco útiles	1	3%
Nada útiles	0	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Figura 4**



**Nota.** La figura evidencia las cifras de comprensión literal de los niños.

**Fuente:** *Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” periodo 2025 -2026.*

**Realizado por:** *Katya Amaguaña y Lizeth Lara*

**Análisis:** Después de realizar el juego titulado “Clavemanía” que consiste en preguntas tipo quiz, se observa que el 55% de estudiantes considera que este tipo de actividad fue muy útil para poder identificar, analizar y relacionar los significados de palabras desconocidas por medio del contexto de la historia. El 42% nos indica que fueron bastante útiles, el 3% señalan que fue poco útil mientras que ningún estudiante indican que fueran nada útiles.

**Interpretación:** Los resultados permiten inferir que el uso de la gamificación permitió al estudiante obtener un aprendizaje autónomo puesto que el uso de juegos lúdicos fomenta la interacción con sus compañeros también promueve la participación en el aprendizaje siendo este más dinámico y motivador. Según (Rioja 2025) la gamificación consiste en instalar elementos de juego que no necesariamente deben ser de carácter lúdico, sino que tienen un propósito que es incrementar la participación, motivación y el aprendizaje de los estudiantes, ya que la gamificación se ha convertido en una herramienta poderosa que

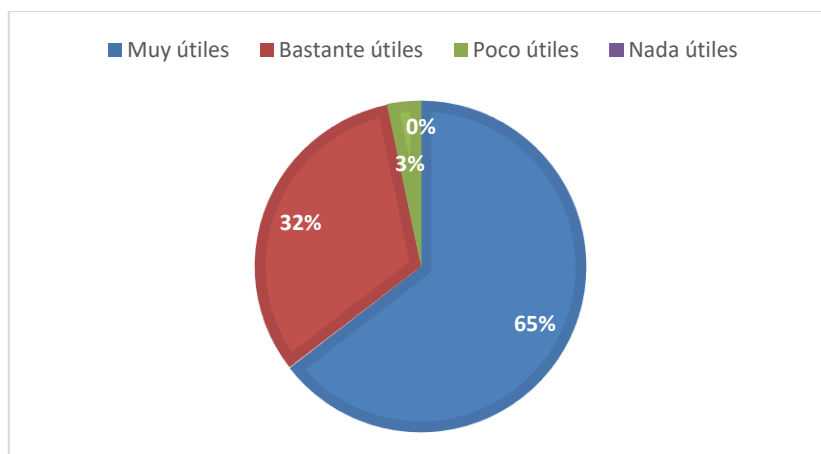
ayuda a transformar la enseñanza tradicional en un proceso dinámico, innovador y sobre todo motivador. También utiliza elementos del juego que son las recompensas y los desafíos lo cual motiva a los estudiantes a tener una participación y estos se comprometen activamente con el aprendizaje. Mediante las actividades gamificadas, el estudiante reconoce, identifica y comprende el significado de palabras desconocidas lo cual enriquece su vocabulario y favorece a la comprensión del texto leído.

**Tabla 8**

*Las preguntas formuladas después de la lectura ayudaron a identificar con claridad a los personajes del texto*

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Muy útiles	20	65%
Bastante útiles	10	32%
Poco útiles	1	3%
Nada útiles	0	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Figura 5**



**Nota.** La figura evidencia las cifras de comprensión literal de los niños.

**Fuente:** *Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” periodo 2025 -2026.*

**Realizado por:** *Katya Amaguaña y Lizeth Lara*

**Análisis:** Después de realizar juego titulado “Detectives del cuento” consiste en reconocer el personaje por medio de imágenes y acciones, se observó que 65% de estudiantes consideran que este tipo de actividad fue muy útil por que lograron recordar, reconocer con

facilidad las características y acciones de cada personaje. El 32% nos indican que fueron bastantes útiles, el 3% señalan que fue poco útiles mientras que ningún estudiante considera que fuera nada útiles.

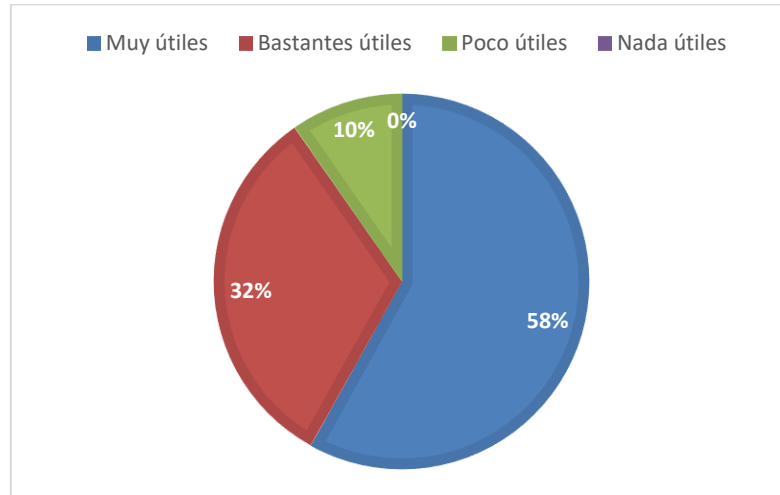
**Interpretación:** Los resultados permiten deducir que el uso de actividades gamificadas permitió al estudiante participar activamente lo cual promovió un trabajo en equipo, motivó al estudiante en aprender y mejoró la retención de información dado que se presentó la información de manera interactiva y entretenida. Según (García et al. 2016 como se citó en Pazmiño, 2025) la gamificación impulsa a los estudiantes a participar activamente ya este sea por interés de aprender o por motivación intrínseca, las actividades gamificadas pueden ser aplicadas en el ámbito educativo ya que posee las características que la pueden convertir en una herramienta eficaz para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. También ayudó al estudiante a identificar y reconocer a los personajes principales del texto, lo que permitió comprender de mejor manera el contenido del texto leído.

**Tabla 9**

*La actividad de identificación visual facilitó reconocer con claridad los escenarios donde se desarrollan los hechos*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Muy útiles	18	58%
Bastante útiles	10	32%
Poco útiles	3	10%
Nada útiles	0	0%
<b>Total</b>	31	100%

**Figura 6**



**Nota.** La figura evidencia las cifras de comprensión literal de los niños.

**Fuente:** *Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” periodo 2025 -2026.*

**Realizado por:** *Katya Amaguaña y Lizeth Lara*

**Análisis:** Después de realizar el juego gamificado denominado “Exploradores del cuento”, se observó que 58% de estudiantes considera que este tipo de actividades fueron muy útiles para poder identificar los escenarios de la historia. El 32% nos indica que fueron bastante útiles y el 10% señalan que fue poco útil mientras que ninguno de los estudiantes considera que fueron poco o nada útiles.

**Interpretación:** Los resultados permiten inferir que el uso de métodos activos como la gamificación posibilita a que el estudiante desarrolle la motivación y la participación lo cual promueve aprendizaje activo, colaborativo del estudiante fomentando el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico. A través de actividades gamificadas, los estudiantes reconocen y relacionan escenarios con los hechos ocurridos en el texto lo cual favorece a una lectura más significativa. Según lo manifestado por Boillos (2023), la gamificación es una respuesta favorable que puede mejorar la retención de información, aumentar la motivación, el compromiso de los estudiantes y la mejora de sus capacidades para aplicar el conocimiento en situaciones reales así también al integrar el juego en el aula puede mejorar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración.

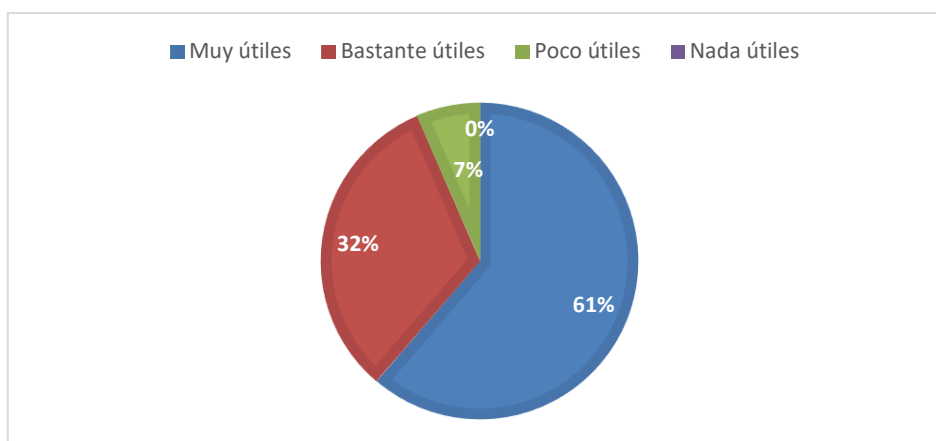
**PARÁMETRO 2:** Comprensión lectora en el nivel inferencial por medio de la plataforma Wordwall con juego gamificadas.

**Tabla 10**

*La actividad de opción múltiple ayudó a elaborar analogías, es decir, a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto*

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Muy útiles	19	61%
Bastante útiles	10	32%
Poco útiles	2	7%
Nada útiles	0	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Figura 7**



*Nota.* La figura evidencia las cifras de comprensión inferencial de los niños.

**Fuente:** *Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” período 2025-2026.*

**Realizado por:** *Katya Amaguaña y Lizeth Lara*

**Análisis:** Al utilizar el juego gamificado “Detectives de ideas”, se observó que el 61% de los estudiantes señalan que la actividad fue muy útil para elaborar analogías, relacionar las ideas y para comprender mejor el significado del texto. El 32 % indican que fue bastante útiles y el 7% señalan que fue poco útiles, mientras que ninguno de los estudiantes señaló que fueran poco y nada útiles.

**Interpretación:** Los resultados permiten inferir que las actividades gamificadas favorecen a los estudiantes a la comprensión de manera más dinámica y participativa para fortalecer capacidades de analizar, comparar y relacionar conceptos o significados de forma autónoma. Como menciona Andrade-Palma & Piaguage-Criollo (2025), este método permite a los estudiantes involucrarse de forma activa en el proceso de aprendizaje, al hacer uso lo elementos del juego, se fomenta la motivación, la facilidad de analizar mejorando la

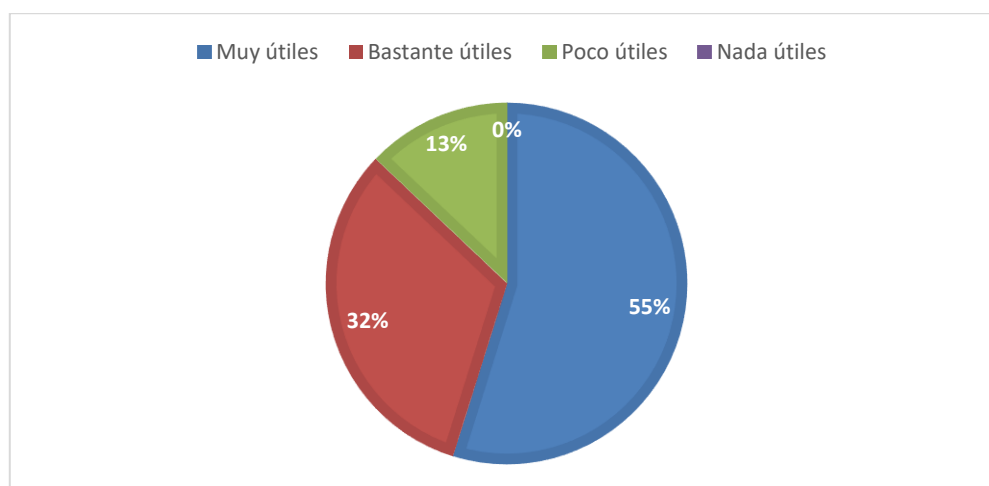
comprensión lectora, de esa manera proporcionando un entorno educativo atractivo, dinámico y autónomo.

**Tabla 11**

*La actividad de emparejamiento te ayudó a elaborar analogías, es decir, a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto*

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Muy útiles	17	55%
Bastante útiles	10	32%
Poco útiles	4	13%
Nada útiles	0	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Figura 8**



*Nota.* La figura evidencia la comprensión inferencial de los niños.

**Fuente:** *Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” período 2025-2026.*

**Realizado por:** *Katya Amaguaña y Lizeth Lara*

**Análisis:** Al realizar el juego denominado “Conecta tus saberes”, el 55% de los estudiantes manifiestan que fue muy útil relacionar ideas nuevas del texto con conocimientos previo. El 32% indican que fueron bastantes útiles y el 13% señalan que fue poco útiles, mientras que ninguno de los estudiantes consideró que fueran nada útiles.

**Interpretación:** A partir de los datos obtenidos, la actividad facilitó a los estudiantes comprender mejor el significado del texto, establecer comparaciones y elaborar analogías de manera sencilla, promoviendo una participación activa e interactiva. Además, este método

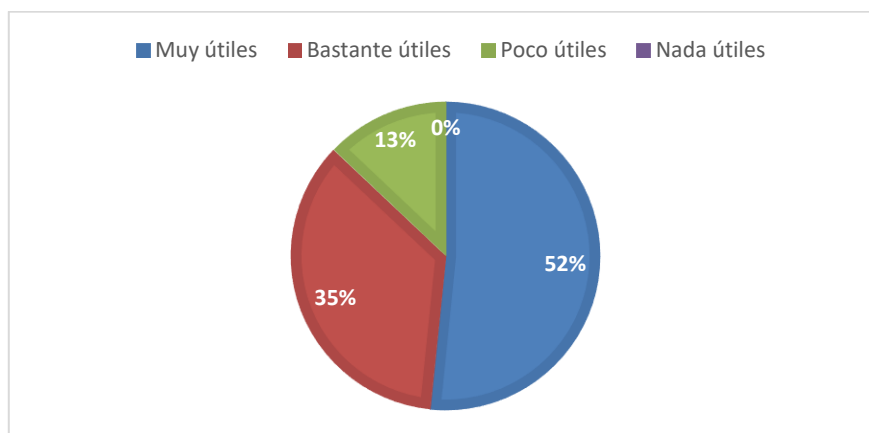
lúdico y visual motiva el aprendizaje y facilita la comprensión del contenido de una forma entretenida y favorable. Moya et al. (2022), indican que la gamificación es un nuevo método que se centrada en el estudiante mediante actividades lúdicas para aumentar la motivación y la participación activa.

**Tabla 12**

*La actividad de completar la frase ayudó a imaginar que ocurriría en el texto o a interpretar el mensaje*

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Muy útiles	16	52%
Bastante útiles	11	35%
Poco útiles	4	13%
Nada útiles	0	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Figura 9**



*Nota.* La figura evidencia las cifras de comprensión inferencial de los niños.

**Fuente:** *Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” período 2025-2026.*

**Realizado por:** *Katya Amaguaña y Lizeth Lara*

**Análisis:** En la actividad “Adivina el final”, el 52% de los estudiantes señaló que fue muy útiles el imaginar que ocurriría en el texto e interpretar su mensaje final. El 35% indicó que fue bastantes útiles y el 13% señalan que fue poco útiles, mientras que ninguno de los estudiantes mencionó que fueran poco o nada útiles.

**Interpretación:** A través de los resultados podemos inferir que la actividad gamificada permitió al estudiante imaginar lo que ocurriría después en la historia, utilizando pistas del texto y su propia creatividad lo que fomentó la imaginación y la interpretación para que se involucren activamente en la reflexión y la expresión de sus ideas de manera divertida y participativa, para Guamán Cajilema et al. (2025), los métodos activos así como la gamificación promueven el desarrollo del pensamiento crítico, la imaginación y la colaboración al mismo tiempo fortalecen la comprensión lectora mediante actividades dinámicas generando un aprendizaje más significativo, participativo y acorde con las necesidades de los estudiantes de acuerdo al contexto.

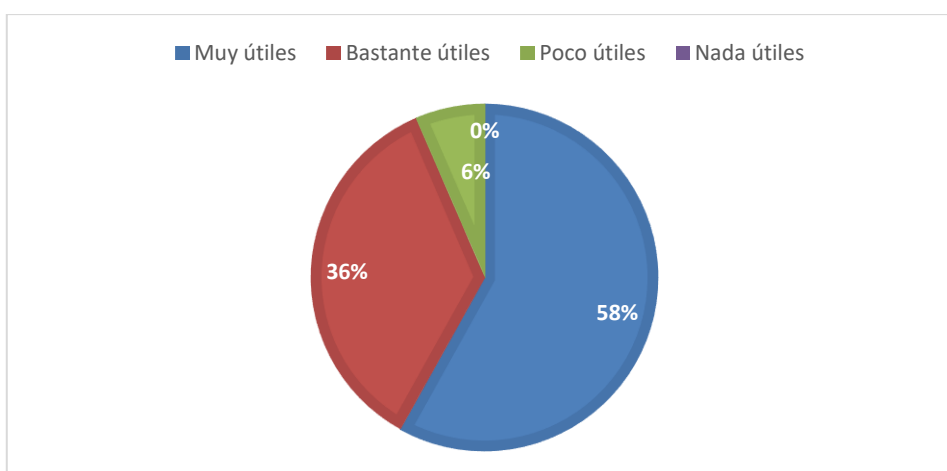
**PARÁMETRO 3:** Comprensión lectora en el nivel crítico valorativo por medio de la plataforma Padlet.

**Tabla 13**

*La cadena de historias ayudó a redactar un texto con tus propias palabras sobre lo que leíste*

Ítems	Frecuencia	Porcentajes
Muy útiles	18	58%
Bastante útiles	11	36%
Poco útiles	2	6%
Nada útiles	0	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Figura 10**



*Nota.* La figura evidencia las cifras de comprensión crítico valorativo.

**Fuente:** *Estudiantes de sexto grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y Alegría” Período 2025-2026.*

**Realizado por:** *Katya Amaguaña y Lizeth Lara*

**Análisis:** Al realizar el juego gamificado “Pequeños autores”, facilitó a los estudiantes crear su propia historia expresando ideas, opiniones y valores inspirados en la historia, el 58% consideran que esta actividad fue muy útil para redactar el texto con sus propias palabras mientras que el 36% señaló que fueron bastantes útiles y el 6% indicó que fue poco útiles, mientras que ningún estudiante señaló que fueran nada útiles.

**Interpretación:** La actividad permitió reconstruir desde la creatividad, la dinámica y el trabajo colaborativo de esta manera los estudiantes se motivan mediante la participación activa fortaleciendo la capacidad de interpretar, redactar y comunicar sus propias ideas. Mediante las actividades gamificadas, el estudiante interpreta el texto leído y crea una nueva historia demostrando la comprensión del contenido del texto y la capacidad de análisis, así como lo señala Angco et al. (2025), la gamificación como metodología activa no solo promueve la participación activa de los estudiantes, sino que también desarrolla la metacognición, la autorregulación y una comprensión más profunda y creativa de los textos al experimentar una interpretación activa y reflexiva del contenido permitiendo transformar lo leído en producciones propias que evidencian la comprensión y análisis textual.

#### 4.2 Tabla de resumen del análisis cuantitativo

En la tabla 11 se describe numéricamente el desarrollo de los parámetros literal, inferencial y crítico valorativo luego del trabajo de las actividades realizadas.

**Tabla 14**

*Resumen del análisis cuantitativo*

Parámetro	Indicadores	Porcentaje
<b>PARÁMETRO 1:</b> Comprensión lectora en el nivel literal por medio de la plataforma Kahoot	Las preguntas desarrolladas después de la lectura fueron útiles para parafrasear. El uso de organizador gráfico ayudó a relacionar y completar mejor las ideas principales del texto.	97% 97%

actividades gamificadas.	El bingo lector ayudó a identificar las palabras claves del texto leído.	90%
	Las preguntas desarrolladas ayudaron a relacionar las palabras con su significado y a comprender mejor las ideas principales del texto.	97%
	Las preguntas formuladas después de la lectura ayudaron a identificar con claridad a los personajes del texto.	97%
	La actividad de identificación visual facilitó reconocer con claridad los escenarios donde se desarrolla los hechos.	90%
<b>PARÁMETRO 2:</b> Comprensión lectora en el nivel inferencial por medio de la plataforma Wordwall con juego gamificadas.	La actividad de opción múltiple ayudó a elaborar analogías, es decir a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto.	93%
	La actividad de emparejamiento te ayudó a elaborar analogías, es decir a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto.	87%

	La actividad de completar la frase ayudó a imaginar que ocurriría en el texto o a interpretar el mensaje.	84%
<b>PARÁMETRO 3:</b> Comprensión lectora en el nivel crítico valorativo por medio de la plataforma Padlet.	La cadena de historias ayudó a redactar un texto con tus propias palabras sobre lo que leíste.	96%
<i>Nota.</i> Análisis cuantitativo de las preguntas realizada a los estudiantes de sexto de E.G.B paralelo A.		

### 4.3 Análisis cualitativo

El análisis cualitativo se divide en tres parámetros el nivel literal, inferencial y crítico valorativo lo que permitió identificar categorías como acciones y emociones.

- Emociones
- Acciones

**Tabla 15**

*Matriz del análisis cualitativo*

Indicadores		Categorías		Participantes		Investigadoras
Parámetro	Pregunta	Emociones	Acciones	Respuesta	Codificación	Análisis
<b>Comprensión lectora literal por medio de la plataforma Kahoot con actividades gamificadas.</b>	¿Por qué crees que fue útil trabajar con preguntas para parafrasear el texto leído?	Gustó, diversión	Recordar, comprender, expresar opiniones, comprobar, repetir.	Porque me ayudó a recordar lo que decía el texto, entender de manera rápida y expresarlo con mis propias palabras. Fui útil porque me ayudó a	¿Qué hizo el estudiante para poder recordar, comprender y expresar? Los estudiantes aprendieron a recordar, comprender y expresar la historia con sus propias	La actividad parafrasea lo leído permitió que los estudiantes desarrollen habilidades de comprensión, memoria y expresión oral. Las imágenes y palabras claves que estaban incluidas en los juegos lúdicos facilitaron la conexión de ideas y sobre todo la retención del contenido del texto, asimismo

---

comprender mucho palabras a través de la fortaleciendo el trabajo en  
mejor la historia. utilización de equipo y la participación activa.  
Fue útil y me gustó actividades Todos los elementos que  
mucho porque me gamificadas porque la contenían las actividades  
ayudó a comprobar actividad incluía favorecieron para que los  
si había entendido imágenes relacionadas estudiantes entendieran,  
el cuento y no solo con el texto y palabras recordaran y expresaran lo que  
repetirla. claves lo cual facilito transmite el texto, pero con sus  
Fue útil porque su comprensión. propias palabras.  
entendí que no era Además, el trabajo en  
necesario equipo permitió que  
aprenderme todo de los estudiantes  
memoria. intercambiaban ideas  
Me gusto fortaleciendo la  
demasiado porque interpretación y sobre  
fue como todo la expresión  
explicárselo a individual de lo  
alguien que no leyó comprendido de la  
el cuento. historia.  
Fue fácil porque me  
ayudó mucho a

---

---

poder expresar mis  
opiniones sobre el  
cuento leído.

---

¿De qué manera de mapas conceptuales te ayudó a entender mejor las ideas principales?	Diversión, gustó.	Resumir, crear, organizar, relacionar	El uso de mapas conceptuales fue muy divertido y me ayudó a resumir lo más importante de la historia. El uso mapas conceptuales me gustó mucho y me divertí porque me sirvió para crear ideas y organizarlas de una mejor manera. Este juego me gustó mucho porque era como hacer un listado, pero más	¿Qué hizo el estudiante poder resumir, y organizar las ideas del texto? Los estudiantes aprendieron a resumir, organizar y relacionar las ideas a partir de la actividad gamificada ya que este tipo de actividad cuenta con mapas conceptuales que facilitan la comprensión del texto también contenía ítems con preguntas	La actividad mapa conceptual interactivo permitió que los estudiantes resumieran, organizaran y relacionaran las ideas del texto. Durante la actividad, la mayoría de los estudiantes expresaron tener un gusto por la actividad y que se divirtieron aprendiendo por medio de los juegos lúdicos. Las preguntas tipo quiz impulsaron a que los estudiantes analizaran e interpretaran la información del texto fortaleciendo el pensamiento crítico y lógico. Los resultados demuestran que el uso de actividades gamificadas favorecieron al interés por la
---	-------------------	---------------------------------------	--	--	---

---

---

divertido porque se veía como en forma de mapas ayudándome a organizar las palabras que yo no entendía. Me sirvió demasiado a relacionar el inicio, desarrollo y el final de la historia.

que ayudaban a reforzar los hechos de la historia y los organizaba. Los estudiantes analizaban la pregunta, identificaban los hechos de la historia e intercambiaban ideas para luego responder las preguntas. Por medio de estos juegos lúdicos los estudiantes fortalecieron su pensamiento crítico y lógico logrando expresar de una forma más clara y ordena el contenido de la historia.

lectura y el trabajo en equipo logrando que los estudiantes comprendieran el texto y lo expresaran las ideas de manera ordenada.

<p>¿Qué te pareció la actividad para encontrar las palabras clave del texto? Por qué fue fácil o difícil.</p>	<p>Fácil, divertido, atención, concentración, recordar</p>	<p>Comprende, identificar, atención, concentración, recordar</p> <p>La actividad me resulto fácil porque comprendí bien la lectura y eso me ayudó a identificar las palabras claves del texto.</p> <p>Fue fácil y divertido encontrar palabras claves esto me ayudó a comprender mejor la historia.</p> <p>Fue fácil porque preste mucha atención y leí con concentración para encontrar todas las palabras claves que me ayudó a comprender de</p>	<p>¿Qué hizo el estudiante para poder poner atención, identificar y comprender?</p> <p>El estudiante leyó con concentración el contenido del texto para realizar la actividad del Bingo lector, lo que permitió identificar las palabras claves y comprender con mayor calidad el contenido de la historia. La actividad del Bingo lector permitió que el estudiante observara la imagen, leyera con</p>	<p>Mediante la actividad del bingo lector los estudiantes demostraron un gran interés, entusiasmo y diversión, puesto que el uso de la gamificación hizo que el proceso de lectura sea más dinámico y entretenido. Los estudiantes al identificar y analizar las palabras clave del texto, lograron mantener la atención, comprender y expresar sus ideas con mayor facilidad y claridad. Este tipo de acciones evidencia que el juego motiva al estudiante, mejora el ambiente del aula y favorece a la participación activa del estudiante.</p>
---	--	---	--	---

---

mejor manera la atención el ítem de la historia. pregunta y recordara el **Fue fácil y divertido** texto. Además, este porque entendí la tipo de actividades historia de mejor resultó motivadora y manera a través del participativa el cual juego. fortalece a una **Fue fácil porque las** comprensión más imágenes me profunda del texto. ayudaron a recordar los hechos más importantes del cuento por medio de las palabras claves.

**Me** pareció divertido y fácil los juegos porque estaban bien claros las instrucciones y puede pasar con

---

---

facilidad cada nivel del juego.

Me pareció divertido y fácil porque las palabras claves estaban en el cuento y me ayudaron a identificar lo más importante por eso fue fácil encontrarlas.

---

¿Cuéntame como la actividad de las palabras te ayudó a entender mejor la historia?	Gustó la Útil	Recordar el texto, comprender la historia, expresar opiniones, comprobar, repetir.	Me ayudó a poner más atención en los detalles que tenía la historia y gracias a esas palabras pude recordar la secuencia de la historia.	¿Qué hizo el estudiante para no distraerse, recordar la secuencia, razonar, comprender el significado?	Durante el desarrollo de las actividades clavemania, los estudiantes demostraron interés y concentración al responder y cada uno de los ítems. Este tipo de método favorece a la atención y el razonamiento, permitiéndoles recordar la secuencia de los hechos,
--	---------------	--	--	--	--

---

---

Me gustó mucho porque me ayudó a descubrir de que trataba la historia. Fue útil como recordatorio de cada parte de la historia. Gracias a estas palabras me ayudó a razonar y comprender más sobre lectura. Porque jugando no me distraje y con estas palabras comprendí de mejor manera la historia. Me ayudó porque el juego de palabras está relacionado durante todas las actividades gamificadas, presto atención a cada uno de los ítems con preguntas relacionadas con el texto leído. Para recordar la secuencia de los hechos el estudiante relaciono cada una de las preguntas con acciones o momentos en el cual se desarrolló la historia. Al analizar y razonar sus respuestas el estudiante logro comprender y reconocer el significado de palabras comprender el contenido y reconocer el significado de palabras desconocidas por medio del contexto de la historia. Sumando a esto varios estudiantes expresaron que les gusto mucho la actividad, ya que les resulto dinámicos, divertida y sobre todo fácil de entender con instrucciones claras y precisas. Evidenciando que la utilización de actividades gamificadas no solo favorece a la comprensión lectora, sino que también incrementa la motivación por la lectura y trabajo en equipo.

---

con la historia para desconocidas por responder de medio del contexto de manera correcta y la historia. De esta entender bien la forma el estudiante historia. presto atención, Me ayudó porque analizo y reflexiono existían palabras para poder lograr una que no entendía su comprensión más significado, pero profunda del texto con este juego pude leído. reconocer el significado de palabras desconocidas.

<p>¿Qué te pareció identificar a los personajes de la historia? Por qué fue fácil o difícil</p>	<p>Divertido, fácil</p>	<p>Imaginar, reconocer, identificar</p>	<p>Me divertí mucho con esta actividad y fue fácil porque los personajes estaban claros en la historia y cada uno tenía</p>	<p>¿Qué hizo el estudiante reconocer e identificar a los personajes? El estudiante reconoció e identificó</p>	<p>Mediante el uso de la actividad detectives del cuento, los estudiantes demostraron interés y motivación al poder reconocer e identificar a todos los personajes de la historia. Este tipo de actividades permitió</p>
---	-------------------------	---	---	---	--

---

<p>algo que lo hacía diferente.</p> <p>Fue fácil y divertido porque me imagine como eran los personajes y el juego tenía imágenes lo que resulto fácil elegir la respuesta correcta.</p> <p>Fue fácil porque a través del juego pude reconocer de manera rápida a todos los personajes del cuento.</p> <p>Me sirvió mucho para identificar cuáles eran los personajes</p>	<p>a los personajes al leer minuciosamente el contenido del texto, al analizar las acciones de cada uno de los personajes y por las características de cada uno. A través de las actividades gamificadas el estudiante relaciono las preguntas con la información del cuento, también el tener imágenes de los personajes permitió distinguir a los personajes primarios, secundario, así como el reconocer la acción y la importancia que</p>	<p>comprender mejor las características, acciones y roles de cada uno de los personajes. Varios estudiantes expresaron que se divirtieron y que se imaginaban a los personajes mientras leían, lo que evidencia que la actividad despertó la creatividad, atención y la participación.</p>
---	--	--

---

			principales y secundarios.	y cada uno tiene dentro de la historia.	
¿Qué sentiste al identificar los hechos y lugares de la historia mientras jugaba?	Alegre, emoción, alegría, interesante, divertido, felicidad, animado, fácil	Identificar, aprender, comprender .	Me sentí muy alegre porque era una actividad diferente, el juego era como armar un rompecabezas y era un reto de identificar los hechos y lugares de la historia. Me sentí muy emocionado y me dio mucha alegría porque logré identificar de manera rápida los hechos y el lugar donde se dio la historia.	¿Qué hizo el estudiante para identificar, comprender y aprender los hechos y lugares de la historia? El estudiante leyó con mucha atención el texto para poder identificar y comprender los hechos y lugares mediante la observación de imágenes y la relación de información. Además, el estudiante participa en las actividades	Mediante el uso de la actividad exploradores del cuento, el estudiante se sintió motivado y participó activamente. Esta forma de aprender le permitió divertirse mientras leía, imaginar los hechos y los lugares de la historia conectándose con los personajes sintiendo parte de él, además el estudiante experimentó emociones positivas como la alegría la emoción y la curiosidad.

---

Diversión, felicidad interactivamente  
y aprendizaje al reconociendo los  
mismo tiempo. hechos que ocurren y  
Interesante, como se desarrollan  
divertido y fue muy dentro de la historia.  
fácil el poder  
encontrar hechos y  
lugares de la  
historia.  
Me sentí feliz y  
animado como si yo  
estuviera dentro de  
la historia.  
Me sentí contenta  
porque aprendí y  
comprendí los  
hechos de la  
historia.

---

<b>Comprensión</b>	¿Cómo	te	Divertido,	Atención,	<b>Me sirvió para leer</b>	<b>¿Qué hizo el</b>	La actividad detectives de ideas
<b>lectora en el</b>	ayudó	la	útil	pensar,	con más atención,	<b>estudiante para</b>	por medio de preguntas de
<b>nivel inferencial</b>	actividad	de		recordar,	fijarme en el más		opción múltiple para la

---

<p><b>por medio de la plataforma Wordwall con juego gamificadas.</b></p>	<p>opción múltiple a relacionar ideas y palabras para comprender mejor el significado del texto?</p>	<p>reflexionar, recordar, aprender, relacionar, reflexionar.</p>	<p>mínimo detalle pensar, recordar la historia y a no equivocarme al momento de responder. Fue útil porque me ayudó a reflexionar antes de contestar y me divertí mucho. Me ayudó demasiado a desarrollar mi mente e ir comprendiendo lo que nos quería decir la historia. Me sirvió demasiado a recordar lo leído de la historia y sobre</p>	<p><b>leer con atención, pensar, recordar, reflexionar y aprender a relacionar ideas para una mejor comprensión?</b> El estudiante leyó con atención cada parte del texto, analizando su significado y realizando actividades que le permitió conectar las ideas principales con sus conocimientos previos, de esta manera logrando comprender mejor la historia y relacionar los conceptos de forma</p>	<p>elaboración de analogías permitió al estudiante tener una participación activa y divertida al relacionar las ideas del texto y encontrar las respuestas correctas, este tipo de juegos lúdicos permitió el desarrollo del pensamiento crítico, la comparación y la reflexión sobre el significado de las palabras. Además, la actividad mediante el juego despertó el interés y la atención de esta manera convirtiendo su aprendizaje en una experiencia entretenida.</p>
--	--	--	---	--	---

todo aprendí que más clara por medio de  
equivocarme no la participación activa  
importa. del estudiante.

Al emparejar palabras, ¿Cómo te ayudó a imaginar la historia y entender su mensaje?	Divertido, gustó	Concentrar, escuchar, observar, descubrir, entender.	Fue divertido porque parecía un juego de memoria y sobre todo me concentre, escuche con atención y observe bien para poder relacionar bien las palabras correspondientes. Me gustó mucho el juego porque descubrí que había palabras que decían lo mismo, pero de diferente manera lo cual me ayudó a	¿Qué hizo el estudiante para concentrarse, escuchar atención, observar descubrir, entender, relacionar reflexionar mensaje que quiere transmitir la historia?	La actividad conecta tus saberes realizada mediante juegos de emparejamiento tuvo un resultado positivo ya que al estudiante le pareció atractiva y divertida. Durante la actividad se observó que el estudiante se divertía, participaba y se demostraba entusiasmado al descubrir como una misma palabra podía tener varios significados según el contexto. Este juego lúdico permitió reflexionar, comparar y establecer relaciones entre ideas, fortalecer la comprensión del mensaje de la historia, además esta actividad gamificada
---	------------------	--	---	---	--

---

entender bien la historia. acciones de los personajes de esta historia. favoreció la motivación y la atención para que el aprendizaje sea más dinámico, divertido y de fácil comprensión.

Fue muy divertido porque me ayudó a relacionar y reflexionar los conceptos nuevos con los que encontré en la historia. quería transmitir, comprendiendo de una manera profunda.

Me pareció divertido y me sirvió para entender que una palabra podía tener varios significados.

---

En la actividad de completar las frases, ¿Cómo te ayudó	Divertido, emoción, alegría	Imaginar, pensar, entender, opinar, pensar.	Me ayudó a imaginar y a pensar las escenas de la historia para poder completar la frase y	¿Qué hizo el estudiante para imaginar, pensar y opinar sobre el	La actividad adivina el final consiste en completar la frase para comprender el mensaje fue motivadora y divertida para el estudiante. El juego lúdico
---	-----------------------------	---	---	---	--

---

---

<p>imaginar la historia y entender su mensaje?</p>	<p>sobre todo entender lo que nos quiere transmitir la historia. Este juego me hizo pensar demasiado en lo que podría pasar en la historia para poder completar la frase de manera correcta. Me imaginaba la historia llena de misterio y me sentía como el protagonista y así comprendí bien el mensaje que transmitía el cuento. Me gustó mucho dar mi opinión y</p>	<p><b>mensaje de la historia?</b> El estudiante mediante la lectura imaginó las escenas del cuento pensó en las acciones de cada uno de los personajes y opino sobre el mensaje que la historia quería transmitir, expresando sus ideas sobre lo leído y como se relaciona con la vida real.</p>	<p>convirtió a la lectura en una experiencia agradable y no en una obligación. El estudiante demostró el disfrute al imaginar posibles finales y reflexionar sobre el mensaje de la historia lo que fortaleció la comprensión lectora. Además, al participar de manera activa y lúdica pudo mantener su interés y atención demostrando que aprender a través del juego hace que la lectura sea más entretenida.</p>
--	--	--	---

---

sobre todo  
completar la frase y  
entender lo que nos  
quiere transmitir el  
cuento.

Este juego fue muy  
divertido porque  
me sentí como  
escritor y pensar  
como yo podría  
terminar la frase.

<p>Comprensión lectora en el nivel crítico valorativo por medio de la plataforma Padlet.</p>	<p>Al crear tu propia historia en la cadena de historia. ¿Qué fue lo que más te gusto?</p>	<p>Gustó, divertido, felicidad Inventar, crear, redactar, imaginar.</p>	<p>Me gustó mucho y me divertí al inventar cosas nuevas después de haber leído el texto original. Me gustó mucho crear a los personajes, ponerles sus</p>	<p>¿Qué hizo el estudiante para inventar, crear a los personajes, un nuevo escenario, usar la imaginación, escribir el título y redactar la historia?</p>	<p>La actividad de pequeños autores consiste en crear su propia historia de manera grupal fortaleció la comunicación y la reflexión de cada estudiante lo que permitió sentirse como verdaderos autores, al trabajar juntos compartieron ideas, personajes escenarios respetando la opinión de cada uno lo que</p>
--	--	---	---	---	--

---

<p>vestimentas y asignarles un nombre.</p> <p>Me gustó mucho el crear un nuevo escenario e imaginarlos.</p> <p>Me gustó mucho el crear mi propia historia colocando poco a poco lo que yo sentía.</p> <p>Lo que más me gustó es redactar mi propia historia porque pude usar mi imaginación y poner cosas que yo quería como personajes</p>	<p>y un</p> <p>estudiante puso en práctica su creatividad e imaginación para dar vida a los nuevos personajes, crear un nuevo escenario y proponer un título original, redactando su propia historia inspirándose en el texto leído demostrando su comprensión y la capacidad de transformar lo aprendido en una creación personal y única.</p>	<p>Para poder crear su propia historia a partir del texto leído el estudiante puso en práctica su creatividad e imaginación para dar vida a los nuevos personajes, crear un nuevo escenario y proponer un título original, redactando su propia historia inspirándose en el texto leído demostrando su comprensión y la capacidad de transformar lo aprendido en una creación personal y única.</p> <p>despertó la imaginación y la creatividad fortaleciendo el trabajo en equipo. Esta actividad gamificada permitió el disfrute del estudiante al escribir expresando sus emociones, de esta manera fomento la colaboración, la comunicación, el gusto por la lectura y escritura transformando el aprendizaje en un actividad divertida y llena de aventura.</p>
---	---	--

---

---

divertidos y un final  
feliz.

Lo que más me  
gustó el crear la  
historia con mis  
compañeros y ver  
como cada uno  
teníamos ideas  
diferentes todos  
estábamos felices.

Me gustó mucho  
escribir el título de  
la nueva historia.

---

*Nota.* Respuestas de la entrevista realizada a los estudiantes de Sexto grado de E.G.B. paralelo A.

#### **4.4 Discusión de resultados**

Para el análisis de los resultados obtenidos bajo el enfoque mixto se utilizaron técnicas como la encuesta que ayudó al diseño de la guía metodológica para la comprensión lectora de acuerdo con los datos numéricos obtenidos. La entrevista ayudó a conocer percepciones de los estudiantes a partir de categorías como: opiniones, emociones y sentimientos para la selección de estrategias adecuadas.

Aguilera et al., (2020) manifiesta que al integrar la gamificación dentro del aula la clase se transforma en una experiencia de aprendizaje más atractiva generando un ambiente dinámico donde la motivación y el interés del estudiante se incrementa mediante juegos, retos y desafíos que fomenta la participación de los estudiantes para que se sientan parte del proceso. De esta manera a través de lo expuesto las investigadoras trabajaron actividades en el nivel literal como parafraseo divertido, mapa conceptual interactivo, bingo lector, detectives del cuento e identificación visual, mediante estas actividades los estudiantes manifestaron que fueron muy útiles por lo que lograron parafrasear, organizar las ideas, identificar palabras claves, encontrar el significado de palabras, reconocer a los personajes, acciones y hechos a través del intercambio de opiniones, ideas y el trabajo en equipo por lo que se sintieron felices, se divirtieron, les gusto mucho y les resulto fácil trabajar de esta manera.

Valdez (2021), menciona que la comprensión inferencial permite al lector relacionar la información explícita con sus conocimientos previos relacionando el conocimiento antiguo con el nuevo. Por lo tanto, a partir de lo expuesto, las investigadoras trabajaron en el nivel inferencial actividades como detectives de ideas, conecta tus saberes y adivina el final, mediante estas actividades los estudiantes manifestaron que fueron muy útiles por lo que lograron interpretar la información implícita, relacionar ideas, emparejar conceptos nuevos mediante conocimientos previos y construir diferentes significados a partir de un texto a través de la participación, intercambio de ideas y la discusión. Por lo que se sintieron felices, emocionados, se divirtieron y les gusto mucho trabajar de esta manera.

Valdez (2021) este nivel permite emitir juicios de valor sobre el contenido del texto, donde el lector fundamenta su opinión a partir de lo leído, relacionando el contenido con la experiencia, vivencia, valores y las diferentes formas de pensar de esa manera siendo capaz de crear un nuevo texto a partir de lo comprendido. De este modo, a partir de lo expuesto,

las investigadoras trabajaron en el nivel crítico valorativo la actividad de pequeños autores. Mediante estas actividades los estudiantes manifestaron que fueron muy útiles para lograron crear nuevos personajes, imaginar escenarios, y redactar una nueva historia a partir del texto inicial a través del trabajo en equipo, intercambio de ideas, opiniones y la imaginación. Por lo que se sintieron felices, divertidos y les gusto crear, opinar, imaginar y dar un sentido propio al texto nuevo.

Los diez ítems que corresponde al parámetro uno, dos y tres muestran que el uso de actividades gamificadas son útiles, pero con diferentes niveles de valoración. En algunos ítems, indican porcentajes entre el 49% hasta el 87% de los estudiantes lo mencionaron como muy útiles. En otros casos los porcentajes van del el 10% hasta un 48% lo que consideran bastante útiles. Esto demuestra que este recurso es considerado como útil en su totalidad, aunque con diferentes grados según los ítems evaluados. También con el enfoque cualitativo ayudó a medir la satisfacción que tuvieron los estudiantes al realizar juegos lúdicos, manifestando actitudes positivas como me divertí, me gustó mucho la actividad, me ayudó a desarrollar mi creatividad lo que evidencia que la utilización de métodos activos como la gamificación motiva al estudiante durante el proceso de aprendizaje. Al incrementar juegos, retos y desafíos se fomenta la participación de los estudiantes para que se sientan involucrados en el proceso.

De esta manera las investigadoras concuerdan con la investigación previa titulada el efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa pública con sus autores Garcia y Rumuche et al., (2024) manifiestan que los estudios realizados demuestra una mejora en el grupo experimental de un 90 % de los estudiantes que han alcanzado el nivel más alto de comprensión lectora esto es un mejoramiento significativo ya que al inicio contaban con un 30%. Como conclusión la investigación demostró que la gamificación es una estrategia eficaz para mejorar la comprensión lectora en todos sus niveles. Por medio de estos resultados obtenidos se evidencia que el uso de actividades gamificadas es de gran ayuda.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

El capítulo V tiene como finalidad presentar las conclusiones y recomendaciones esenciales derivadas del análisis y el desarrollo de la investigación. Las conclusiones buscan dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación en el cual se refleja los resultados obtenidos en la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de datos de la investigación.

#### **5.1 Conclusión**

##### **Conclusión general**

Se concluye que la guía propuesta de un método activo responde al desarrollo de la comprensión lectora en sus tres niveles a través de actividades gamificadas. El nivel literal (identificar personajes, acciones, ideas claves, significado de palabras desconocidas e interpretar la información de manera explícita) por medio de juegos tipo quiz, el nivel inferencial (relacionar información para descubrir significados implícitos, analogías, interpretar y comparar la información que quiere transmitir el autor) mediante juegos con preguntas de opción múltiple, completación de palabras, emparejamiento y el crítico valorativo (emitir juicios de valor y crear un nuevo texto a partir de lo leído) a través de un juego de redacción titulado pequeños autores.

##### **Conclusiones específicas**

- Se concluye que después de caracterizar a los métodos activos que son: aprendizaje basado en problemas, aprendizaje baso en proyectos, flipped Classroom (Aula invertida) y la gamificación, se seleccionó a la gamificación porque promueven el desarrollo de habilidades de comprensión lectora como: el análisis, la interpretación, el pensamiento crítico y reflexivo, asimismo fomenta la autonomía, la curiosidad, la participación activa, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.
- Se concluye que, a través de la realización de las actividades, las percepciones evidencian que la gamificación es reconocida como un método que ayuda al desarrollo de la comprensión lectora debido a que integra elementos lúdicos y dinámicos como: mecanismos de juego a través de niveles, tabla de clasificación,

misiones y desafíos, los cuales fomentan la motivación, la participación y el interés del alumnado.

- Se concluye, que la elaboración de la guía propuesta (detectives de la comprensión lectora) para ser desarrollada en el aula, se enfoca en la utilización de un método activo como es la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes que cuenta con juegos en diferentes plataformas digitales, actividades y fichas de evaluación para cada nivel.

## **5.2 Recomendaciones**

### **Recomendación general**

- Recomendamos a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Fe y alegría” hagan uso de la guía metodológica propuesta con el propósito de promover el desarrollo de la comprensión lectora en sus tres niveles, con el objetivo de generar un ambiente de aprendizaje más participativo, reflexivo y dinámico a través de actividades lúdicas.

### **Recomendación específica**

- Recomendamos a los docentes incorporar los métodos activos en el proceso de enseñanza, debido a que favorecen a la participación activa, la autonomía, el trabajo en equipo y la resolución de problemas contribuyendo al desarrollo de la comprensión lectora permitiendo el análisis, la interpretación y reflexión sobre el contenido del texto.
- Recomendamos que el uso de actividades gamificadas que se realice de manera planificada, estableciendo objetivos claros y coherentes con los conocimientos previos y el contexto educativo. Del mismo modo sugerimos que los docentes establezcan reglas y mecanismos.
- Recomendamos el uso de la guía para planificar y ejecutar actividades mediante acompañamiento pedagógico acorde al problema determinado, con el fin de garantizar un aprendizaje crítico, reflexivo y participativo.

## CAPÍTULO VI PROPUESTA

Se elaboro una guía metodológica con actividades gamificadas titulado “Detectives de la comprensión lectora”.





# INTRODUCCIÓN

La presente guía, titulada “Detectives de la Comprensión Lectora”, ha sido elaborada como una propuesta destinada a facilitar la implementación de actividades lúdicas y gamificadas dentro del aula, con el propósito de fortalecer los procesos de comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Su finalidad es acompañar a los docentes en la planificación, ejecución y evaluación de métodos activos innovadores que motiven a los estudiantes a desarrollar habilidades de análisis, inferencia, síntesis y pensamiento crítico.

La comprensión lectora constituye una competencia esencial para el aprendizaje significativo en todas las áreas. En la actualidad, los docentes enfrentan el desafío de diseñar experiencias dinámicas que despierten el interés de los estudiantes, especialmente en contextos donde el acceso a recursos, metodologías diversas o acompañamiento pedagógico es limitado. La gamificación, como método activo, ofrece una alternativa efectiva para transformar las prácticas tradicionales de lectura en experiencias interactivas, motivadoras y llenas de sentido.

A través de esta guía se propone la incorporación de elementos propios del juego misiones, desafíos, insignias, recompensas y niveles como herramientas que fortalecen la participación y permiten que cada lector se convierta en un “detective” que investiga, analiza y resuelve enigmas textuales. Estas dinámicas favorecen la motivación, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades superiores de pensamiento.

La presente guía está estructurada en 10 actividades gamificadas en diferentes plataformas digitales para fortalecer la comprensión lectora .



**“SER UN DETECTIVE DE LA LECTURA ES LEER MIRANDO MÁS ALLÁ DE LAS PALABRAS: BUSCAR PISTAS EN EL TEXTO, DESCUBRIR LO QUE QUIERE DECIR, FIJARSE EN LOS DETALLES Y DAR TU PROPIA OPINIÓN. ES LEER CON CURIOSIDAD, COMO UN VERDADERO DETECTIVE.”**



## OBJETIVO

Diseñar actividades lúdicas que contribuyan a la comprensión lectora.



## DESTREZAS CON CRITÉRIO DE DESEMPEÑO

- **LL.3.3.3.** Inferir y sintetizar el contenido esencial de un texto al diferenciar el tema de las ideas principales.
- **LL.3.3.2.** Comprender los contenidos implícitos de un texto mediante la realización de inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas a partir del contenido de un texto
- **LL.2.3.6.** Construir criterios, opiniones y emitir juicios sobre el contenido de un texto al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones.

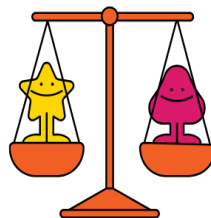
## INDICADORES DE EVALUACIÓN



- Establece relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos, los compara, contrasta sus fuentes al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.1.) (I.3., I.4.)



- Realiza inferencias fundamentales y proyectivo-valorativas, valora los contenidos y aspectos de forma a partir de criterios preestablecidos al monitorear y autorregular su comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas. (Ref. I.LL.3.3.2.) (J.2., J.4.)



- **I.LL.2.5.3.** Construye criterios, opiniones y emite juicios acerca del contenido de un texto, al distinguir realidad y ficción, hechos, datos y opiniones, y desarrolla estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo, para autorregular la comprensión. (J.4., I.3.)



## MARCO TEÓRICO



### La Gamificación

Es una metodología activa que tiene como mecanismo los juegos con el fin desarrollar aprendizaje. La gamificación utiliza técnicas mecánicas para recompensar el objetivo logrado como escala de niveles, acumulación de puntos, clasificación, desafíos entre otros.

### Implementación de la gamificación en la comprensión lectora

La gamificación es una manera o forma efectiva de aprendizaje, esta se ve reflejada en que ayuda al interés y la participación de los estudiantes, la aplicación de esta en la enseñanza de la lectura facilita en el desarrollo de habilidades críticas, así como la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. Este método gamificado conduce a mejoras significativas en el rendimiento académico de los estudiantes al proporcionar contextos interactivos y significativos en los que puedan aplicar sus habilidades de comprensión lectora, implementar en el aula de clase ayuda a cambiar procesos repetitivos para que el estudiante se sienta motivado al adquirir conocimientos significativos, aprender y comprender de la forma más sencilla, lúdica y creativa.

### Herramientas básicas de la gamificación

La gamificación proporciona un sin número de herramientas para el aumento de la participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula de clase, la incorporación de diversos juegos puede hacer que el aula se convierta en un espacio interactivo y divertido, lo que puede favorecer a tener mejores resultados en el rendimiento académico. El docente puede utilizar diversas actividades a través de herramienta interactivas tales como: Kaahoot, Wordwall, Liverworksheets, Classpoint, , Classcarf, EdPuzzle, Quizlet, educaplay, ardora y padlet.

### Comprensión lectora

La comprensión lectora es la capacidad que tienen las personas para reconocer e identificar los significados del texto que se presentan de forma implícita o explícita.

### Niveles de comprensión lectora

- **Nivel literal**

Este nivel hace referencia a la comprensión directa del texto es decir se identifica personajes, características del personaje, lugar, tiempo entre otros.

- **Nivel inferencial**

Es este nivel se interpretar los que dice el texto de manera implícita se relaciona el conocimiento antiguo con el nuevo conocimiento también se realiza hipótesis, ideas principales y significado de palabras nuevas.

- **Nivel crítico valorativo**

Este nivel permite emitir juicios solo el contenido del texto es decir se crea otro texto a partir de lo que se leyó y se comprendió se puede incluir experiencias, vivencias, valores y formas de pensar.



## Estrategias de comprensión lectora

- **Parfraseo**

Elector puede interpretar con sus propias palabras lo que el autor quiere decir en su texto.

- **Relectura**

“La relectura es otra estrategia muy común lo cual permite la comprensión del texto a partir de la repetición” (Armijos et al.,2023).

- **Resumen**

Según Loayza como se cita en Armijos et al., (2023) “el resumen es una herramienta de síntesis en la cual se va estableciendo ideas principales y estas ideas principales relacionándolas con el conocimiento antiguo”.

- **Organizadores gráficos**

Según Veintemilla Paquita et al. (2022) “los organizadores gráficos son considerados como una estrategia eficaz para la extracción de ideas principales de los textos” (p.34).

- **Analogía**

Según Bravo y Gonzáles (2021) “las analogías permiten comparar dos elementos que se extraen del texto realizando una relación y semejanza para obtener el significado de la palabra.

- **Subrayado**

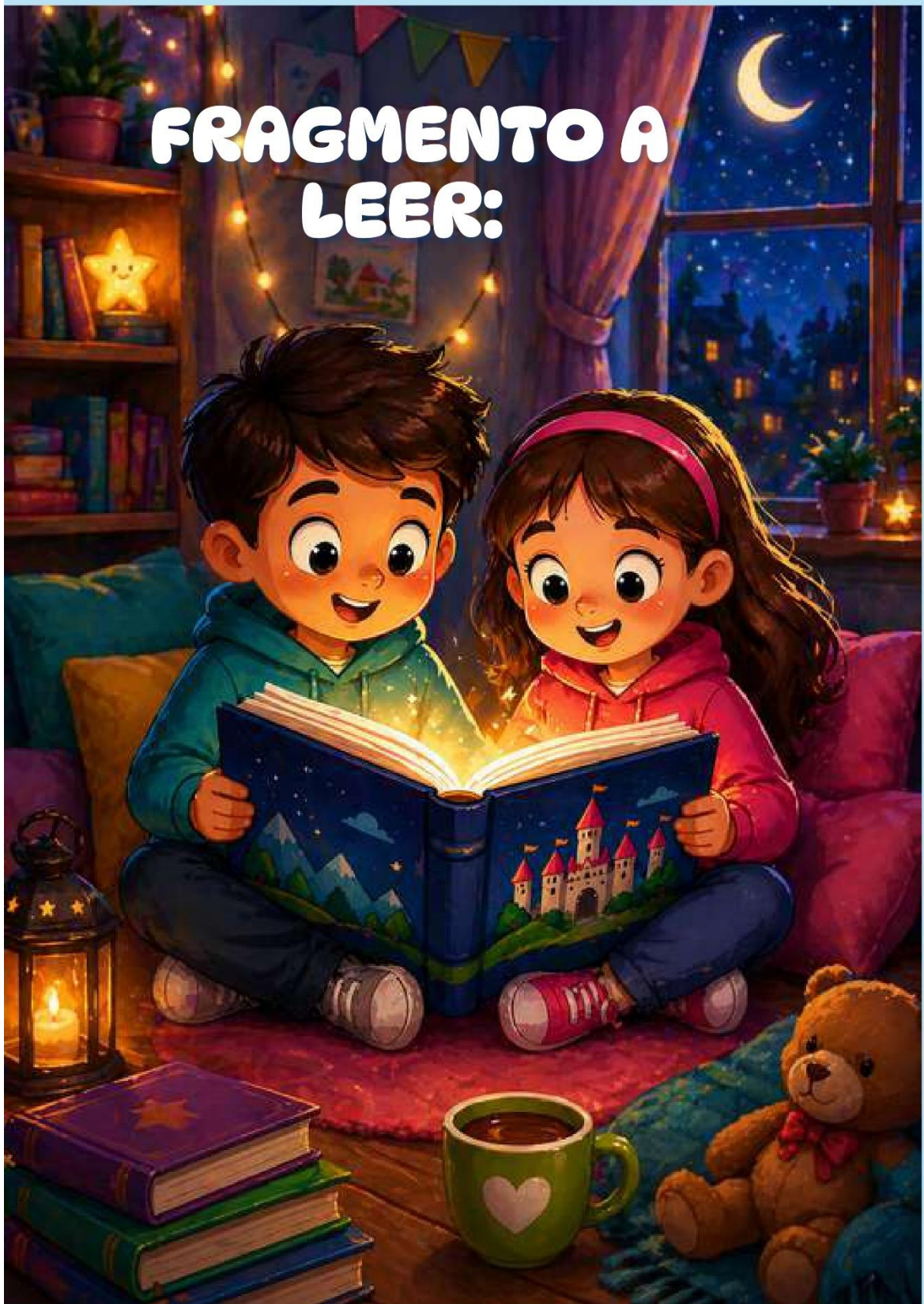
El subrayado es una técnica consiste en resaltar ideas principales que ha plasmado el autor en el texto. La técnica del subrayado es muy utilizada para desarrollar más la comprensión lectora ayuda a comprender de mejor manera las ideas principales y secundarias que proporciona el texto (Jara Pando et al, 2021, p 16 - 17).

- **Debate**

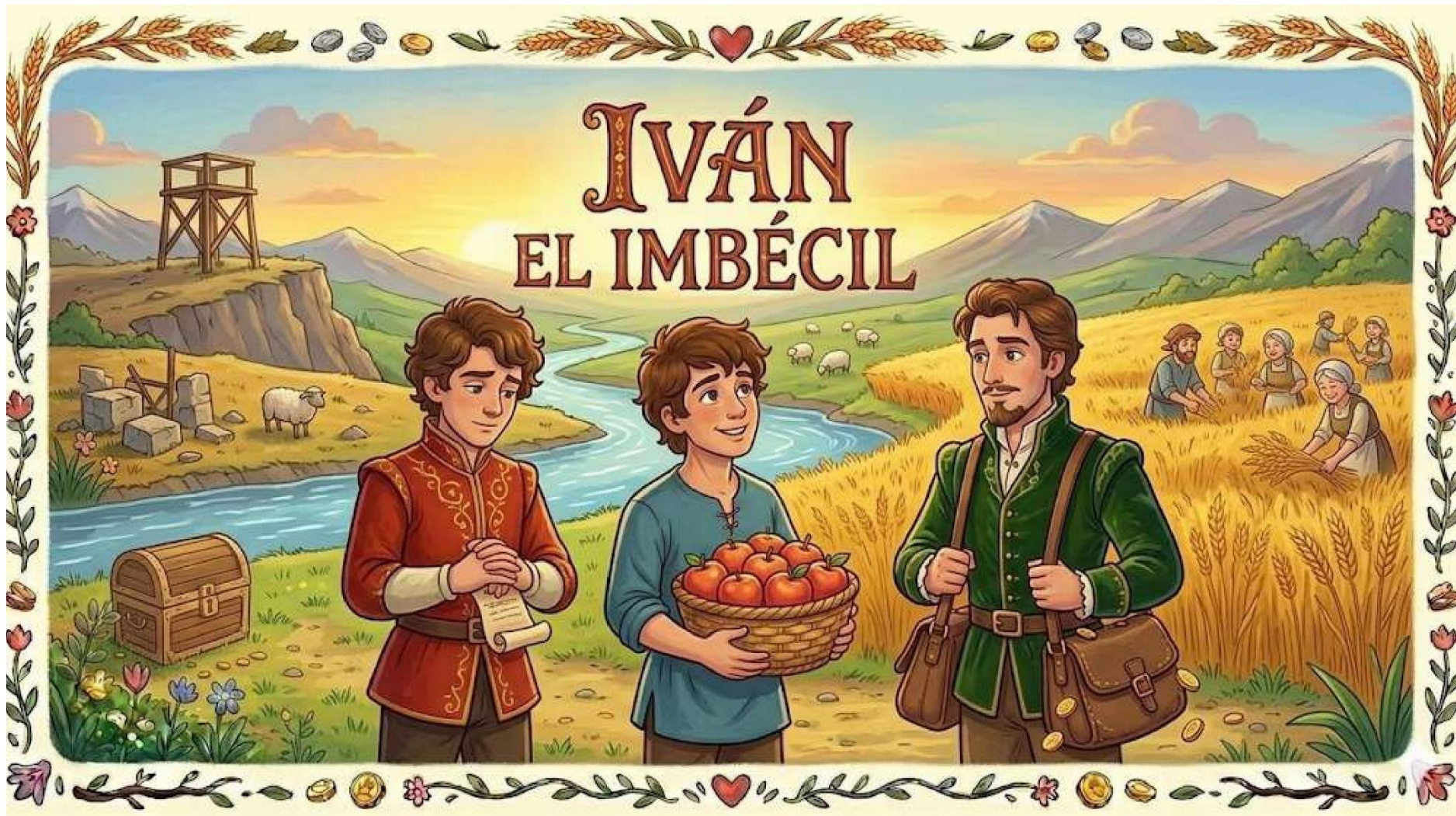
El debate es una estrategia en la que consiste en una cadena de transmisión de ideas para la discusión de un tema determinado. El debate es un ejercicio que se da de manera espontánea en donde el instructor hace que el estudiante prepare argumentos tanto a favor, como en contra de un tema específico (Caiza, 2021).



# FRAGMENTO A LEER:



# IVÁN EL IMBÉCIL





En un pequeño feudo, rodeado de colinas verdes y ríos cristalinos, vivían tres hermanos: Simón, Tarás y el más joven, Iván. Los dos mayores eran reconocidos por su astucia y ambición; hablaban de negocios, viajes y riquezas. Iván, en cambio, era llamado el ingenuo del pueblo, porque confiaba en todos y ayudaba a cualquiera que lo necesitara, sin esperar nada a cambio.



Un día, un mensajero del zar llegó con un edicto: Cada familia noble deberá presentar una propuesta para que el reino prospere y sea más fuerte.



**Simón, orgulloso, dijo que levantaría torres gigantes para proteger las fronteras de los enemigos. Tarás propuso imponer tributos más altos para llenar el tesoro real y así poder contratar más soldados. Iván escuchó en silencio y luego habló con suavidad: Podríamos sembrar más trigo, cuidar la tierra y compartir el pan con quienes no tienen. Sus hermanos rieron. Para ellos, esa idea era insignificante comparada con sus planes llenos de grandeza. Pero los campesinos escucharon a Iván y comenzaron a imitarlo. Cultivaron juntos, ayudaron a las familias pobres y compartieron lo que tenían.**



**Pasó el tiempo. Las torres de Simón quedaron incompletas: faltaban piedras, obreros y dinero. Los tributos de Tarás provocaron enojo y hambre entre la gente. Sin embargo, en los campos de Iván había trigo dorado y abundante; las familias se reunían a comer y nadie pasaba necesidad.**



# ACTIVIDADES

¡Cada actividad  
guarda un  
misterio por  
descubrir!

**PARAMETRO 1:** Comprensión lectora nivel literal por medio de la plataforma Kahoot con juegos gamificadas.

## ACTIVIDAD 1

Parafrasea lo leído con juego tipo quiz en la plataforma de Kahoot.

Link:

<https://create.kahoot.it/details/1568e66a-a0c5-409a-ac78-15f7fd3e3cd5>



**Logro de aprendizaje:** Los estudiantes serán capaces de expresar con sus propias palabras las ideas relevantes del texto, demostrando el desarrollo de la comprensión lectora y la capacidad del parafraseo.

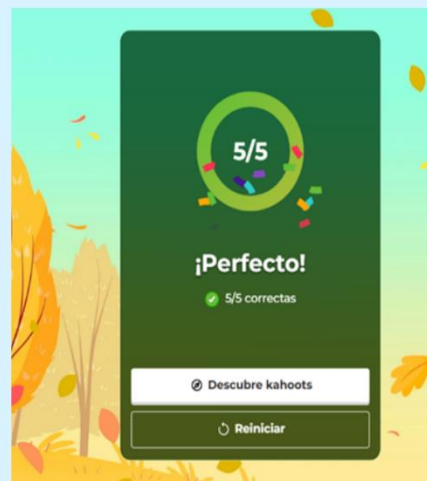


## ACTIVIDAD 2

MAPA CONCEPTUAL INTERACTIVO RECONOCER LAS IDEAS PRINCIPALES DEL TEXTO POR MEDIO DE PREGUNTAS TIPO QUIZ EN KAHOOT

LINK:

[HTTPS://CREATE.KAHOOT.IT/SHARE/MA  
PA-CONCEPTUAL-  
INTERACTIVO/C39A3071-50B1-49D1-  
9CF6-B69DOAFDOCF3](https://create.kahoot.it/share/mapa-conceptual-interactivo/c39a3071-50b1-49d1-9cf6-b69doafdocf3)



**LOGRO DE APRENDIZAJE:** IDENTIFICA LAS IDEAS PRINCIPALES DEL TEXTO Y ORGANIZA EN UN MAPA CONCEPTUAL PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN LECTORA.



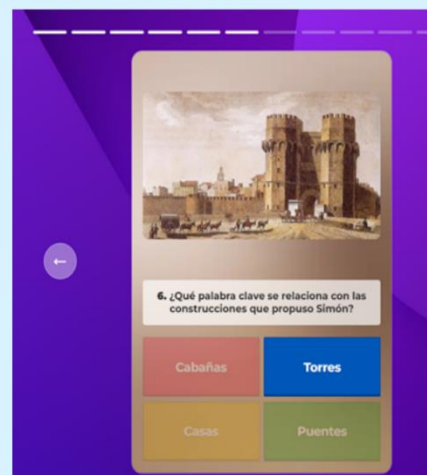
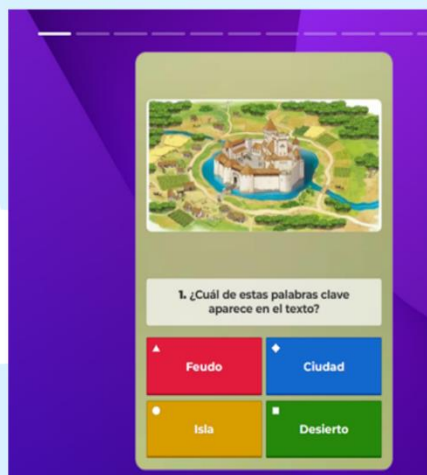


## ACTIVIDAD 3

BINGO LECTOR IDENTIFICA LAS PALABRAS CLAVES DEL TEXTO POR MEDIO DE PREGUNTAS TIPO QUIZ EN LA PLATAFORMA DE KAHOOT

LINK

[HTTPS://CREATE.KAHOOT.IT/SHARE/BINGO-LECTOR/2747C666-BFF6-4F7E-8991-813C9568AE48](https://create.kahoot.it/share/bingo-lector/2747c666-bff6-4f7e-8991-813c9568ae48)



**LOGRO DE APRENDIZAJE:** EL ESTUDIANTE SERÁ CAPAZ DE IDENTIFICAR LAS PALABRAS CLAVES PARA DESARROLLAR LA COMPRENSIÓN LECTORA MEDIANTE EL BINGO LECTOR EN KAHOOT.





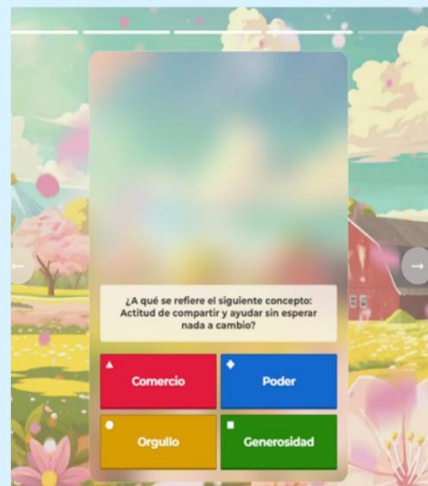
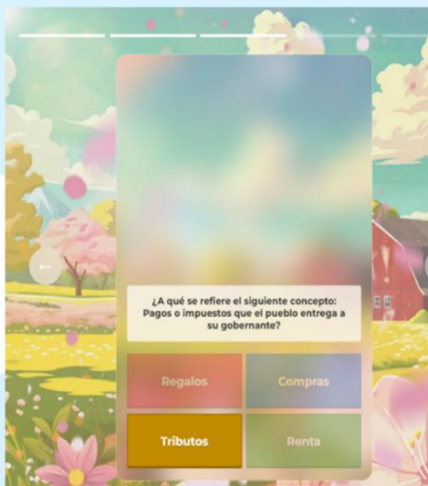
## ACTIVIDAD 4

CLAVEMANÍA DESCUBREN EL SIGNIFICADO DE PALABRAS DESCONOCIDAS POR MEDIO DE PREGUNTAS TIPO QUIZ EN LA PLATAFORMA DE KAHOOT



LINK:

[HTTPS://CREATE.KAHOOT.IT/SHARE/PREGUNTAS-DE-PALABRAS-CLAVES/BB6CB972-OE4A-4DDE-8B2B-FB376FA53D3F](https://create.kahoot.it/share/preguntas-de-palabras-claves/bb6cb972-0e4a-4dde-8b2b-fb376fa53d3f)



**LOGRO DE APRENDIZAJE:** COMPRENDER EL SIGNIFICADO DE PALABRAS DESCONOCIDAS POR MEDIO DEL CONTEXTO DEL TEXTO POR MEDIO DE PREGUNTAS TIPO QUIZZ EN KAHOOT.



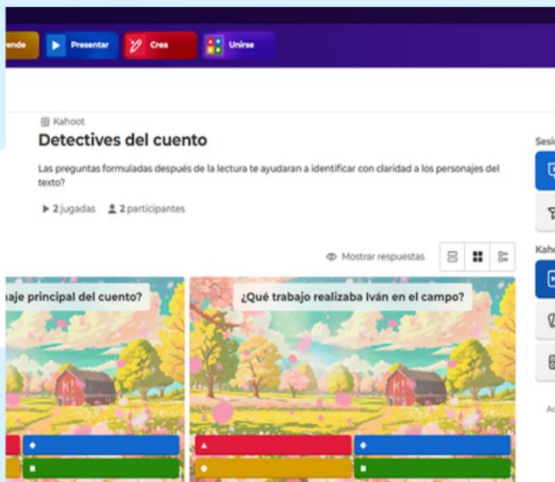


## ACTIVIDAD 5

DETECTIVES DEL CUENTO EN EL CUAL DEBEN IDENTIFICAR LOS PERSONAJES DEL TEXTO POR MEDIO DE PREGUNTAS TIPO QUIZ EN LA PLATAFORMA DE KAHOOT

LINK:

[HTTPS://CREATE.KAHOOT.IT/SHARE/DETECTIVES-DEL-CUENTO/31285783-EBOC-45AC-891C-93CACC23FDO1](https://create.kahoot.it/share/detectives-del-cuento/31285783-eboc-45ac-891c-93cacc23fdo1)



**LOGRO DE APRENDIZAJE:** EL ESTUDIANTE IDENTIFICA A LOS PERSONAJES Y ACCIONES QUE OCURREN EN EL CUENTO DEMOSTRANDO LA COMPRENSIÓN LECTORA MEDIANTE LAS PREGUNTAS TIPO QUIZ.



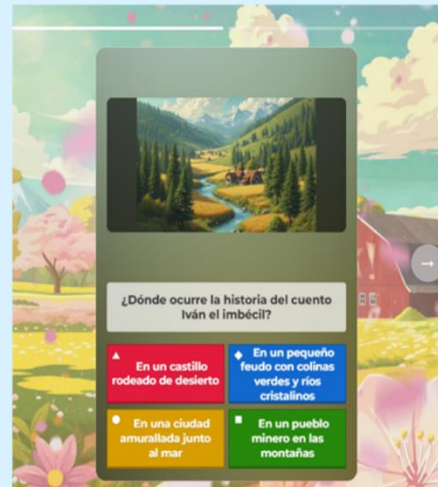
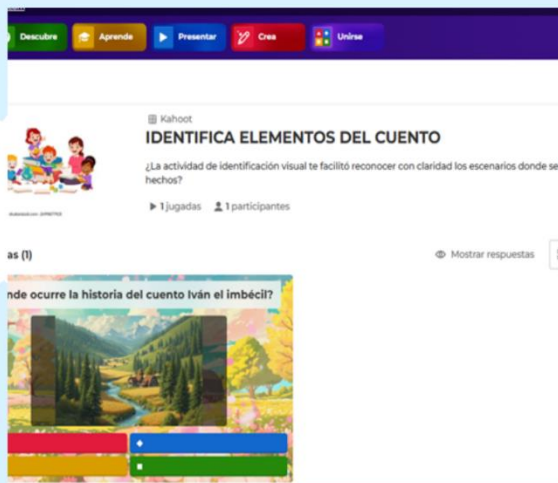


## ACTIVIDAD 6

EXPLORADORES DEL CUENTO DESCUBRE ESCENARIOS Y LUGARES MEDIANTE LA PLATAFORMA KAHOOT

LINK:

[HTTPS://CREATE.KAHOOT.IT/SHARE/DUPLICADO-DE-DETECTIVES-DEL-CUENTO/6D53D22F-3B38-41E5-8A14-3141EED8022D](https://create.kahoot.it/share/duplicado-de-detectives-del-cuento/6d53d22f-3b38-41e5-8a14-3141eed8022d)



**LOGRO DE APRENDIZAJE:** IDENTIFICAN ESCENARIOS Y LUGARES DEL CUENTO PARA INFERIR EL AMBIENTE EN EL QUE SE DESARROLLA LA HISTORIA.



# EVALUACIÓN



## 1. Adivina los personajes del cuento 🤖

Instrucción:

Instrucciones: Completa las palabras colocando una letra por casilla. Todas aparecen en el texto.

• Protagonista:



\_ V Á \_

• Hermano constructor de torres:



\_ I \_ Ó \_

• Hermano que quería aumentar tributos:



\_ A R Á \_

• Líder del reino que visita el feudo:



\_ A R

## 2. CRUCIGRAMA



Instrucción:

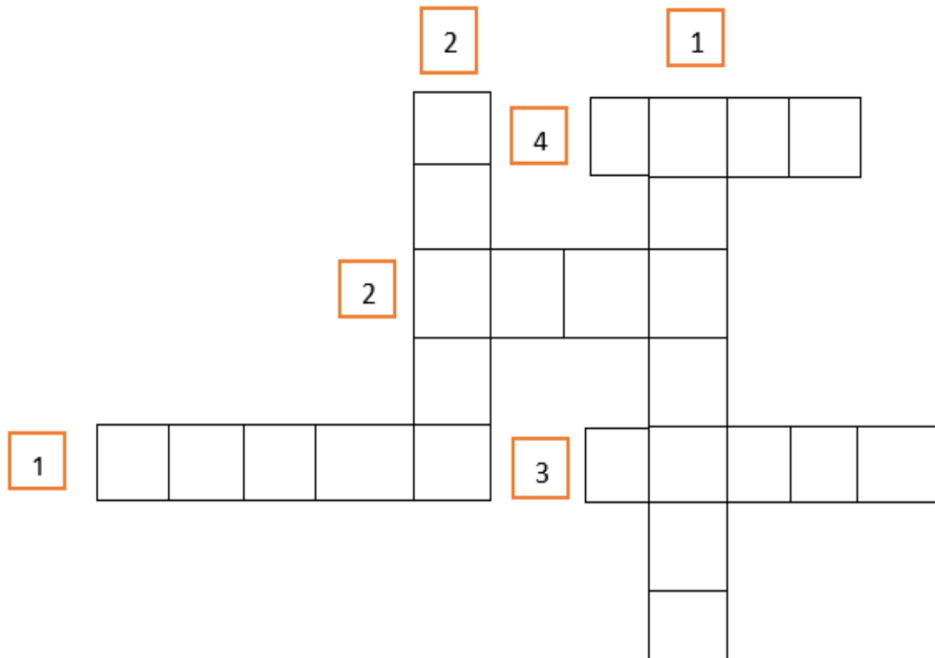
Completa el crucigrama escribiendo las palabras en las casillas correspondientes según los números y pistas.

### Pistas horizontales

- 1. Lugar donde viven los hermanos
- 2. Protagonista del cuento
- 3. Hermano que quería aumentar tributos
- 4. Hermano que quería construir torres

### Pistas verticales

- 1. Persona que entrega mensajes
- 2. Lo que se sembraba en el campo





### 3. PALABRAS DESCONOCIDAS (RELACIÓN)



Instrucción:

Une con una línea la palabra con su significado según el contexto del texto.

#### Palabras

- Edicto
- Feudo
- Mensajero
- Tributos
- Campesinos

#### Significados

Territorio gobernado por un señor

Impuestos cobrados al pueblo

Orden escrita del zar

Personas que trabajan la tierra

Persona encargada de llevar mensajes



## 4. UNE LA IMAGEN CON LA PALABRA



Instrucción:

Une con una flecha la palabra que corresponda a la imagen.



a) Trigo



b) Feudo



c)  
Campesinos



d) Zar



e) Torres

## 5. CAMBIA LAS PALABRAS



### Instrucción:

- Lee con atención el fragmento.
- Reemplaza las palabras marcadas en negrita por otras similares.
- Escribe nuevamente el fragmento con tus propias palabras.

### 1. Fragmento para Parafrasear

Iván era considerado ingenuo, pero siempre ayudaba a todos y compartía lo que tenía.

### 2. Sustituye palabras por sinónimos

Encierra en un círculo el sinónimo que mejor se ajuste.

- Ingenuo    a) sencillo    b) inocente    c) distraído
- Ayudaba    a) apoyaba    b) colaboraba    c) seguía
- Compartía    a) repartía    b) daba    c) mostraba

### 3. Reescribe el fragmento

Usar el fragmento e incluir los sinónimos para crear otro.



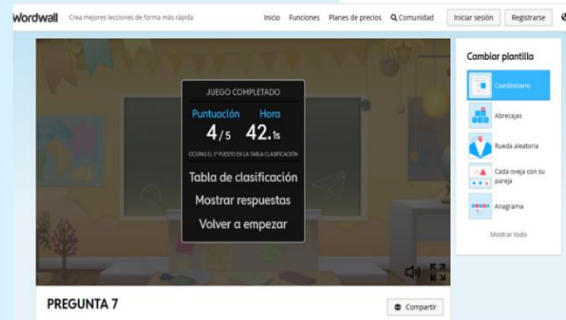

**PARAMETRO 2:** Comprensión lectora en el nivel inferencial por medio de la plataforma Wordwall y Educaplay con juego gamificadas.

## ACTIVIDAD 7

**DETECTIVES DE IDEAS EN EL CUAL DEBEN IDENTIFICAR LOS PERSONAJES DEL TEXTO POR MEDIO DE PREGUNTAS TIPO QUIZ EN LA PLATAFORMA DE KAHOOT**

LINK:

[HTTPS://WORDWALL.NET/ES/RESOURC  
E/96251921](https://wordwall.net/es/RESOURE/96251921)



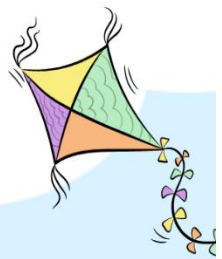
**LOGRO DE APRENDIZAJE:** RELACIONAN CONCEPTOS DEL CUENTO PARA COMPRENDER MEJOR LAS IDEAS PRINCIPALES Y SU SIGNIFICADO.





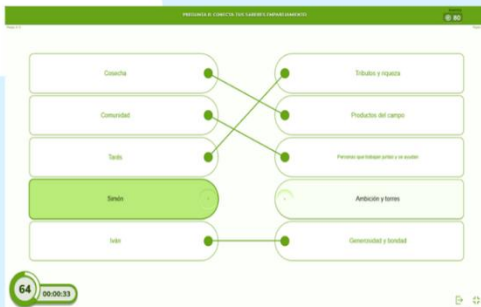
# ACTIVIDAD 8

CONECTA TUS SABERES UNO LO NUEVO CON LO QUE YA SABES EN LA PLATAFORMA EDUCAPLAY



LINK:

[HTTPS://ES.EDUCAPLAY.COM/RECURSOS-EDUCATIVOS/25019525-ANALOGIAS\\_MEDIEVALES\\_EMPAREJA\\_CON CEPTOS.HTML](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25019525-analogias-medievales-empareja-con-ceptos.html)



**LOGRO DE APRENDIZAJE:** VINCULAN LO APRENDIDO EN EL CUENTO CON CONOCIMIENTOS PREVIOS, REFORZANDO LA COMPRENSIÓN.





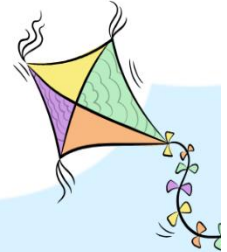
## ACTIVIDAD 9

ADIVINA EL FINAL IMAGINA Y PREDICE QUÉ PASARÁ  
MEDIANTE LA PLATAFORMA EDUCAPLAY



LINK:

[HTTPS://ES.EDUCAPLAY.COM/RECURSO  
S-EDUCATIVOS/24944793-  
IVAN\\_Y\\_EL\\_FEUDO\\_LECCIONES\\_DE\\_GE  
NEROSIDAD.HTML](https://es.educaplay.com/recurso-s-educativos/24944793-IVAN_Y_EL_FEUDO_LECCIONES_DE_GENEROSIDAD.HTML)



**LOGRO DE APRENDIZAJE:** PREDICEN POSIBLES DESENLACES DEL CUENTO A PARTIR DE LAS PISTAS QUE DA EL TEXTO.



# EVALUACIÓN



## 1. Descubre la pista secreta



Instrucción:

Observa las imágenes y une cada palabra con la idea que mejor la representa según el cuento.

1. Generosidad



a) Ayudar sin esperar nada a cambio

2. Ambición



b) Desear más poder y riquezas

3. Trabajo en comunidad



c) Trabajar juntos y compartir

# 2. SOPA DE LETRAS

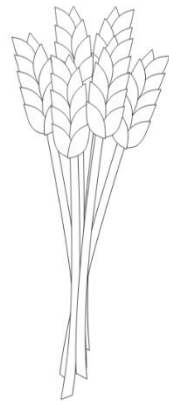


**Instrucción:**

Busca en la sopa de letras palabras claves del cuento y relacionalas con tus experiencias.

**Palabras a encontrar:**

- TRIGO
- PUEBLO
- UNION
- AYUDA
- TORRES
- TRIBUTOS

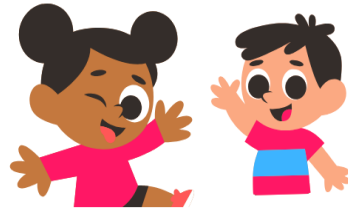


O	T	H	Y	U	I	U	F	G	A
G	R	O	A	P	Q	N	A	Y	Y
D	K	I	R	O	W	I	Q	LL	U
A	L	J	G	R	E	O	A	J	A
H	Y	H	S	O	E	N	W	H	Y
J	Ñ	U	D	I	R	S	D	T	U
L	Z	G	F	U	T	Y	H	W	D
F	P	U	E	B	L	O	Y	D	A
N	J	G	L	Y	U	K	I	I	J
T	R	I	B	U	T	O	Y	H	U





## 3. ADIVINA EL FINAL



Instrucción:

Elige la mejor opción para completar la frase según el cuento.

1

**Si los campesinos no hubieran imitado a Iván, el feudo**

- a) Habría pasado hambre
- b) Habría construido murallas enormes
- c) Sería visitado por reyes

2

**Si el zar no hubiera ido al feudo**

- a) No hubiera descubierto la verdadera fortaleza
- b) Habría premiado las torres incompletas
- c) Habría castigado a Iván

## MINIRETO

- **Dibuja el final que tú crees que también podría haber pasado.**



## 4. UNE IMÁGENES Y SIGNIFICADOS



Instrucción:

Relaciona las imágenes con lo que representan en la historia.



a) Trabajo en comunidad y solidaridad



b) Ambición, orgullo y deseo de poder



c) La autoridad que observa y evalúa al pueblo



d) Generosidad, humildad y bondad

## 5. PREDICCIÓN CREATIVA

Instrucción:

Completa la frase usando tu creatividad y lo que comprendiste de la historia.

- "Creo que el cuento pudo terminar de otra manera porque..."

---

---

---

**PARAMETRO 3:** Comprensión lectora en el nivel crítico valorativo por medio de la plataforma Padlet.

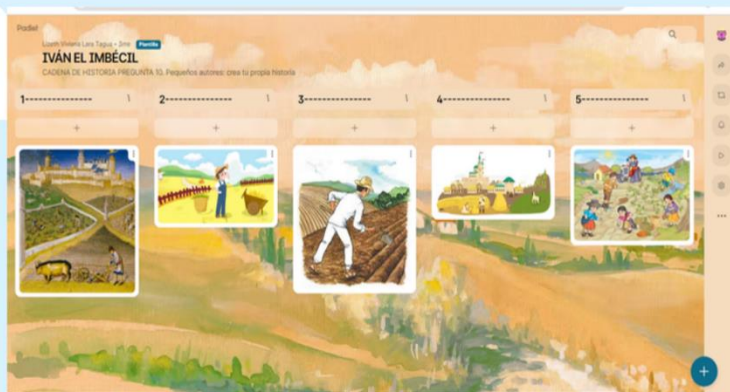


## ACTIVIDAD 10

PEQUEÑOS AUTORES CREAN TU PROPIA HISTORIA  
MEDIANTE LA PLATAFORMA PADLET

LINK:

[HTTPS://PADLET.COM/VIVIANALARA3/IV-N-EL-IMB-CIL-B6FP74RQS5NXAIK8](https://padlet.com/vivianalara3/IV-N-EL-IMB-CIL-B6FP74RQS5NXAIK8)



**LOGRO DE APRENDIZAJE:** CREAN SU PROPIA HISTORIA EXPRESANDO IDEAS, OPINIONES Y VALORES INSPIRADOS EN EL CUENTO.





# EVALUACIÓN



## Instrucción:

Responde cada pregunta con 2 o 3 líneas, usando tus propias palabras.

- ¿QUÉ MENSAJE IMPORTANTE QUISISTE TRANSMITIR EN TU HISTORIA?

---

---

- ¿QUÉ VALOR DEL CUENTO DE IVÁN APLICASTE EN TU RELATO (SOLIDARIDAD, GENEROSIDAD, HUMILDAD)? ¿POR QUÉ?

---

---

---

- ¿QUÉ PARTE DE CREAR TU HISTORIA FUE LA QUE MÁS DISFRUTASTE?

---

---

---

- ¿QUÉ CAMBIARÍAS O MEJORARÍAS SI PUDIERAS REHACER TU CUENTO?

---

---

---

- ¿CÓMO TE SENTISTE AL CONVERTIRTE EN “AUTOR” DE TU PROPIO RELATO?

---

---

---

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera Meza, C. K., Santos Loor, C. P., Pinargote Párraga, B. A., & Erazo Delgado, J. R. (2020). *Gamificación: estrategia didáctica motivadora en el proceso de enseñanza aprendizaje del primer grado de educación básica*. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 5(2). <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>
- Agustín Adúriz-Bravo & Leonardo González Galli, 2021. *Vista de las analogías como modelos en la enseñanza de las ciencias*. *Revista Bio-grafía*. Escritos sobre la Biología y su enseñanza. <https://revistas.upn.edu.co/index.php/bio-grafia/article/view/15675/10378>
- Alarcón, N., & Beltrán, F. (2021). *La gamificación como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes de segundo grado*. In universidad de santander -udes centro de educación virtual -cvudes. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/6409/9780>
- Alberto Ernesto Gutiérrez Borda. (2021). *Metodología activa como estrategia didáctica en el desarrollo del pensamiento crítico*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v5i5.939](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.939)
- Aldaz Karen. (2021). Untitled Document. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/196dc98b-bede-4f45-be9c-4a45d86924be/content>. <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/196dc98b-bede-4f45-be9c-4a45d86924be/content>
- Andrade-Palma, M. M., & Piaguage-Criollo, E. O. (2025). *Gamificación como estrategia metodológica para la comprensión de la lectura en el quinto año de educación general básica*. 593 *Digital Publisher CEIT*, 10(3), 1184–1198. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3243>
- Angco, R. J., Caballero, M. M., Caumeran, R., Grijaldo, Jr., A., & Plasencia, N. R. (2025). A Gamified Instruction in Teaching Physical Education: A Meta-Synthesis. *HUMAN BEHAVIOR, DEVELOPMENT and SOCIETY*, 26, 24–36. <https://doi.org/10.62370/hbds.v26i1.278090>
- Arias, K. (2023). *Enfoque estratégico para optimizar la comprensión lectora en estudiantes América*. *Revista de Investigación Multidisciplinaria Iberoamérica*, RIMI <https://revistarimi.net/index.php/home/article/view/144/160>
- Barrera, L., Núñez, N., Suárez, S., & Meneses, N. (2024). *Estrategias de gamificación en el aula de primaria: efecto sobre la motivación y el aprendizaje*. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2811>

- Caiza, S. (2021). *Estrategias metodológicas activas y comprensión lectora en estudiantes de educación intercultural general básica del cecib “naciones unidas”, tixán*. Universidad nacional de Chimborazo vicerrectorado de posgrado e investigación instituto de posgrado. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7920/1/DP.PED.DINT.%20TESIS%20FINAL-%20CAIZA%20DAQUILEMA%20SERGIO.%20Posgrado.pdf>
- Castillo, M. (2022). *La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza*. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Cataña, A. (2020). *Libro interactivo digital para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de nivel medio*. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2528>
- Chalpartar Nasner, L. T. M., Fernández Guzmán, A. M., Betancourth Zambrano, S., & Gómez Delgado, Y. A. (2022). *Deserción en la población estudiantil universitaria durante la pandemia, una mirada cualitativa*. Revista Virtual Universidad Católica Del Norte, 66. <https://doi.org/10.35575/rvucn.n66a3>
- Cisneros Gallo, T. (1996). *Fundamentos de los métodos activos en la enseñanza de la línea de filosofía y CCSS en la educación secundaria*. Educación, 5(10). <https://doi.org/10.18800/educacion.199602.002>
- García Macías, A. M., & Chancay García, L. (2023). *La gamificación: Un estudio teórico para el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes*. MQRInvestigar, 7(3). <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.3.2023.4496-4515>
- Gaviria, D. (2021). *Pedagogía de la Gamificación* (Vol. 1). Colombia: Creative Commons. <file:///C:/Users/HP/Downloads/DDMPDH182.pdf>
- Grávalos Gastaminza, M. A., Hernández Garrido, R., & Pérez-Calañas, C. (2022). *La herramienta tecnológica kahoot como medio para fomentar el aprendizaje activo: un análisis sobre su impacto en la docencia en el Grado de Administración y Dirección de Empresas*. Campus Virtuales, 11(1), 115–124. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.970>
- Guamán Cajilema, L. C., Gualacañay Pagalo, B. V., Gualancañay Pagalo, L. B., & Paucar Valla, P. (2025). *Uso de metodologías activas para la comprensión lectora en estudiantes de educación básica*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(2), 5123–5130. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i2.17279](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17279)
- Guevara, A. (2021). *Liveworksheets, y ¡¡¡ahórrate tiempo al corregir!!!* <https://ined21.com/liveworksheets/>
- Gutiérrez Cursilona, C. N., Narváez Ocampo, M. E., Castillo Camilita, D. P., & Tapia Peralta, S. R. (2023). *Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: implicaciones y*

- beneficios. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3).  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6409](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6409)  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47422/ac.v3i2.76>
- Jara, M., Gómez, G., Guerrero, S., & Cedillo. D. (2021). *Vista de El uso del subrayado para la comprensión lectora en Educación Básica*.  
<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/article/view/296/578>.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.51247/pdlc.v2i1.296>
- León-Velarde, C. G., Luna Campos, L. E., Mendoza Marín, R. J., Chávez Cabello, R. E., & Chucos Calixto, W. L. (2026). *La gamificación como metodología activa para incentivar el aprendizaje autónomo*. *Revista InveCom*, 6(2), 112–130.  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632026000202112&script=sci\\_arttext](https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632026000202112&script=sci_arttext)
- Manzanares Triquet J. C. y Moya García M. (2022). *Soluciones digitales para profesores en apuros: Herramientas y recursos tecnológicos para dinamizar el aula virtual*. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 19(2), 255-264.  
<https://doi.org/10.5209/tekn.77533>
- Ministerio de Educación Nacional. (2021). *Ciencia Tecnología e innovación en jornada única. (Módulo 5)*. [https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-406829\\_recurso\\_20.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-406829_recurso_20.pdf)
- Ministerio de Educación. (2023). *Lineamientos específicos para la implementación de la hora de “animación a la lectura” en los subniveles elemental, media y superior de educación general básica*. [https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2023/Sala%20de%20profes/Lineamientos\\_para\\_la\\_hora\\_pedagogica\\_de\\_Animacion\\_lectura.pdfv](https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2023/Sala%20de%20profes/Lineamientos_para_la_hora_pedagogica_de_Animacion_lectura.pdfv)
- Monserrate, F., Segovia, Á. I. (2023). *Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. *Polo Del Conocimiento*, 8(8). Obtenido en <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5879>
- Mora Pluas, P. M., Guerrero Menoscal, J. S., Coya Choez, Y. A., Vera Timbiano, A. V., Ruiz Mora, D. J., & Mendoza Triviño, M. V. (2024). *Influencia De Las Estrategias Metodológicas En El Nivel Cognitivo De Los Estudiantes De Nivel Inicial*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8, 983–1000. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11309](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11309)
- Mora, D. (2023). *La gamificación y la motivación por el aprendizaje de las Ciencias Naturales de los estudiantes de 8vo grado de la Unidad Educativa “Provincia de Chimborazo”. Cantón Pallatanga, periodo 202-2023*.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12188/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-002-2024.pdf>

- Moreira, M. A. (2020). *Aprendizaje Significativo: la Visión Clásica, otras Visiones e Interés. Proyecciones*, (14), 010. <https://doi.org/10.24215/26185474e010>
- Olmedo, D., Gordon, G., Jara, H., Chuqui, M., Lema, S., & Palaguaray, D. (2024). *La Eficacia de la Gamificación en el Fomento de la Motivación y el Aprendizaje Activo en Aulas Virtuales. Revista Científica Retos de La Ciencia*. <https://doi.org/10.53877/rc.8.19e.202409.19>
- Palacios, C. (2023). *La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la institución educativa Elite School – Huacho* <http://hdl.handle.net/20.500.14067/8134>
- Pardo, M., Chamba, L., Gómez, Á., & Jaramillo, B. (2020). *Las TIC y rendimiento académico en la educación en la educación superior: Una relación potenciada por el uso del Padlet. Revista Iberian Journal of Information Systems and Technologies*, 934–944. Obtenido de <http://search.proquest.com/openview/44569916b37320b254cff4794d528753/1?pqorigsite=gscholar&cbl=1006393>
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., Vázquez-Cano, E., & López-Meneses, E. (2020). *Gamificación para fomentar la activación del alumnado en su aprendizaje. Revista de Ciencias Sociales*, (68), 123–135. <https://www.redalyc.org/journal/5771/577165121016/>
- Pazmiño, D. (2025). *La gamificación como metodología activa para el fortalecimiento del proceso de enseñanza en el área de estudios sociales de los estudiantes de 4to años de educación básica en la Unidad Educativa la Maná*. <https://repositorio.uteq.edu.ec/server/api/core/bitstreams/394faa62-3827-46f2-8312-50e7634e5eda/content>
- Pérez, M., Sánchez, D., & Padilla, C. (2021) *Africa Proyec La leyenda de faro: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido de la expresión corporal en Educación Secundaria. Retos*, 42, 567–574. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>
- Rioja, U. I. (2025). *¿Qué es la gamificación en el aula y cómo aplicarla? UNIR*. <https://www.unir.net/revista/educacion/gamificacion-en-el-aula/>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (2014). *Metodología de la investigación*. <https://Dialnet.Unirioja.Es/Servlet/Libro?Codigo=775008>.
- Sandín, M. (2003). *Investigación cualitativa en la educación. Fundamentos y tradiciones*. McGraw Hill. [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-97922005000300007](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922005000300007)

- Tenesaca, M., Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe.* <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/e22df473-573f-4bc7-98ef-ca77b26bd155/content>
- Toro, D. (s.f.). *Gamificación en el ámbito educativo.* Revista. Universidad Nacional de La Plata. <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/3144/1972>
- Ulloa, D y Carcausto, W. (2023). *Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática.* Horizontes revista de investigación ciencia de la educación. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1435/2639>
- Valdez-Esto, J. I. (2021). *Comprensión lectora y rendimiento académico.* Dominio de Las Ciencias, 7(1), 67–87. [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ComprensionLectoraYRendimientoAcademico-8510616%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-ComprensionLectoraYRendimientoAcademico-8510616%20(1).pdf)
- Veintemilla Paquita, del Águila Burga Libby, & Pinedo Gladith. (2022). *Vista de Los organizadores gráficos como estrategia en la comprensión lectora: una revisión de la literatura científica del 2015.* <https://www.journalalphacentauri.com>

## ANEXOS

### Anexo 1. Cuestionario



#### UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

#### FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

#### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Tema:** Propuesta de método activo para la comprensión lectora

**Objetivo:** Proponer métodos activos que desarrollen la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado en la Unida Educativa Fiscomisional “Fe y alegría” período 2025-2026.

**Nombre de la Institución:** Unida Educativa Fiscomisional “Fe y alegría”

**Entrevistadoras:** Katya Amaguaña – Lizeth Lara

**Entrevistados:** Estudiantes de sexto grado paralelo A

**Periodo:** 2025-2026

**Tecnica:** Encuesta

**Instrumento:** Cuestionario

**Parámetro 1:** Comprensión lectora en el nivel literal por medio de la plataforma Kahoot con juego gamificadas

**1. Las preguntas desarrolladas después de la lectura fueron útiles para parafrasear.**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

**1. ¿El uso de organizador grafico te ayudó a relacionar y comprender mejor las ideas principales del texto?**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

**2. ¿A través del bingo lector te ayudó a identificar las palabras claves del texto leído?**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

**4. ¿Las preguntas desarrolladas te ayudó a relacionar las palabras con su significado y a comprender mejor las ideas principales del texto?**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

**5. ¿Las preguntas formuladas después de la lectura te ayudaron a identificar con claridad a los personajes del texto?**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

**6. ¿La actividad de identificación visual te facilitó reconocer con claridad los escenarios donde se desarrollan los hechos?**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

**PARAMETRO 2:** Comprensión lectora en el nivel inferencial por medio de la plataforma Wordwall con juego gamificadas

**7. ¿La actividad de opción múltiple te ayudó a elaborar analogías, es decir, a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto?**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

**8. ¿La actividad de emparejamiento te ayudó a elaborar analogías, es decir, a relacionar ideas y palabras similares para comprender mejor el significado del texto?**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

**9. ¿La actividad de completar la frase te ayudó a imaginar qué ocurriría en el texto o a interpretar su mensaje?**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

**PARAMETRO 3:** Comprensión lectora en el nivel crítico valorativo por medio de la plataforma Padlet

**10. ¿La cadena de historias te ayudó a redactar un texto con tus propias palabras sobre lo que leíste?**

- a) Muy útiles
- b) Bastante útiles
- c) Poco útiles
- d) Nada útiles

## Anexo 2. Entrevista



### UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

### FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

### CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

**Tema:** Propuesta de método activo para la comprensión lectora

**Objetivo:** Proponer métodos activos que desarrollen la comprensión lectora en los estudiantes de sexto grado en la Unida Educativa Fiscomisional “Fe y alegría” período 2025-2026.

**Nombre de la Institución:** Unida Educativa Fiscomisional “Fe y alegría”

**Entrevistadoras:** Katya Amaguaña – Lizeth Lara

**Entrevistados:** Estudiantes de sexto grado paralelo A

**Periodo:** 2025-2026

**Tecnica:** Entrevista

**Instrumento:** Guía de entrevista

**Parámetro 1: Comprensión lectora nivel literal (Kahoot)**

1. ¿Por qué crees que fue útil trabajar con preguntas para parafrasear el texto leído?

---

---

---

---

2. ¿De qué manera el uso de mapas conceptuales te ayudó a entender mejor las ideas principales?

---

---

---

---

**3. ¿Qué te pareció la actividad para encontrar las palabras clave del texto? Porque fue fácil o difícil**

---

---

---

---

**4. Cuéntame cómo la actividad de las palabras te ayudó a entender mejor la historia.**

---

---

---

---

**5. ¿Qué te pareció identificar a los personajes de la historia? ¿Fue fácil o difícil? ¿Por qué?**

---

---

---

---

**6. ¿Qué sentiste al identificar los hechos y lugares de la historia mientras jugabas?**

---

---

---

---

**Parámetro 2:** Comprensión lectora nivel inferencial (Wordwall-Educaplay)

**7. ¿Cómo te ayudó la actividad de opción múltiple a relacionar ideas y palabras para comprender mejor el significado del texto?**

---

---

---

---

**8. Al emparejar palabras, ¿cómo te ayudó a encontrar ideas parecidas y entender mejor el texto?**

---

---

---

---

**9. En la actividad de completar las frases, ¿cómo te ayudó a imaginar la historia y entender su mensaje?**

---

---

---

---

**Parámetro 3:** Comprensión lectora nivel crítico valorativo (Padlet)

**10. Al crear tu propia historia en la cadena de historias, ¿qué fue lo que más te gustó?**

---

---

---

---

### Anexo 3. Matriz de operacionalización de la variable independiente



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA**

**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE: INDEPENDIENTE**

**TÍTULO – TEMA:** Propuesta de métodos activos para la comprensión lectora **AUTOR/A:** Katya Amaguaña; Lizeth Lara  
**TUTOR:** Mgs. José Félix Rosero López

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES SUBESCALA	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable Independiente:  <b>Métodos activos:</b></p> <p>Como señala “los métodos activos son una propuesta para crear una nueva forma de enseñar que tiene como finalidad el aprendizaje del alumno. Los métodos activos estimulan la actividad del alumno donde no se limita a recibir la información al contrario participan, produce y crea.” (Díaz,1990, como se cita en Cisneros,1996, p.155)</p>	<p>Aprendizaje activo y colaborativo</p>	<p>Participación activa</p>	<p>Uso de actividades prácticas (juegos, proyectos, experimentos, dramatizaciones).</p>	<p>¿Te gustaría trabajar con actividades dinámicas para comprender mejor la lectura?                      ¿Las actividades prácticas facilitan que entiendas mejor el contenido del texto?</p>	<p style="text-align: center;"><i>Técnica</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> <li>• Entrevista</li> </ul> <p>Nos ayuda a obtener datos números y percepciones. Emociones, opiniones para poder contrastar la información.</p> <p style="text-align: center;"><i>Instrumento</i></p> <p>Cuestionario</p>
		<p>Trabajo en equipo</p>		<p>¿Cómo te sentiste al trabajar con tu compañero para comprender la lectura?                      ¿El trabajo en pareja te ayudó a entender mejor el texto?</p>	

	El estudiante protagonista de su proceso de enseñanza y aprendizaje.	Aprendizaje autónomo	Autonomía para explorar, decidir y construir su aprendizaje.	<p>¿Las actividades autónomas te ayudan a comprender mejor el texto?</p> <p>¿Explorar el contenido antes de la explicación de la maestra mejora tu comprensión?</p>	<p>Guía de entrevista estructurada</p> <p>El cuestionario tendrá 10 preguntas cerradas y la guía de entrevista estructura 10 preguntas abiertas.</p>
			Capacidad para producir, crear o transformar información o materiales.	<p>¿Las actividades te motivan a crear o producir algo relacionado con la lectura?</p> <p>¿Las actividades creativas te ayudan a comprender mejor lo que lees?</p>	
	Retroalimentación constante.	Reflexión y mejora	Frecuencia de la retroalimentación durante las actividades.	<p>¿La retroalimentación de la maestra te ayuda a mejorar tu comprensión?</p> <p>¿Recibir comentarios inmediatos te ayuda a corregir tus errores al leer?</p>	
			Oportunidades de autocorrección y reflexión del estudiante.	<p>¿Reflexionar sobre tus errores te ayuda a mejorar la comprensión?</p> <p>¿Corregir tus respuestas después de una explicación mejora tu comprensión lectora?</p>	

#### Anexo 4. Matriz de operacionalización de la variable dependiente



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE: DEPENDIENTE**

**TÍTULO – TEMA:** Propuesta de métodos activos para la comprensión lectora **AUTOR/A:** Katya Amaguaña; Lizeth Lara

**TUTOR:** Mgs. José Félix Rosero López

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES SUBESCALA	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable dependiente: <b>La comprensión lectora:</b></p> <p>La comprensión lectora es la capacidad que tienen las personas para reconocer e identificar los significados del texto que se presenta de manera explícita e implícita, para poder realizar esta acción el lector debe tener saberes previos para poder relacionarlo el conocimiento antiguo con el nuevo. A este proceso se lo conoce como decodificación y codificación y en base a esto se construye significados mentales considerando los</p>	<p>Capacidad para identificar significados de manera explícita e implícita.</p>	<p>Reescritura del contenido</p>	<p>Parfraseo</p>	<p>¿Pudiste parafrasear el texto con tus propias palabras? ¿Explicar el texto con otras palabras te ayudó a entenderlo mejor?</p>	<p><b>Técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> <li>• Entrevista</li> </ul> <p>Nos ayuda a obtener datos números y percepciones. Emociones, opiniones para poder contrastar la información.</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Cuestionario Guía de entrevista estructurada</p>
		<p>Ideas claves</p>	<p>Subrayar</p>	<p>¿Identificaste la idea principal del texto? ¿Subrayar la información más importante te ayudó a comprender mejor?</p>	
	<p>Activación de conocimientos previos y relacionarlo con lo nueva información.</p>	<p>Relación entre saberes previos y nueva información</p>	<p>Utilizar experiencias personales para la interpretación del contenido.</p>	<p>¿Tus conocimientos previos te ayudaron a entender el texto? ¿Relacionar lo que ya sabías con lo nuevo facilitó tu comprensión?</p>	

niveles de comprensión lectora. Veintemilla Paquita et al. (2022). p 32		Aplicación a la vida real		¿El contenido del texto se relaciona con tu vida real? ¿Comprendes mejor el texto cuando trata temas cercanos a tu vida?	El cuestionario tendrá 10 preguntas cerradas y la guía de entrevista estructura 10 preguntas abiertas.
	Niveles de comprensión literaria: Literal, inferencial y crítico valorativo.	Identificación de elementos	Comprende el texto en sus tres niveles.	¿Reconociste los personajes principales del texto? ¿Identificar detalles explícitos te ayudó a entender mejor la lectura?	
		Deducción		¿Pudiste deducir información del texto, aunque no estuviera explícita? ¿Qué pistas del texto te ayudaron a inferir información importante?	

		Reflexión y juicio		¿Qué enseñanza te dejó el texto? ¿Estás de acuerdo con el mensaje del autor? ¿Por qué?	
--	--	--------------------	--	--	--