NOMBRE DEL TRABAJO

**4. TESINA FINAL Andía.docx**

AUTOR

**CARLOS ANDÍA**

RECUENTO DE PALABRAS

**8336 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**52505 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**36 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**82.5KB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 31, 2024 10:12 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jan 31, 2024 10:13 AM GMT-5**

## 12% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base d

- 11% Base de datos de Internet
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossr
- 7% Base de datos de trabajos entregados

## Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 16 palabras)

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

# LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE EN LA COMPETENCIA LEE DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**


ANDÍA LÓPEZ, Carlos Alfredo

QUISPE HERHUAY, Carlos Alonso

SAENZ PALMA, Ariana Giselle

SAENZ PALMA, Lorena Giovanna

SAJAMI SALCEDO, Luz Clarita

ASESOR(A):

AGUIRRE JULCAPOMA, Mónica Liliana


Lima, diciembre del 2023

# Índice


**Introducción** **3**
**Delimitación y planteamiento del problema** **4**
**Justificación** **5**
**Objetivos de la investigación** **6**
Objetivo general: 6
Objetivos específicos: 7
**Capítulo I: Marco teórico conceptual** **7**
1.1 Antecedentes de la investigación 8
1.1.1. Antecedentes internacionales. 8
1.1.2. Antecedentes nacionales. 9
1.2 Marco teórico 10
1.2.1. Gamificación 10
1.2.2. Gamificación en el ámbito educativo. 11
1.2.3. Gamificación como recurso didáctico. 11
1.2.4. Competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. 11
1.2.5. Capacidades de la competencia lee. 12
1.2.6. Comprensión lectora. 12
1.2.7. Niveles de comprensión lectora. 13
1.2.7.1. Nivel literal. 14
1.2.7.2. Nivel inferencial 14
1.2.7.3. Nivel crítico 14
**Capítulo II: Metodología de la investigación** **15**
2.1 Enfoque y tipo de investigación 15
2.1.1 El enfoque cualitativo. 15
2.1.2. Diseño documental 16
**2.2 Análisis e interpretación de resultados** **16**
**Conclusiones** **18**
**Recomendaciones** **18**
**Referencias** **20**
**Anexos** **25**

## Introducción

En la contemporaneidad, la educación secundaria enfrenta un desafío crítico relacionado con el rendimiento académico, particularmente en la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna. Ante este escenario, surge la necesidad de explorar nuevas estrategias y recursos didácticos que capten la atención de los estudiantes y fortalezcan su habilidad lectora. Este estudio se enfoca en la importancia de emplear estrategias de gamificación como recurso didáctico para potenciar la competencia lectora en estudiantes de secundaria, utilizando un enfoque cualitativo e investigación documental para comprender cómo la gamificación puede generar un aprendizaje autónomo, lúdico y efectivo.

La estructura de la investigación comprende dos capítulos fundamentales. En el primero, se aborda el marco teórico conceptual, que engloba tanto antecedentes internacionales como nacionales relevantes al tema, puesto que este proporciona una base conceptual sólida para contextualizar el estudio. En el segundo capítulo, se detalla el marco metodológico, que incluye la descripción del tipo y diseño de la investigación, las estrategias de recolección de datos, la revisión teórica y el análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Por último, nuestra investigación finaliza con la presentación de las conclusiones, sugerencias obtenidas a partir de las reflexiones en relación con los objetivos y las referencias bibliográficas, anexando la matriz de coherencia, la técnica del fichaje y el registro de páginas web.

**Delimitación y planteamiento del problema**

En la actualidad, la educación brindada a los estudiantes del nivel secundario se encuentra arraigada a lo convencional, por lo que se tiene como consecuencia el bajo rendimiento escolar en las diversas áreas de estudio, especialmente en el área de comunicación con la competencia lee diversos tipos de texto en su lengua materna. La Evaluación Muestral EM (2022), reveló que a nivel nacional el 13% de alumnos se encuentran en el nivel previo y el 36% en el nivel inicio en lectura. Estas preocupantes cifras demuestran la escasa comprensión de textos de una gran población de estudiantes en el país y la falta de hábito de lectura en las escuelas. Según el Ministerio de Cultura (2021), el 80% de la población señala la "falta de interés" como la principal razón por la que no adquiere un libro impreso y solo el 7.4% lo atribuye a falta de dinero. Por lo tanto, una de las razones de esta problemática es el desinterés y poca motivación de los adolescentes hacia las lecturas**.** Debido a ello, los docentes deben implementar diversas estrategias y recursos didácticos para atraer la atención de los alumnos a actividades que los ayuden a desarrollar la competencia lee del área de comunicación. Según Ávila y Gómez (2021), la utilización de la gamificación como estrategia educativa, reflejó que repercute como una motivación extrínseca e intrínseca positiva a los estudiantes, a través de la activación de las emociones lo cual facilitará al docente cumplir con sus fines pedagógicos. (p. 339).

La gamificación es implementada en el ámbito educativo con el fin de transmitir contenidos a través de una experiencia lúdica que fomenta la motivación, la participación, el aprendizaje y la diversión, en el que se pueden utilizar estrategias, dinámicas y elementos de los juegos en contextos diferentes durante los procesos de aprendizaje. Asimismo, aunque se ha introducido recientemente en las aulas, la gamificación no solo es una tendencia educativa en progreso, sino que también ha demostrado ser efectiva en varios estudios, lo que la hace una metodología muy atractiva para los maestros. (Trenzano, 2022). Por ende, la gamificación es una estrategia didáctica activa y estimulante que busca en los estudiantes promover sus conocimientos a través de los juegos.

El principal objetivo de este estudio es explicar la importancia de utilizar las estrategias propuestas de la gamificación como recurso didáctico para ser aplicados en estudiantes de secundaria para reforzar el incremento de la competencia lee diversos tipos de texto en su lengua materna. El trabajo es de enfoque cualitativo e investigación documental porque se emplea la recopilación, selección y análisis de diversas fuentes de información con objetivos similares para obtener más conocimientos y resultados de antecedentes del tema.

La importancia de esta investigación radica en la innovación del aprendizaje tradicional que permanece en las aulas, a uno acompañado de la gamificación que apoye a los estudiantes a aprender de una manera distinta y generen un aprendizaje autónomo, a través de una forma lúdica y divertida. Asimismo, se puede aplicar perfectamente al ámbito de la lectura porque se puede forjar actividades y experiencias que lleven a los alumnos a desarrollar y mantener prácticas lectoras, aplicando dinámicas de juego en función a la formación y el aprendizaje de los desempeños de la competencia lee, teniendo en cuenta el enfoque constructivista como corriente pedagógica.

En este presente trabajo de investigación, buscamos promover la gamificación como recurso didáctico para el aprendizaje en las aulas. Por consiguiente, se formula la siguiente interrogante:

¿Cómo la gamificación puede promover una mejora en el aprendizaje de la competencia Lee de los estudiantes del nivel de secundaria de EBR?

## Justificación

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo porque al observar los resultados de la Evaluación Muestral (2022) que demuestra la realidad de las aulas de educación secundaria de nuestro país, se identificó la escasa motivación y concentración de las estudiantes al aplicar las capacidades de la competencia lee. Ramos (2019) explica que aquellos alumnos que no están suficientemente motivados tienen una muy baja predisposición a aprender teniendo como resultado que no participen en los trabajos en aula.  Debido a ello muchos de los alumnos tienen un bajo rendimiento académico y

una deficiencia de desarrollo en el pensamiento crítico, ya que no comprenden la información explícita e implícita de los textos que leen.

Esta investigación se realiza para explicar el uso de la gamificación como recurso didáctico para fortalecer el aprendizaje de los alumnos implementando actividades que desarrollan la dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales. Hernández y Mayorga (2022) aseguran que la gamificación como recurso didáctico ayuda a potenciar actitudes y aptitudes en los estudiantes incorporando el trabajo desde la diversión para obtener mejores resultados. Del mismo modo, se busca integrar este recurso en el proceso de enseñanza para que los educandos a través del juego sean conscientes de lo que leen, establezcan relaciones de intertextualidad y una posición de lo que comprenden.

La trascendencia del presente trabajo recae en que la gamificación se abordará a través de medidas específicas que tengan un impacto positivo en las habilidades de lectura y la comprensión de diferentes tipos de textos en la competencia lee a través de la integración de elementos como recompensas, desafíos y narrativas interactivas. Prieto (2020) Los recursos educativos gamificados enfatizan la participación activa del estudiante, promoviendo su involucramiento y autonomía en la formación del conocimiento mediante la adaptación personalizada a las necesidades de aprendizaje haciendo de esta una experiencia diferente en contraste a la enseñanza tradicional. De manera que se puedan generar beneficios significativos como un mayor acercamiento a la comprensión de textos en los diferentes niveles literal, inferencial y crítico.

## Objetivos de la investigación

### Objetivo general:

Explicar la importancia de la gamificación para la mejora del desarrollo de aprendizajes en la competencia lee diversos tipos de textos en las estudiantes de secundaria.

**Objetivos específicos:**

Justificar el uso de la gamificación en los procesos pedagógicos en base a la competencia lee diversos tipos de textos.

Describir la gamificación como recurso didáctico para mejorar las habilidades del estudiante en el nivel literal, inferencial y crítico de la lectura.

Explicar la influencia positiva de la implementación de la gamificación en el proceso de lectura para la comprensión de diversos tipos de textos.

# Capítulo I: Marco teórico conceptual

## 1.1 Antecedentes de la investigación

### 1.1.1. Antecedentes internacionales.

Pereira, Palomino, Santiago y Villarreal (2022) finalmente proponen el objetivo principal de su tesis mejorar la comprensión lectora a nivel inferencial en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos en Barranquilla. Para lograrlo, se empleó una metodología que integró la gamificación y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) mediante la estrategia didáctica digital denominada "Leo, infiero y me divierto". La investigación se centra en la comprensión lectora como un componente esencial de la educación, abarcando la capacidad de interpretar, deducir e inferir el mensaje presente en un texto. Los resultados revelaron un incremento del porcentaje de respuestas correctas en comprensión lectora, particularmente a nivel inferencial, pasando del 55% al 90%, con mejoras también en el nivel literal. Además, se observó un compromiso destacado, entusiasmo y autonomía por parte de los estudiantes al participar en las actividades. En conclusión, los resultados indican que la gamificación y las TIC son motivadoras y refuerzan los niveles de comprensión lectora en los estudiantes. Estos datos proporcionan información relevante para contextualizar el uso de la gamificación como recurso didáctico en un trabajo de investigación. Esta tesis fue seleccionada porque se asemeja al presente trabajo de investigación en el uso de la gamificación para mejorar la comprensión lectora. Por otro

lado, difiere porque esta se enfoca específicamente en el nivel inferencial mientras que la presente busca la mejora de los tres niveles de comprensión lectora en general.

López y Perez (2022) en su artículo “Sistemas de gamificación de Ta-tum: transformando la lectura en una aventura inmersiva”, analizan la plataforma mencionada para evaluar e inferir su potencialidad didáctica. Se adopta una metodología cualitativa, centrada en el estudio de caso único concretado en el análisis de sistema de gamificación y carácter inmersivo. Teniendo como conclusión, que Ta-tum motiva a los jóvenes a leer e incrementa el hábito lector debido a su narrativa detectivesca y su carácter inmersivo, fomentando la lectura comprensiva y el gusto por las obras literarias. Además, este programa incluye actividades grupales en niveles, adentrando a los estudiantes a una aventura de misterio en donde se convierten en protagonistas y responsables del desenlace de la trama. Este artículo tiene similitudes en las conclusiones ya que también se busca fomentar la comprensión de textos e influir positivamente en sus hábitos de lectura. Por otra parte, se diferencia en el estudio de caso único porque el trabajo tiene como unidad de investigación estudiantes de secundaria en general.

Laquimba y Esquivel (2023) en su artículo “Gamificación educativa para mejorar la lectura crítica” tuvieron como objetivo principal innovar el proceso de enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura mediante la utilización de actividades gamificadas aplicables en zonas rurales. Para ello, la metodología estuvo orientada por el enfoque cualitativo, análisis documental y la investigación acción. De igual manera el instrumento aplicado fue una evaluación a una muestra de once estudiantes de secundaria. Los resultados de la investigación de la gamificación educativa en zonas rurales fueron positivos porque se concluyó que la aplicación consecutiva de herramientas digitales propicia a la Gamificación educativa espacios de enseñanza aprendizaje llamativos y eficaces sin ser necesarios la conectividad y equipos tecnológicos. El artículo se asemeja en el objetivo de innovar el proceso de enseñanza aprendizaje del área de comunicación, el enfoque cualitativo y análisis documental. Sin embargo, se diferencia del presente trabajo porque este se basa en la gamificación en la ruralidad sin intervención de la tecnología.

### 1.1.2. Antecedentes nacionales.

De igual manera, otra investigación sobre la aplicación móvil de la gamificación para apoyar la comprensión lectora es la tesis de Corrales ( 2021). El objetivo general es apoyar al proceso de aprendizaje de los estudiantes de manera visual teniendo como base los niveles y estrategias de comprensión lectora. En el primer procedimiento utilizaron el mecanismo del videojuego y la segunda, el desarrollo del sistema web que sirve como apoyo para registrar lecturas y el eje de cada pregunta para la evaluación del estudiante. La muestra de participación educativa fueron estudiantes de segundo de secundaria de una institución educativa de Lambayeque. Se obtuvo como resultado un incremento del 15% de eficacia de la propuesta aplicada sobre la evaluación tradicional. Por esta razón, se concluyó que el uso de la gamificación en la educación logra mejores resultados en el aprendizaje. La tesis se asemeja en el presente trabajo a los objetivos de la investigación. No obstante, se diferencian en las metodologías aplicadas.

Barrionuevo y Silva (2020) en su trabajo de investigación sobre Videojuegos para promover la comprensión lectora utilizando estrategias de gamificación el principal objetivo que plantean es definir los conceptos más relevantes de la gamificación y videojuegos para obtener una comprensión clara de lo que representan para lograr un efecto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Comparte similitudes con el presente trabajo porque se busca promover la comprensión lectora. A pesar de ello, se diferencia en el objetivo principal de las investigaciones.

Verde y Bravo (2022) en su tesis sobre la Percepción docente sobre gamificación como estrategia de evaluación del área de comunicación asegura que el objetivo principal es evaluar el nivel de aprendizaje mediante el uso de técnicas de evaluación, ya que en la actualidad es un proceso necesario. No obstante, debido a la pandemia, este procedimiento tuvo que ser modificado para ajustarse al entorno virtual. Esto llevó a muchos educadores a buscar opciones que fueran apropiadas para esta situación, destacando las herramientas gamificadas como una estrategia de evaluación adecuada para los contenidos del plan de estudios. A través de una evaluación que sirvió de muestra para obtener la impresión de los docentes ante esta nueva estrategia, los resultados reflejan que los profesores tienen una visión favorable sobre la efectividad de

la gamificación. Sin embargo, hay un debate sobre la eficacia total. Existen similitudes de la tesis con el trabajo ya que se emplea la gamificación en el área de comunicación. Sin embargo, esta tesis se basa en la percepción docente y no desde la de los estudiantes.

## 1.2 Marco Teórico

El propósito que tiene este trabajo como principal propuesta es de innovar la pedagogía a través de la gamificación como un recurso didáctico para fortalecer el aprendizaje en la competencia de lectura de los estudiantes de secundaria, para ello necesitamos conocer los componentes que conforman el contexto de la gamificación.

### 1.2.1. Gamificación

La gamificación según Trasobares & Valdivieso (2019) se refiere al uso de mecánicas de juegos, estrategias y procesos dentro de una actividad con el único propósito de generar en el individuo compromisos y motivaciones que permitan mejorar los ambientes de trabajo.

De igual manera, García (2020), la gamificación en el entorno educativo nos permite acceder a la motivación de los estudiantes, aumentando su participación a través de la implementación de estrategias y premios en el ámbito educativo y mejorar los éxitos académicos, lo cual genera un mayor involucramiento del estudiante propiciando el trabajo colaborativo y la socialización para apuntar hacia un mismo objetivo.

Asimismo, según Lázaro y Moreira (2021) la gamificación aplica componentes basados en el juego a distintos contextos que no son propiamente juegos, tal como en la educación, con el fin de contribuir en mejorar la participación y el compromiso de las personas, aspectos basados en la relación de autorregulación o autonomía del aprendiente.

Según esta variedad de autores que nos hablan sobre la gamificación como recurso didáctico utilizan elementos lúdicos para aumentar la participación y que es aplicado en diferentes ámbitos, contribuyendo en el mejoramiento de la participación y el aprendizaje autónomo de las personas.

### 1.2.2. Gamificación en el ámbito educativo.

En este contexto, la gamificación juega un papel relevante puesto que no está restringida a áreas educativas y puede conseguirse a través de ella una gran variedad de competencias sociales. Las competencias sociales se desarrollan a partir de experiencias de aprendizaje integrativas, que no quedan limitadas a contenidos disciplinares que el alumnado debe adquirir, sino que es una tríada, basada en el conocimiento, las habilidades y las actitudes (Batistello y Pereira, 2019)

La gamificación se puede incorporar de dos maneras en los contextos educativos de manera superficial o de contenido, que utilizan una forma puntual en una clase y que se puede estructurar en un curso de manera más profunda (Garone y Nesteriuk, 2019)

Por ello, la gamificación ofrece un gran beneficio en el ámbito educativo debido a que, enriquece las experiencias de aprendizaje al combinar los conocimientos, habilidades y actitudes con las dinámicas de juegos, generando un beneficio mayor a la captación de la clase y participación activa de los estudiantes.

### 1.2.3. Gamificación como recurso didáctico.

La gamificación como recurso didáctico se destaca, la incorporación de elementos del diseño del juego para aprovecharlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero estos no se utilizan por sí mismos, en base a ello se toman algunos principios o mecanismo como los incentivos, la retroalimentación y el reconocimiento a poder equivocarse como medios para generar un aprendizaje significativo (Cascantes y granadas, 2019)

### 1.2.4. Competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

La competencia lee se describe como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que influyen en la lectura. Implica que el estudiante esté comprometido en un proceso activo de dar significado, ya que no se limita a descifrar o

entender simplemente la información explícita de los textos que lee, sino que también puede interpretarlos y formar una postura con respecto a ellos. (MINEDU,2016)

### 1.2.5. Capacidades de la competencia lee.

Esta competencia engloba la conjunción de habilidades que se desarrolla en las capacidades:

En primer lugar, el estudiante debe ser capaz de obtener información del texto escrito al localizar y seleccionar información explícita con un propósito específico.

Por consiguiente, se espera que el estudiante infiera e interprete información del texto, construyendo así el significado del mismo. Esto implica establecer relaciones entre la información explícita e implícita para deducir nueva información y llenar posibles vacíos en el texto.

Además, se subraya la importancia de la reflexión y la evaluación en relación con la forma, el contenido y el contexto del texto. Puesto que reflexionar implica comparar y contrastar aspectos formales y de contenido del texto con la experiencia, el conocimiento del lector con diversas fuentes de información que conoce. Por otro lado, la evaluación implica analizar y valorar los textos escritos para formar una opinión personal o un juicio crítico sobre aspectos presentados en el texto, y mediante este desarrollar un amplio nivel de argumentación para defender su punto de vista.

De esta manera, se genera la relación entre la competencia Lee diversos tipos de textos y las tres capacidades que se encuentran dentro de esta con los niveles de comprensión lectora, que mediante la implementación de la gamificación se logrará responder a los estándares de aprendizaje de los estudiantes.

### 1.2.6. Comprensión lectora.

Para Núñez, Medina y González. (2019), detallan que el desarrollo de la competencia lectora hoy en día es importante, puesto a que ayuda a integrarnos socialmente y nos brinda la obtención de nuevos conocimientos, aseverando que se debe promover el desarrollo de

este proceso desde la etapa preescolar e incesantemente en los años subsiguientes, ayudando a los lectores a empoderarse de la estructura gramatical del texto y su significado, para el enriquecimiento firme de su vocabulario, independientemente del contexto sociocultural y económico de cada lector ya que influye de manera directa en el desarrollo de este proceso.

Teniendo en cuenta lo anterior expuesto, Carballo (2020), dice que para comprender a fondo las implicaciones cognitivas de la comprensión lectora, es esencial tener en cuenta que, al llevar a cabo ejercicios de comprensión, se activan una serie de procesos psicológicos que ofrecen una visión completa de las complejidades asociadas con esta actividad de lectura. Es crucial recordar que factores como el nivel de conocimientos previos, la capacidad cognitiva del lector, la competencia lingüística, el interés, la dificultad del texto, entre otros, actúan como variables que influyen en la calidad de dicha comprensión, aspectos más subjetivos que merecen una consideración detenida. Este entendimiento detallado de las variables cognitivas y subjetivas en el proceso de comprensión lectora servirá como una base sólida para el marco teórico de mi trabajo de investigación.

Es decir, que la comprensión lectora es la interacción entre el texto y el lector, a través de ella el lector puede generar un nuevo conocimiento atribuido por la lectura generando esa conexión entre lectura y lector.

### 1.2.7. Niveles de comprensión lectora.

Para Cárdenas (2021) distinguen tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico. Estos niveles, desarrollan al lector un alcance de comprensión total con el texto leído, reuniendo procesos de pensamiento que se activan durante la interacción del lector con el texto, en los que combinan sus experiencias e ideas previas con las que plantea el texto, y aquel construye conocimiento nuevo.

#### 1.2.7.1. Nivel literal.

Según Cárdenas (2021) en este nivel literal se aplican procesos de pensamiento como la síntesis, que demanda la realización de descripciones, comparaciones y relaciones, clasificaciones, entre otros.

Siguiendo esta línea para Abanto (2019) sostiene que el nivel literal, es donde el lector identifica elementos explícitos de la lectura basándose en los personajes, las acciones, los lugares, las ideas principales, entre otros detalles claros que se puedan ver en el texto.

#### 1.2.7.2. Nivel inferencial

Según Inga (2019) el nivel inferencial es un proceso cognitivo donde se puede obtener una conclusión a partir de un conjunto de suposiciones, las cuales pueden ser deductivas e inductivas. Las deductivas hacen referencia a la deducción de una conclusión supuesta que se deriva con mucha fuerza. En cambio, la segunda es una conclusión más probable basados en una serie de deducciones.

Para Gallego (2019) El nivel inferencial es uno de los tres niveles que distingue en la comprensión lectora. Se basa en la habilidad de usar el razonamiento lógico para vincular las ideas previas con las nuevas a través de un proceso esquemático en la elaboración de hipótesis e interpretaciones.

#### 1.2.7.3. Nivel crítico

Según Robles (2019) el nivel crítico brinda la capacidad de generar un juicio autorregulado para un propósito específico, además pueden ser observables para los docentes cuando ejecutan estrategias basados en problemas, análisis contextuales, estudios de casos, narraciones de experiencias y propuesta de intervención.

Adicionando esta misma línea, según Sieo (2022) agregan que los lectores que realizan una mirada crítica en la lectura están en la capacidad de obtener conclusiones y elaborar justificaciones a través de la construcción de soluciones, comparar conceptos, evaluar ideas y circunstancias para asumir una postura propia.

# Capítulo II: Metodología de la investigación

## 2.1 Enfoque y tipo de investigación

### 2.1.1 El enfoque cualitativo.

Es un procedimiento metodológico de análisis complejo y reflexivo que se encarga de visualizar una realidad subjetiva y compuesta por varios contextos. Así mismo, orienta a la interpretación de estas realidades subjetivas pretendiendo detallar, observar, descifrar, interpretar y esquematizar dicha realidad. Según Mejia (2014), estudia diversos objetos con la finalidad de comprender la vida social del sujeto a través de palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes.

### 2.1.2. Diseño documental

Este presente trabajo está basado en un diseño de investigación documental, debido a que es posible efectuar una reflexión de los aspectos que hacen referencia a los instrumentos evaluadores de las categorías de análisis, construyendo premisas y precisando ámbitos no explorados. Se utilizó la recopilación y selección de información de documentos, libros, artículos, entre otros, con el objetivo de relacionar datos de distintas fuentes para proporcionar una visión panorámica y sistemática de un determinado tema (Barraza, 2018).

De este modo, podemos resaltar las fuentes de información que cuya importancia en este proyecto es la de brindar búsqueda de nuevos conocimientos y el acceso a la información. Según Lucía Alonso e Ignacio Saraiva (2020), es necesario poseer habilidades para elegir y analizar las diversas fuentes de información, de manera que un investigador haga uso de aquellas referencias pertinentes y de calidad para el trabajo que se busca realizar. Por ello, después de un largo análisis mediante matrices de triangulación, se han seleccionado documentos que son importantes para sustentar los objetivos planteados en el trabajo de investigación.

Además, utilizando la técnica del fichaje construimos un sistema organizado y jerarquizado para establecer un registro de información relevante que nos permita analizar secuencialmente los estudios previos y facilitar la escritura del cuerpo explicativo

y argumentativo del marco teórico de las investigaciones. Según Edward Loayza (2021), la técnica del fichaje es necesaria para registrar y organizar información de manera ágil y sencilla para analizar la información seleccionada.

## 2.2 Análisis e interpretación de resultados

Con el propósito de indicar la finalidad de nuestra investigación documental, se aplicó la técnica de triangulación, basándose en la opinión de diversos autores que trataron sobre la gamificación como recurso didáctico para fortalecer el aprendizaje en la competencia de lectura de los estudiantes de secundaria. A continuación, mostraremos nuestro análisis e interpretación de resultados en base a los objetivos específicos.

Conforme a nuestro primer objetivo específico para Cubas (2020), los métodos aplicados de la gamificación dentro de la competencia de lectura mejoran las perspectivas, las ideas y el sentir de los estudiantes, convirtiéndolos en el principal representante de su aprendizaje y desarrollan su autonomía. Asimismo, Ninatanta (2019), manifiesta que la gamificación fortalece la competencia de lectura y perfecciona el aprendizaje metacognitivo, brindando al estudiante un mayor beneficio en su formación. Por último, Pinto (2020), encontró que la gamificación es una estrategia que ayuda en el rendimiento de leer en los estudiantes, eso significa que las dos variables comparten un beneficio mutuo.

Con respecto a nuestro segundo objetivo específico, según Arroyo (2021) la influencia de la gamificación en los niveles crítico, inferencial y literal, atribuyen al aprendizaje autónomo y a construir nuevos conocimientos críticos basados en las nuevas experiencias que tiene con la lectura. Asimismo, Aldana (2021) afirma que implementar la gamificación en los niveles de comprensión lectora puede ayudar a los estudiantes a comprender la lectura y poner en práctica lo aprendido de ella, en base a sus nuevos conocimientos obtenidos. Por último, Santamaría y Díaz (2021) consideran que dentro de la comprensión lectora hay tres niveles y generan una la habilidad cognitiva que el estudiante desarrolla a través de lo que leyó.

En relación a nuestro tercer objetivo específico, Calderon (2022) analizó que la influencia de la gamificación aporta en la competencia Lee, un enfoque analítico y técnico

a través de los componentes de lectura y su comprensión, ocasionando procesos de interpretación de los estudiantes. Por otro lado, Sanchez (2021) afirma que la aplicación de la gamificación, produce resultados positivos en la lectura. Logrando mejoras extrínseca e intrínseca para la lectura, resaltando el desempeño de los estudiantes. Por último, Meneses (2022) comentó que la influencia de la gamificación por medio de la estrategia didáctica de juegos digitales en la comprensión lectora se evidenció mejoras en el desarrollo de las capacidades de la competencia contribuyendo a nuevos aprendizajes y lecciones.

De esta manera, la gamificación como recurso didáctico en la competencia de lectura fomenta un enriquecedor conocimiento en los estudiantes, facilitando el trabajo autónomo, desarrollando los niveles de interpretación profunda y habilidades para el pensamiento crítico logrando en el lector una reflexión analítica sobre lo que lee. Asimismo, aporta un nuevo plan de trabajo que permite tener un mayor acercamiento con los textos a través de la motivación como consecuencia del uso de la gamificación como recurso didáctico en la educación secundaria.

## Conclusiones

En conclusión, luego de haber realizado el trabajo de investigación se puede determinar que la gamificación como recurso didáctico mejorar los aprendizajes de los estudiantes porque se explicó la importancia de la gamificación como recurso didáctico en el desarrollo de la competencia “lee diversos tipos de textos”, y sus aportes para un ambiente educativo, dinámico e innovador. Asimismo, como facilita el desarrollo de las capacidades de la competencia y sus habilidades en la comprensión lectora.

De igual manera, se justificó la implementación de la gamificación en el proceso de lectura de los alumnos. Además, se puede utilizar en cualquier proceso pedagógico para fomentar la motivación y aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, se describió una perspectiva valiosa de la gamificación como recurso didáctico para cambiar la forma en que los estudiantes abordan y comprenden los textos. Puesto que mediante los desafíos y las recompensas se puede motivar al estudiante potenciando sus habilidades de lectura en el nivel literal, inferencial y crítico.

Finalmente, se explicó cómo la aplicación de la gamificación puede tener un impacto beneficioso en el proceso de lectura de los estudiantes. Además, se expuso las consecuencias positivas de su uso en la comprensión de diversos tipos de textos.

## Recomendaciones

Se sugiere seleccionar las definiciones, características, objetivos e influencia de la gamificación como recurso didáctico para fortalecer las competencias en el proceso de lectura de los estudiantes.

Ver la gamificación como una herramienta innovadora que puede potenciar la competencia lectora en los estudiantes siendo este un recurso didáctico que busca transformar la experiencia de aprendizaje, haciendo que la lectura sea más atractiva y significativa

Se recomienda diferenciar el concepto de gamificación como estrategia, metodología y recurso didáctico para describir la gamificación de forma adecuada de acuerdo a los objetivos de la investigación.

Investigar fuentes de información confiables sobre la influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y cómo contribuyo al desarrollo de su comprensión lectora.

## Referencias


Amador (2022) *Gamificación en la educación para mejorar la comprensión lectora.* https://core.ac.uk/download/542961772.pdf

Ávila, C. y Gomez, L. (2021) *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.* *https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920*

Barrionuevo, A y Silva, Bryan (2020) Videojuegos para promover la comprensión lectora utilizando estrategias de gamificación. [Trabajo de investigación para obtener el grado de bachiller, Universidad Tecnológica del Perú] https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/3358/Alexis%20Barrionuevo_Bryan%20Silva_Trabajo%20de%20Investigacion_Bachiller_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Batistello, P. y Pereira, A. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. Revista científica de Arquitectura y Urbanismo, 40(2), 31- 42. https://www.redalyc.org/jatsRepo/3768/376862224003/index.html

Corrales, R. (2021). Aplicación móvil basado en la metodología de gamificación para apoyar la comprensión lectora en estudiantes del 2° año de secundaria en un colegio de Lambayeque. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4155/1/TL_CorralesSorianoRoniner.pdf

Coronado, A. (2021). El uso de los recursos didácticos y su relación con el desarrollo del componente léxico-semántico del lenguaje en niños de 3 años de una institución educativa pública de nivel inicial https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/21476

Cubas, S. (2020). Estrategia metodológica para desarrollar la competencia comunicativa oral en los estudiantes de inglés de negocios internacionales de una Universidad Privada de Lima. Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9705/1/2020_Cubas-Cruz.pdf

Galíndez, A. (2022). Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fomento de la lectura y escritura en estudiantes del quinto grado. http://hdl.handle.net/20.500.12749/17604

Garcia (2019) Escape room como propuesta de gamificación en educación https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17/7

García, D. E. (2020). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/41937*

Garone, P., y Nesteriuk, S. (2019). *Gamification and Learning: A Comparative Study of Design. https://www.researchgate.net/publication/334367641_Gamification_and_Learning_A_Comparative_Study_of_Design_Frameworks*

Gaspar Huamaní, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. Educación, 27(1), 33–40. https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361

Hernández Mite, Kelly Deysi, Mayorga Albán, Amalín Laydasé. (2022). *La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria.* Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física, 17(2), 796-809. Epub 25 de agosto de 2022. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522022000200796&lng=es&tlng=es.

Iquise Aroni, M. E. y Rivera Rojas, L. G. (2020) La importancia de la Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje [Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación, Universidad San Ignacio de Loyola] https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content

Lanchimba, O. (2023). Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica. https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24390

Lázaro, O. y Moreira, M. (2021). *Gamificación superficial en e-learning: evidencias sobre motivación y autorregulación* [Thin layer gamification in e-learning: evidence on motivation and self-regulation]. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 62, 146-181. https://doi.org/10.12795/pixelbit.82427

Loayza E. (2021). El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas. https://www.aacademica.org/edward.faustino.loayza.maturrano/22.pdf

Lopez, N. y Perez, M. (2022). Sistema de gamificación de Ta-Tum transformando la lectura en una aventura inmersiva. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8505913

Lucía Alonso, Ignacio Saraiva (2020). Búsqueda y evaluación de información: dos competencias necesarias en el contexto de las fake news. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.11738/pr.11738.pdf

Martí Climent A. y García Vidal P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. Didáctica. Lengua y Literatura, 33, 109-120. https://doi.org/10.5209/dida.77660

Mero y Castro (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430

Nuñez, K. Medina, J. y Gonzalez C. (2019) *Impacto de las habilidades de comprensión lectora en el aprendizaje escolar: Un estudio realizado en una comuna de la región metropolitana, Chile.* Educare [online]. 2019, vol.23, n.2, pp.28-49. ISSN 1409-4258. http://dx.doi.org/10.15359/ree.23-2.2.

Pablo Forni y Pablo De Grande (2019). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. http://revistamexicanadesociologia.unam.mx/index.php/rms/article/view/58064

Pereira, Palomino, Santiago y Villarreal (2022) El fortalecimiento de la comprensión lectora a nivel inferencial en ambientes de aprendizaje mediados por la

Gamificación y las TIC para los estudiantes de tercer grado de Institución Educativa Fundación Pies Descalzos. https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16540?show=full

Picón, A. (2019). Ludificación y Gamificación en el aula de secundaria. [Trabajo final de master, Universidad de Burgos Facultad de Educación] https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5208/Pic%C3%B3n_Ib%C3%A1%C3%B1ez-tfm.pdf?sequence=1

Prieto, J. (2020). U*na revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios [A systematic review on gamification, motivation and learning in university students]*. Teoría de La Educación. Revista Interuniversitaria, 32(1), 73–99. https://doi.org/10.14201/teri.20625

Ramos, J. (2019). *Motivación de logro y desempeño académico en tiempos de pandemia Covid-19 en estudiantes de Inglés de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.* https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/7846/TESIS%20-%20APONTE%20SUDARIO%20CESAR%20-%20TUDELANO%20RAMOS%20JHOSELYN%20ALBINA%20-%20FCSYH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Reyes, Alvarado (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%C3%B3n%20documental%20para%20la%20comprensi%C3%B3n%20ontol%C3%B3gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008

Trasobares, P., & Valdivieso, L. (2019). *Aprendizaje del Inglés a través del Juego en Educación Primaria. Universidad de Villadolid.* https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39162/TFG-O

Trezano, L. (2022) *Gamificación como estrategia para la mejora de la educación inclusiva. [Trabajo final de master, Universitat Oberta de Catalunya]* https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/138311/6/ltrenzanoTFM0122memoria.pdf

Verde Quintanilla, J. A., & Bravo Llerena, K. S. (2022). Percepción docente sobre gamificación como estrategia de evaluación del área de comunicación. https://repositorio.uch.edu.pe/jspui/handle/20.500.12872/746

**Anexos**

Anexo 1: Matriz de coherencia

| Problema | Objetivos | Unidad de análisis | Categorías | Técnica e Instrumentos |
|---|---|---|---|---|
| ¿Cómo la gamificación puede promover una mejora en el aprendizaje de la competencia Lee de los estudiantes del nivel de secundaria de EBR? | Objetivo general:<br><br>Explicar la importancia de la gamificación para la mejora del desarrollo de aprendizajes en la competencia lee diversos tipos de textos en las estudiantes de secundaria. | 1. Gamificación | 1.1. Motivación | ✓ Fichaje<br>- Registro de páginas electrónicas<br>- Fichero<br>✓ Triangulación de datos<br>- Matriz de triangulación |
| | | | 1.2. Participación | |
| | | | 1.3. Involucramiento | |
| | | | 1.4. Trabajo colaborativo | |
| | | | 1.5. Socialización | |
| | Objetivos específicos:<br><br>- Justificar el uso de la gamificación en los procesos pedagógicos en base a la competencia lee diversos tipos de textos.<br>- Describir la gamificación como recurso didáctico para mejorar las habilidades del estudiante en el nivel literal, inferencial y crítico de la lectura. | 2. Lee diversos tipos de textos en su lengua materna | 2.1. Identificación de información | |
| | | | 2.2. Deducir información | |
| | | | 2.3. Reflexión y evaluación de la información | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | - Explicar la influencia positiva de la implementación de la gamificación en el proceso de lectura para la comprensión de diversos tipos de textos. | | | |

Anexo 2: Ficheros electrónicos

| |
|---|
| Ficha 1<br>El fortalecimiento de la comprensión lectora a nivel inferencial en ambientes de aprendizaje mediados por la Gamificación y las TIC para los estudiantes de tercer grado de Institución Educativa Fundación Pies Descalzos<br>(Cita parafraseada)<br>Proponen el objetivo principal de su tesis mejorar la comprensión lectora a nivel inferencial en estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa Distrital Fundación Pies Descalzos en Barranquilla. Para lograrlo, se empleó una metodología que integró la gamificación y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) mediante la estrategia didáctica digital denominada "Leo, infiero y me divierto". La investigación se centra en la comprensión lectora como un componente esencial de la educación, abarcando la capacidad de interpretar, deducir e inferir el mensaje presente en un texto. Los resultados revelaron un incremento del porcentaje de respuestas correctas en comprensión lectora, particularmente a nivel inferencial, pasando del 55% al 90%, con mejoras también en el nivel literal.<br>Pereira, Palomino, Santiago y Villarreal (2022). El fortalecimiento de la comprensión lectora a nivel inferencial en ambientes de aprendizaje mediados por la Gamificación y las TIC para los estudiantes de tercer grado de Institución Educativa Fundación Pies Descalzos<br>https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16540?show=full |
| Ficha 2<br>El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas.<br>(Cita parafraseada) |

| |
|---|
| La técnica del fichaje es necesaria para registrar y organizar información de manera ágil y sencilla para analizar la información seleccionada.<br>Loayza, E. (2021). El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas. https://www.aacademica.org/edward.faustino.loayza.maturrano/22.pdf |
| Ficha 3<br>Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios.<br>(Cita parafraseada)<br>Integrar información sobre lo trabajado a través de la gamificación aumentando la motivación del estudiante, de este modo considerar la gamificación como un recurso didáctico.<br>Prieto Andreu, Joel. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria. https://www.researchgate.net/publication/338322066_Una_revision_sistematica_sobre_gamificacion_motivacion_y_aprendizaje_en_universitarios |
| Ficha 4<br>Gamificación en la educación para mejorar la comprensión lectora<br>(Cita parafraseada)<br>Los resultados de esta propuesta demostraron que se puede mejorar la lectura desde el juego, generando un mayor desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. Se concluyó, que es una propuesta novedosa a comparación de la enseñanza convencional de temas relacionados con la lectura.<br>Amador (2022) Gamificación en la educación para mejorar la comprensión lectora. https://core.ac.uk/download/542961772.pdf |
| Ficha 5<br>Análisis de fuentes confiables<br><br>(Cita parafraseada)<br>Es necesario poseer habilidades para elegir y analizar las diversas fuentes de información, de manera que un investigador haga uso de aquellas referencias pertinentes y de calidad para el trabajo que se busca realizar<br>Lucía Alonso, Ignacio Saraiva (2020). Búsqueda y evaluación de información: dos competencias necesarias en el contexto de las fake news. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.11738/pr.11738.pdf |

| |
|---|
| Ficha 6<br>Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fomento de la lectura y escritura en estudiantes del grado quinto.<br>(Cita parafraseada)<br>Dicha investigación se centra en abordar la poca manifestación de la competencia lectora y escritura, por lo que plantea el uso de estrategias didácticas gamificadas para aumentar la motivación y concentración en los estudiantes, además implementó un aplicativo para fortalecer su proceso de enseñanza.<br>Galindez (2022). Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fomento de la lectura y escritura en estudiantes del grado quinto. http://hdl.handle.net/20.500.12749/17604 |
| Ficha 7<br>Percepción docente sobre gamificación como estrategia de evaluación del área de comunicación<br><br>(Cita parafraseada)<br>A raíz de la pandemia y que llevó la educación a la modalidad virtual se implementaron diversas estrategias tecnológicas, por lo que entra en juego la gamificación siendo este una herramienta importante para incentivar la participación constante de los estudiantes ante los nuevos retos establecidos, los docentes resaltaron herramientas gamificadas para evaluar los aprendizajes de los estudiantes en el área de Comunicación.<br>Verde y Bravo (2022). Percepción docente sobre gamificación como estrategia de evaluación del área de comunicación.<br>http://hdl.handle.net/20.500.12872/746 |
| Ficha 8<br>La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física<br><br>(Cita parafraseada)<br>La gamificación puede servir como técnica de aprendizaje ya que a través del juego se puede mediar diversos ámbitos educativos, permitiendo a los estudiantes demostrar destrezas, habilidades para solucionar un problema de manera efectiva y sin perder la motivación. Al ser implementado como un recurso didáctico permite observar el comportamiento conductual y cognitivo.<br>Hernández Mite, K. D., & Mayorga Albán, A. L. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria.<br>https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1315 |

| |
|---|
| Ficha 9<br>Impacto de las habilidades de comprensión lectora en el aprendizaje escolar: Un estudio realizado en una comuna de la región metropolitana, Chile<br><br>(Cita parafraseada)<br>Las exigencias de la sociedad generan un fuerte interés en el que los educandos buscan desarrollar las habilidades de comprensión lectora, ya que este proporciona la base para otras asignaturas que permite desarrollar habilidades para la vida.<br>Núñez, Medina y González (2019). Impacto de las habilidades de comprensión lectora en el aprendizaje escolar: Un estudio realizado en una comuna de la región metropolitana, Chile.<br>https://doi.org/10.15359/ree.23-2.2 |
| Ficha 10<br>Motivación de logro y desempeño académico en tiempos de pandemia Covid-19 en estudiantes de Inglés de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle<br><br>(Cita parafraseada)<br>Con el propósito de enfrentar los desafíos vinculados a la educación a distancia y remota, los educadores deben abordar la importancia de la motivación estudiantil, un factor crucial para el logro de los objetivos curriculares y la continuidad satisfactoria del proceso de aprendizaje de los estudiantes.<br>Sudario y Ramos (2020). Motivación de logro y desempeño académico en tiempos de pandemia Covid-19 en estudiantes de Inglés de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.<br>https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/7846/TESIS%20-%20APONTE%20SUDARIO%20CESAR%20-%20TUDELANO%20RAMOS%20JHOSELYN%20ALBINA%20-%20FCSYH.pdf?sequence=1&isAllowed=y |
| Ficha 11<br>La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior<br><br>(Cita parafraseada)<br>Empleando la gamificación como estrategia educativa, se busca despertar el interés de los estudiantes universitarios, permitiendo al docente evaluar su metodología y planificar clases más dinámicas y motivadoras, con el objetivo de crear entornos propicios donde los estudiantes se sientan estimulados para participar, mejorar sus aprendizajes y competir eficientemente.<br>Gaspar (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior.<br>https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361 |

| |
|---|
| |
| Ficha 12<br>La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica<br><br>(Cita parafraseada)<br>Proporcionar una panorámica del empleo de la gamificación en el ámbito educativo, ahondando en su eficacia y los desafíos inherentes a esta estrategia.<br>Mero y Castro (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430 |

Anexo 3: Registro de páginas electrónicas

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Búsqueda y evaluación de información: dos competencias necesarias en el contexto de las fake news. | https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.11738/pr.11738.pdf |
| | El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas | https://www.aacademica.org/edward.faustino.loayza.maturrano/22.pdf |
| 2 | El fortalecimiento de la comprensión lectora a nivel inferencial en ambientes de aprendizaje mediados por la Gamificación y las TIC para los estudiantes de tercer grado de Institución Educativa Fundación Pies Descalzos. | https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16540?show=full |

| | | |
|---|---|---|
| 3 | El uso de los recursos didácticos y su relación con el desarrollo del componente léxico-semántico del lenguaje en niños de 3 años de una institución educativa pública de nivel inicial | https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/21476 |
| 4 | Escape room como propuesta de gamificación en educación | https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17/7 |
| 5 | Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para el fomento de la lectura y escritura en estudiantes del quinto grado. | http://hdl.handle.net/20.500.12749/17604 |
| 6 | Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos | http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008 |
| 7 | Gamificación como estrategia para la mejora de la educación inclusiva. [Trabajo final de master, Universidad Oberta de Catalunya] | https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/138311/6/ltrenzanoTFM0122memoria.pdf |
| | Gamificación en la educación para mejorar la comprensión lectora | https://core.ac.uk/download/542961772.pdf |
| 8 | Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. Didáctica. Lengua y Literatura, 33, 109-120. | https://doi.org/10.5209/dida.77660 |
| 9 | Importancia de la motivación en el proceso educativo de enseñanza -aprendizaje | https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186170/TFM_Ramos_Pallares_Marta_01_10_2019memoria.pdf?sequence=1 |

| | | |
|---|---|---|
| 10 | La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. Educación, 27(1), 33–40. | https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361 |
| 11 | La importancia de la Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje [Trabajo de Investigación para optar el Grado Académico de Bachiller en Educación, Universidad San Ignacio de Loyola] | https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content |
| 12 | La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. | https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%C3%B3n%20documental%20para%20la%20comprensi%C3%B3n%20ontol%C3%B3gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y |
| 13 | Ludificación y Gamificación en el aula de secundaria. [Trabajo final de master, Universidad de Burgos Facultad de Educación] | https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/5208/Pic%C3%B3n_Ib%C3%A1%C3%B1ez-tfm.pdf?sequence=1 |
| 14 | Medios, recursos y materiales didácticos | https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430 |
| 15 | Percepción docente sobre gamificación como estrategia de evaluación del área de comunicación. | https://repositorio.uch.edu.pe/jspui/handle/20.500.12872/746 |

| | | |
|---|---|---|
| 16 | Videojuegos para promover la comprensión lectora utilizando estrategias de gamificación. [Trabajo de investigación para obtener el grado de bachiller, Universidad Tecnológica del Perú] | https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/3358/Alexis%20Barrionuevo_Bryan%20Silva_Trabajo%20de%20Investigacion_Bachiller_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y |

Anexo 4: Matriz de triangulación

| Categoría | Fuente A | Fuente B | Fuente C | Aspectos relevantes que convergen |
|---|---|---|---|---|
| GAMIFICACIÓN | Trasobares y Valdivieso (2019): Hace referencia al uso de mecánicas de juegos, estrategias y procesos dentro de una actividad con el único propósito de generar en el individuo compromisos y motivaciones que permitan mejorar los ambientes de trabajo. | Lázaro y Moreira (2021): La gamificación consiste en aplicar elementos del juego a diferentes contextos que no son propiamente lúdicos, tal como la educación, con la finalidad de contribuir en mejorar la motivación y el total compromiso de las personas, aspectos que guardan una estrecha relación con la competencia de autorregulación o autonomía del aprendiente. | Liberio (2019) lo explica como “una estrategia didáctica y motivacional que sirve para obtener comportamientos adecuados en los estudiantes fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable” | La gamificación es una estrategia basada en el juego, que puede estar dentro de cualquier actividad con el único propósito de generar una motivación y una participación constante. Así mismo, contribuye estrechamente en el aspecto de la autorregulación o autonomía del individuo a través de ambientes atractivos donde el individuo se pueda involucrar y obtener un aprendizaje favorable. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| FUNCIONES DE LA GAMIFICACIÓN | Ardila (2019) sostiene que la gamificación en la educación trae beneficios como un mayor control y seguimiento a las acciones que desarrollan los estudiantes, las actividades evaluativas pierden su carácter punitivo, la relación enseñanza-aprendizaje se caracteriza por la competitividad y la cooperación, y promueve un aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento. | La gamificación educativa tiene la finalidad de aplicar los principios lúdicos a la educación, siendo estos empleados en trabajos serios a modo de acrecentar la concentración y el esfuerzo para el logro de las competencias y las potencialidades educativas gracias a estas actividades lúdicas<br><br>(González y Robles, 2019) | La gamificación fortalece el proceso de aprendizaje, despierta el interés, la curiosidad y la participación de los individuos, y utiliza elementos modernos y placenteros para la realización de tareas y la conquista de objetivos. De igual manera, tiene que ser precedida de planificación, capacitación, investigación y seguimiento para que resulte enriquecedora en la educación. | Las funciones de la gamificación en la educación son diversas como despertar el interés, curiosidad y la participación de los estudiantes, acrecentar la concentración y esfuerzo para el logro de las competencias. Otro de sus beneficios es que promueve el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento. Esta metodología tiene que ser precedida de planificación, capacitación, investigación y seguimiento. |
| COMPETENCIA LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | Minedu (2016) Esta habilidad se describe como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que influyen en la lectura. Implica que el estudiante esté comprometido en un proceso activo de dar significado, ya que no se limita a descifrar o entender simplemente la | Carballo (2020), dice que para comprender a fondo las implicaciones cognitivas de la comprensión lectora, es esencial tener en cuenta que, al llevar a cabo ejercicios de comprensión, se activan una serie de procesos psicológicos que ofrecen una visión completa de las | Para Núñez, Medina y González. (2019), describen que en el mundo de hoy el desarrollo de la competencia lectora es imperante puesto que ayuda a la inserción social más que la adquisición de conocimientos. | La competencia lee involucra al estudiante para que no solo comprenda la información relevante, sino que pueda interpretarla y establecer una postura frente a ello. De igual manera, el educando puede enriquecer su vocabulario al leer diversos tipos de textos, permitiendo al alumno incorporarse a la sociedad, independientemente de su |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | información explícita de los textos que lee, sino que también puede interpretarlos y formar una postura con respecto a ellos | complejidades asociadas con esta actividad de lectura. | | contexto sociocultural y económico. Para ello, es necesario integrar variables como los intereses de los alumnos, los conocimientos previos y la capacidad cognitiva de los estudiantes, ya que estas influyen en la comprensión de los textos. |
| CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSO DIDÁCTICO | Coronado (2021) clasifica los recursos didácticos de esta manera: Los recursos impresos proponen a la imagen como un soporte material que permite la representación de una palabra. Esta, se divide en imágenes solas, que pueden construir la referencia de un objeto, e imágenes con texto. Los recursos audiovisuales son aquellas herramientas que se comunican a través de representaciones icónicas, siendo la imagen la principal modalidad simbólica, sea en movimiento o estática. Dentro de los recursos | Lopez, Llaguno, Loor, Solano (2021) Los materiales convencionales educativos son todos los materiales que se usan de forma tradicional para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. A continuación, se ejemplifican los diferentes materiales convencionales.<br>• Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos.<br>• Tableros didácticos: pizarra.<br>• Materiales manipulativos: recortables, cartulinas. | Según la enciclopedia digital Etecé (2021), Los materiales curriculares o también conocidos como recursos didácticos, son de distintos tipos como: textos impresos, vídeos, presentaciones, infografías entre otros, también equipos tecnológicos que podamos utilizar para que el estudiante aprenda un contenido, desarrolle sus habilidades, destrezas y actitudes que favorezcan su aprendizaje. | Las clasificaciones de los recursos didácticos son todos los materiales que se usan para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje y se clasifican de esta manera:<br>Los recursos impresos, proponen imágenes como un soporte material que permita representar la palabra. Los recursos audiovisuales, son aquellas que siguen siendo imágenes, pero su principal modalidad es el movimiento o la estática.<br>Los recursos auditivos, se encuentran en la música, la palabra oral o los sonidos reales. Esta clasificación de materiales didácticos, busca que el estudiante aprenda un contenido y desarrolle sus habilidades, destrezas y |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | auditivos se encuentran la música, la palabra oral, los sonidos reales, etc. | • Juegos didácticos: arquitecturas, juegos de sobremesa.<br><br>Materiales de laboratorio. | | actitudes favoreciendo su aprendizaje. |

## 12% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 11% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

| | | |
|---|---|---|
| 1 | dominiodelasciencias.com<br>Internet | 1% |
| 2 | Universidad Abierta para Adultos on 2023-07-18<br>Submitted works | 1% |
| 3 | repositorio.monterrico.edu.pe<br>Internet | 1% |
| 4 | hdl.handle.net<br>Internet | 1% |
| 5 | 1library.co<br>Internet | 1% |
| 6 | Universidad de Guayaquil on 2023-03-08<br>Submitted works | <1% |
| 7 | mall.trunojoyo.ac.id<br>Internet | <1% |
| 8 | repositorio.ug.edu.ec<br>Internet | <1% |

| | | |
|---|---|---|
| 9 | repositorio.unfv.edu.pe<br>Internet | <1% |
| 10 | Universidad Cesar Vallejo on 2018-02-16<br>Submitted works | <1% |
| 11 | produccioncientificaluz.org<br>Internet | <1% |
| 12 | researchgate.net<br>Internet | <1% |
| 13 | Universidad Cesar Vallejo on 2018-03-16<br>Submitted works | <1% |
| 14 | Universidad de Huanuco on 2021-01-08<br>Submitted works | <1% |
| 15 | repositorio.ipnm.edu.pe<br>Internet | <1% |
| 16 | ri.ues.edu.sv<br>Internet | <1% |
| 17 | Universidad San Ignacio de Loyola on 2018-10-19<br>Submitted works | <1% |
| 18 | dspace.ups.edu.ec<br>Internet | <1% |
| 19 | coursehero.com<br>Internet | <1% |