ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

LA GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA FORTALECER LA COMPETENCIA LEE EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

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

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, ESPECIALIDAD COMUNICACIÓN

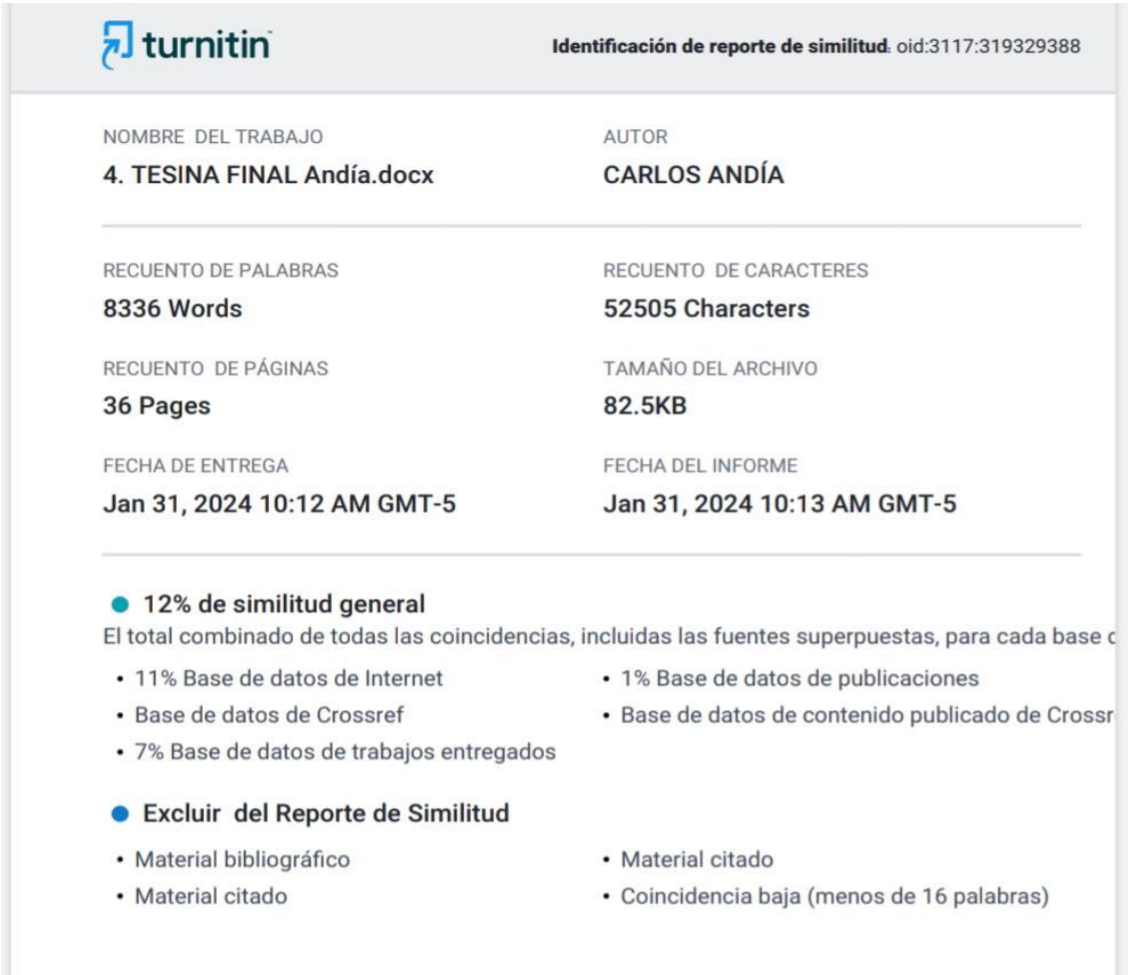
ANDIA LOPEZ, Carlos Alfredo
QUISPE HERHUAY, Carlos Alonso
SAENZ PALMA, Ariana Giselle
SAENZ PALMA, Lorena Giovanna
SAJAMI SALCEDO, Luz Clarita

ASESOR(A):
AGUIRRE JULCAPOMA, Mónica Liliana

Lima, 2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, **Mónica Liliana Aguirre Julcapoma**, en mi calidad de asesor (a) del Trabajo de investigación, del Programa de Estudios de Educación Secundaria especialidad Comunicación de la Escuela de Educación Pedagógica Pública Monterrico, declaro que el Trabajo de Investigación titulado: **La gamificación como recurso didáctico para fortalecer la competencia lee en estudiantes de educación secundaria**, de autores: *Andia Lopez Carlos Alfredo, Quispe Herhuay Carlos Alonso, Saenz Palma Ariana Giselle, Saenz Palma Lorena Giovanna y Sajami Salcedo Luz Clarita* , tiene un **índice de similitud de 12%** verificado mediante el software Turnitin:



turnitin — **Identificación de reporte de similitud**: oid:3117:319329388

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

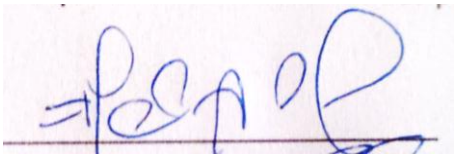
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 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)

Por tanto, en mi condición de asesor (a), firmo el presente documento en señal de conformidad, indicando que el porcentaje obtenido está dentro del valor de similitud aceptado, cumpliendo así con los requerimientos establecidos por la norma vigente.



Aguirre Julcapoma Mónica Liliana
DNI: 10080073
ORCID: 0000-0002-0355-5138

Lima 07 de agosto de 2025

ÍNDICE

Resumen **4**

Abstract **5**

INTRODUCCIÓN **6**

Delimitación y planteamiento del problema **7**

Justificación **9**

Objetivos **11**

Objetivo General: 11

Objetivos Específicos: 12

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL **12**

1.1 Antecedentes 12

1.2 Gamificación 17

1.2.1 Elementos de la gamificación 17

1.2.2 Gamificación en el ámbito educativo 19

1.2.3 Gamificación como recurso didáctico 20

1.3 Comprensión lectora. 20

1.3.1 Niveles de comprensión lectora 21

1.3.2 Competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna 23

1.3.3 Capacidades de la competencia lee 23

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN 24

2.1. Enfoque y diseño 24

2.2 Técnica 25

2.3 Instrumento 25

2.4 Análisis e interpretación de resultados 25

CONCLUSIONES 27

REFERENCIAS 29

ANEXOS

Anexo 1: Matriz metodológica 40

Anexo 2: Matriz de triangulación 41

Anexo 3: Fichas 43

Resumen

El presente estudio tuvo como finalidad analizar el uso de la gamificación como recurso didáctico para la competencia "Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna" en estudiantes de educación secundaria. Para ello, se desarrolló una investigación de enfoque cualitativo con diseño documental, basada en la revisión y análisis de fuentes teóricas, normativas y experiencias previas vinculadas al tema. Se identificaron los elementos fundamentales de la gamificación: componentes, mecánicas y dinámicas y se investigó sobre su aplicación en contextos educativos, valorando su potencial para motivar la participación activa del estudiantado y cómo mejoró la comprensión lectora en el nivel literal, inferencial y crítico. Asimismo, se analizó la competencia lectora desde el enfoque del currículo nacional peruano, estableciendo relaciones entre los procesos cognitivos implicados y las estrategias que promueve la gamificación. Como resultado, se sistematizó información clave que respalda el uso de esta estrategia lúdica como alternativa pedagógica innovadora. Se concluye que la gamificación constituye un recurso pertinente y eficaz para desarrollar la competencia lectora, ya que estimula el interés por la lectura, promueve el aprendizaje significativo y favorece el desarrollo de habilidades lectoras de manera creativa y contextualizada.

***Palabras claves**:* gamificación, competencia lectora, comprensión lectora, educación secundaria, recurso didáctico y enfoque cualitativo.

Abstract

This study aimed to analyze the use of gamification as a didactic resource to strengthen the competency "Reads various types of written texts in their mother tongue" among secondary education students. A qualitative research approach was employed, using a documentary design based on the review and analysis of theoretical, normative, and experiential sources related to the topic. The study identified the core elements of gamification—components, mechanics, and dynamics—and explored their application in educational settings, assessing their potential to encourage active student engagement and enhance reading comprehension at the literal, inferential, and critical levels. Additionally, the reading competency was examined from the perspective of the Peruvian national curriculum, drawing connections between cognitive processes and the strategies promoted by gamified learning. As a result, key information was systematized to support gamification as an innovative pedagogical strategy. It is concluded that gamification is a relevant and effective tool for developing reading competency, as it fosters reading interest, promotes meaningful learning, and supports the development of reading skills in a creative and contextualized manner.

Keywords: Gamification, reading competency, reading comprehension, secondary education, didactic resource, qualitative approach.

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 el uso de estrategias de gamificación como recurso didáctico para potenciar la competencia lectora en estudiantes de secundaria. Se investigó bajo el enfoque cualitativo con diseño documental, con la finalidad de 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, se presentan las conclusiones obtenidas a partir de las reflexiones en relación con los objetivos y las referencias bibliográficas, anexando la matriz metodológica, la técnica del fichaje y el registro de páginas web.

Delimitación y planteamiento del problema

En la actualidad, la educación secundaria en Perú enfrenta el desafío de superar modelos pedagógicos convencionales que han resultado insuficientes para garantizar el aprendizaje efectivo en áreas clave como la competencia "lee diversos tipos de texto en su lengua materna". Según MINEDU (2022) en la Evaluación Muestral (EM), realizado el mismo año, se 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 cifras reflejan el escaso y preocupante desarrollo en esta competencia fundamental. A esto se suma la falta de hábito de lectura entre los adolescentes, problemática que el 80 % de la población señala la “falta de interés” como la principal razón por la que no se adquiere un libro impreso, mientras que el 7.4 % lo atribuye a la falta de dinero. Esta situación se agrava por el uso de metodologías tradicionales que no logran captar la atención ni motivar a los estudiantes. Los docentes, por tanto, necesitan estrategias innovadoras que estimulen el aprendizaje de sus estudiantes, despertando su interés por la lectura y promoviendo su participación en las aulas.

Ante este panorama, los docentes enfrentan el reto de buscar metodologías innovadoras que transformen la enseñanza tradicional y estimulen el aprendizaje significativo en el área de comunicación. Una de estas metodologías es la gamificación, que integra elementos lúdicos para captar la atención de los estudiantes. Esta estrategia, al vincular las emociones con el aprendizaje, genera un ambiente dinámico que contribuye al desarrollo de competencias clave como la lectura comprensiva. Según Ávila y Gómez (2021) la utilización de la gamificación como estrategia educativa, motiva extrínseca e intrínsecamente a los estudiantes, a través de la

activación de las emociones lo cual facilitará al docente a cumplir con sus fines pedagógicos.

Según Trenzano (2022) en su tesis *Gamificación como estrategia para la mejora de la educación inclusiva*, 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. Por ende, la gamificación es una estrategia didáctica activa y estimulante que busca en los estudiantes promover sus conocimientos a través de los juegos. Por su parte, la competencia "lee diversos tipos de texto en su lengua materna", implica la capacidad del estudiante para interpretar, reflexionar y evaluar textos de diferentes géneros. Este proceso no solo se enfoca en el reconocimiento de palabras y frases, sino también en la comprensión crítica del propósito global del texto y su conexión con experiencias previas.

La unidad de análisis se relaciona directamente con la gamificación; ya que puede ser utilizada como una herramienta pedagógica que facilita el desarrollo de habilidades lectoras. Al incorporar elementos lúdicos, los estudiantes son motivados a interactuar con los textos de manera más dinámica y reflexiva, lo que contribuye al fortalecimiento de esta competencia fundamental.

La contribución de esta investigación radica en bridar información relevante para la transformación del aprendizaje tradicional hacia un enfoque más innovador, donde la gamificación se integre como una herramienta pedagógica efectiva. Este enfoque busca explicar a los estudiantes una forma de aprender distinta, que no solo sea lúdica y entretenida, sino que también promueva el desarrollo de un aprendizaje autónomo y significativo. En el ámbito de la lectura, la gamificación permite diseñar actividades y experiencias que fomenten el hábito lector y fortalezcan las prácticas lectoras de los estudiantes. Al aplicar dinámicas de juego orientadas al aprendizaje de la competencia "lee diversos tipos de texto", se impulsa una formación más activa y centrada en el estudiante, alineada con los principios del enfoque constructivista.

En este presente trabajo de investigación, buscamos explicar la gamificación como recurso didáctico para el aprendizaje en las aulas. Por consiguiente, se formula la siguiente interrogante: ¿Cómo la gamificación, como recurso didáctico, fortalece la competencia "lee diversos tipos de textos en su lengua materna" en estudiantes de educación secundaria?

Justificación

De acuerdo con diversas investigaciones revisadas para el presente trabajo, se ha encontrado una gran variedad de autores que sustentan el aporte significativo de la gamificación en el fortalecimiento de la competencia lee. Chavez (2021) en su tesis *La gamificación como estrategia metodológica para fortalecer las destrezas de comprensión lectora en los estudiantes*, afirma que este método permite potenciar

capacidades de la competencia lee ya que permite aplicarlas de manera lúdica a través del juego, lo que permite que el alumno aprenda y se divierta al mismo tiempo.

Esta investigación surge a partir de la problemática identificada en los resultados de MINEDU (2022) en *la evaluación muestral del estudiante*, se evidencia que un porcentaje significativo de estudiantes de secundaria presenta dificultades para desarrollar las capacidades relacionadas con la competencia “lee diversos tipos de texto en su lengua materna”. Esta situación está vinculada, en gran medida, a la falta de motivación y concentración en el aula, lo que limita su participación y desarrollo del pensamiento crítico. Aponte y Ramos (2019) señalan que los estudiantes desmotivados muestran una baja predisposición al aprendizaje, lo que se traduce en deficiencias académicas y escasa comprensión de la información explícita e implícita en los textos.

El propósito de este estudio es explorar cómo la gamificación puede ser utilizada como recurso didáctico para abordar esta problemática, proponiendo actividades que integren el lector, el texto y los contextos socioculturales. Hernández et al. (2022) destacan que la gamificación potencia habilidades y actitudes al incorporar dinámicas lúdicas en el proceso de aprendizaje, logrando que los estudiantes participen activamente, comprendan lo que leen y establezcan conexiones significativas con los textos.

La relevancia de este trabajo radica en proponer medidas concretas basadas en la gamificación para fortalecer las habilidades de comprensión lectora en sus niveles literal, inferencial y crítico. Prieto (2020) indica que los recursos gamificados promueven la autonomía y el compromiso del estudiante al integrar elementos como desafíos, recompensas y narrativas interactivas, lo que transforma la enseñanza tradicional en

una experiencia personalizada y motivadora. Este enfoque busca demostrar que, a través de la gamificación, es posible impactar positivamente en el aprendizaje de los estudiantes de secundaria, contribuyendo al desarrollo de una competencia lectora más sólida y significativa.

Asimismo, esta investigación presenta un aporte valioso a la sociedad educativa, al ofrecer una propuesta que beneficia directamente a los estudiantes al fomentar su motivación, pensamiento crítico y habilidades lectoras; y también a los docentes, brindándoles estrategias didácticas prácticas, contextualizadas e innovadores que pueden ser replicadas en diversas instituciones educativas del nivel secundaria.

Desde el punto de vista académico, esta investigación se enmarca en el campo disciplinar de la innovación pedagógica y la didáctica de la comprensión lectora, en el área de Comunicación. Aporta nuevas formas de integrar el juego con los objetivos de aprendizaje, fortaleciendo no solo las capacidades lectoras, sino también el vínculo entre los estudiantes y los textos. Así, se contribuye al desarrollo de metodologías activas que enriquecen el quehacer docente y responden a las necesidades educativas actuales.

Objetivos

Objetivo General:

Explicar la gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de educación secundaria.

Objetivos Específicos:

- Analizar el uso de la gamificación como recurso didáctico para la mejora de la competencia lee diversos tipos de textos en estudiantes de educación secundaria.
- Caracterizar el uso de la gamificación en los procesos pedagógicos para fortalecer las habilidades de comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico en estudiantes de educación secundaria.
- Identificar estrategias de gamificación como recurso didáctico en el proceso de lectura de la competencia lee diversos tipos de textos en estudiantes de secundaria.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

1.1 **Antecedentes**

Pereira et al. (2022) propone como objetivo principal de su tesis de licenciatura 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. En conclusión, los resultados indican que la gamificación y las TIC son motivadoras y refuerzan los niveles de comprensión lectora en los estudiantes.

Dentro de las semejanzas se identificó que comparten el propósito de utilizar la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en el ámbito educativo. Asimismo, buscan integrar juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje para el estudiante. Por otro lado, nuestro proyecto de investigación difiere en buscar la mejora de los tres niveles de comprensión lectora para facilitar la adquisición de habilidades lectoras del estudiante, a diferencia del otro proyecto que se enfoca específicamente en el nivel inferencial.

López y Pérez (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. Dentro de las semejanzas, se identificó el uso de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en el ámbito educativo. Asimismo, comparten la búsqueda de integrar los elementos de los juegos en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, nuestro proyecto de investigación, a diferencia de la tesis de López y Pérez, busca destacar la importancia del uso de gamificación para captar el interés de los alumnos. Además, no solo buscamos incorporar un instrumento lúdico como herramienta gamificadora en el ámbito educativo, sino también

utilizar variedades lúdicas en el proceso de enseñanza hacia los estudiantes y no sea monótono; con el fin de promover las habilidades lectoras.

Lanchimba y Esquivel (2023), en su artículo *Gamificación educativa para potenciar 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 llamativo y eficaz sin ser necesarios la conectividad y equipos tecnológicos. Entre los puntos en común, se identificó el uso de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en el ámbito educativo. De igual manera, se busca integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje. Por el contrario, nuestro proyecto de investigación busca destacar la importancia del uso de gamificación para captar el interés de los alumnos, lo cual difiere con el objetivo de la investigación de Lanchimba y Esquivel. Además, buscamos que este recurso didáctico sea adaptable a todo tipo de contextos.

Corrales (2021), en su tesis de licenciatura 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, tiene como objetivo general 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. Dentro de las similitudes observadas, se encontró el propósito del uso de la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en el ámbito educativo y la búsqueda de integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje para los estudiantes. Por otro lado, nuestro proyecto de investigación busca destacar la importancia del uso de gamificación para captar el interés de los alumnos y facilitar la adquisición de habilidades lectoras del estudiante, lo cual difiere con el objetivo de la tesis de Corrales. Además, buscamos cambiar la metodología de las escuelas a través de la gamificación como nuevo recurso didáctico.

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. En conclusión, tuvo resultados positivos con referencia a la gamificación sobre los videojuegos para promover la comprensión lectora. En términos de semejanzas, se utiliza la gamificación como fortalecimiento de la comprensión lectora en el ámbito educativo. Asimismo,

buscamos integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, nuestro proyecto de investigación busca destacar la importancia del uso de gamificación para captar el interés de los alumnos, a diferencia del objetivo de la tesis de Barrionuevo y Silva. Asimismo, no solo se busca incorporar los videojuegos en el ámbito educativo, sino también utilizar variedades lúdicas en el proceso de enseñanza hacia los estudiantes para evitar la monotonía.

Verde y Bravo (2022), en su tesis de licenciatura sobre La percepción docente sobre gamificación como estrategia de evaluación del área de comunicación, aseguran 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 estudio. Los resultados de la evaluación aplicada reflejan que los docentes tienen una percepción positiva sobre la efectividad de la gamificación en el proceso educativo. En las semejanzas encontradas, se encontró el uso de la gamificación como fortalecimiento en el ámbito educativo. Asimismo, en la búsqueda de integrar elementos de juego en el proceso de aprendizaje. Pero, difiere en el propósito, nuestro proyecto de investigación busca destacar la importancia del uso de gamificación para captar el interés de los alumnos y facilitar la adquisición de habilidades lectoras del estudiante, en cambio, en la tesis de Verde y Bravo se evalúa el nivel de aprendizaje utilizando herramientas gamificadas.

1.2 Gamificación

La gamificación según Trasobares y 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), en su tesis de licenciatura *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de secundaria*, afirma que 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.

1.2.1 **Elementos de la gamificación**

En el desarrollo de ambientes gamificados dentro del contexto educativo, es fundamental comprender qué elementos los componen y cómo estos influyen en la experiencia del estudiante. Según Werbach y Hunter (2020) existen tres elementos principales de la gamificación: componentes, mecánicas y dinámicas, los cuales permiten estructurar una experiencia de aprendizaje lúdica, motivadora y significativa.

Componentes: Son los elementos visibles y específicos que conforman la capa externa de un sistema gamificado. Representan la materialización concreta de las mecánicas y dinámicas, siendo los primeros estímulos con los que interactúan los usuarios, como los puntos, insignias, avatares o tablas de clasificación (Werbach y Hunter, 2020). En una línea similar, Acosta et al. (2020) señalan que los componentes constituyen los recursos que se emplean para diseñar actividades gamificadas en la práctica, ya que representan la forma tangible que adoptan las mecánicas o dinámicas. Estos elementos, al ser estructurados con intención, permiten orientar comportamientos específicos en los participantes y sostener su implicación.

Las mecánicas: Representan el conjunto de reglas y procedimientos que organizan la manera en que se desarrollan las actividades dentro de un entorno gamificado. Estas estructuras determinan cómo deben actuar los participantes, qué acciones tienen consecuencias y cuáles son los pasos que deben seguir para alcanzar objetivos definidos. Werbach y Hunter (2020) sostiene que las mecánicas activan el compromiso mediante la presentación de retos, metas claras y una lógica de progresión. Entre las más empleadas se encuentran la competencia, la cooperación, la superación de desafíos, la obtención de recompensas, la repetición, el uso de turnos y el azar, todos ellos elementos que fortalecen la motivación, el interés y la participación activa. En concordancia, Acosta et al. (2020) definen las mecánicas como las reglas del juego, entendidas como normas básicas que impulsan la acción de los usuarios al trazar un camino a seguir y facilitar la aparición de diversas dinámicas. Desde esta perspectiva, las mecánicas no solo estructuran la experiencia lúdica, sino que también

cumplen un rol esencial en la orientación del comportamiento y en la construcción de aprendizajes significativos dentro del sistema gamificado.

Las dinámicas: Son el componente más abstracto de un sistema gamificado, ya que se relacionan con los efectos emocionales, motivacionales y sociales que se desea generar en los participantes (Werbach, 2020). Aunque no se observan directamente, orientan la experiencia del usuario y dan sentido a las mecánicas y componentes. Entre las más comunes están la narrativa, las emociones, la progresión, las restricciones y la interacción social. Acosta et al. (2020) coinciden en que las dinámicas son el contexto donde se desarrollan las mecánicas, y están ligadas a las necesidades humanas, ya que buscan activar deseos, motivaciones y comportamientos. Estas estructuras permiten sostener el interés y favorecer la participación activa en el proceso de aprendizaje.

1.2.2 **Gamificación en el ámbito educativo**

En este contexto, de acuerdo a Batistello y Pereira (2019) 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.

Según Garone y Nesteriuk (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. 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**

Cascantes y Granadas (2019) explican 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.

1.3 **Comprensión lectora.**

Para Núñez et al. (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.

1.3.1 **Niveles de comprensión lectora**

Cárdenas (2021) distingue 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.

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, 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.

Nivel inferencial: según Inga et al. (2019) 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 basada en una serie de deducciones. Para Gallego (2019) 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.

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.

1.3.2 **Competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna**

MINEDU (2022) describe la competencia lee 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.

1.3.3 **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.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

2.1. **Enfoque y diseño**

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. Conforme lo plantea Espinoza (2020) es el estudio de diversos objetos con la finalidad de comprender la vida social del sujeto a través de palabras, textos, discursos, dibujos, gráficos e imágenes. Por lo tanto, esta investigación apunta a explicar la importancia de la gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua.

Diseño documental: el presente trabajo está basado en un diseño de investigación documental, ya que permite reflexionar sobre los aspectos que hacen referencia a los instrumentos evaluadores de las categorías de análisis, construyendo premisas y precisando ámbitos no explorados. Para ello se utilizó la recopilación y selección de información de documentos, libros, artículos, entre otros, con el objetivo de relacionar datos de distintas fuentes y así proporcionar una visión panorámica y sistemática de un determinado tema (Reyes y Carmona, 2020).

2.2 **Técnica**

Se utilizó la técnica del fichaje para construir 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 Loayza (2021) la técnica del fichaje es necesaria para registrar y organizar información de manera ágil y sencilla para analizar la información seleccionada.

2.3 **Instrumento**

De este modo, Bustamante et al. (2023) menciona que la ficha de análisis de documentos es una herramienta práctica que ayuda a revisar y sintetizar lo más importante de un texto escrito. Su utilidad va más allá del ámbito académico, ya que también es muy valiosa en investigaciones, contextos legales o actividades comerciales. Gracias a esta ficha, es posible organizar la información de manera clara y ordenada, facilitando su comprensión y uso posterior. Generalmente, en este tipo de fichas se consignan datos clave como el título del documento, quién lo escribió, cuándo se publicó, de dónde proviene y un resumen de su contenido. También suele incluirse una evaluación sobre qué tan relevante es ese documento en relación con un tema determinado, qué tan confiable es su autor y qué postura o enfoque se transmite en el texto.

2.4 **Análisis e interpretación de resultados**

A fin de dar objetividad a esta 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 lee en 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 (2023) la gamificación en los niveles crítico, inferencial y literal, atribuye al aprendizaje autónomo y a construir nuevos conocimientos críticos basados en las nuevas experiencias que tiene con la lectura. De igual manera, 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 leído al utilizar la gamificación como recurso.

En relación a nuestro tercer objetivo específico, Calderon (2022) identificó que las estrategias de la gamificación aportan 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, Sánchez (2021) afirma que la aplicación de estrategias lúdicas, 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, 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 lee contribuyendo a nuevos aprendizajes y lecciones.

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió explicar que la gamificación, como recurso didáctico, representa una estrategia pedagógica valiosa para fortalecer la competencia "lee diversos tipos de textos en su lengua materna" en estudiantes de educación secundaria. A través del análisis teórico y la revisión de experiencias pedagógicas, se evidenció que el uso de dinámicas lúdicas favorece un entorno de aprendizaje más motivador y participativo, lo que contribuye al desarrollo de habilidades lectoras de manera más significativa.

En relación con el primer objetivo específico, se logró analizar que la gamificación puede ser incorporada en las sesiones de lectura como un recurso que estimula el interés por los textos, promueve la interacción entre los estudiantes y refuerza el compromiso con el proceso lector. Su uso convierte la lectura en una actividad más atractiva, favoreciendo la implicación activa de los estudiantes.

Respecto al segundo objetivo, se caracterizó el uso de la gamificación puede integrarse en los procesos pedagógicos para fortalecer la comprensión lectora en sus

tres niveles: literal, inferencial y crítico. Las dinámicas de juego permiten que los estudiantes apliquen estrategias cognitivas de forma creativa, reflexiva y autónoma, facilitando una comprensión más profunda de los textos.

Finalmente, en torno al tercer objetivo específico, se identificó que las estrategias de la gamificación en el proceso de lectura brindan una alternativa innovadora frente a métodos tradicionales que suelen generar desmotivación. Esta estrategia didáctica potencia la disposición hacia el aprendizaje, fomenta una actitud crítica ante los textos y mejora la experiencia lectora en el aula.

REFERENCIAS

Acosta, J., Torres, M., Paba, M., Alvarez, M. (2020). *Análisis de la gamificación en relación a sus elementos*. Universidad Industrial de Santander. https://hal.science/hal-02548860/document

Aldana, G. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de quinto de primaria.* [Tesis de licenciatura, Universidad de Santander]. Repositorio UDES. https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/76cd834d-18a5-4e14-8c6b-af0c9213114b/content

Aponte, C. & 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.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a017c039-dbe0-4fbb-8ab7-52a8ecc5991c/content

Arroyo, D. (2023). *Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación.* Revista Iberoamericana de Educación y Sociedad. https://edsociety.iberojournals.com/index.php/IBEROEDS/article/view/599/422

Ávila, C., & Gómez, L. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.* Revista Arbitrada Interdisciplinaria

Koinonía Vol. 6, Nº. Extra 3. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920

Barrionuevo, A., & Silva, B. (2020). *Videojuegos para promover la comprensión lectora utilizando estrategias de gamificación*. [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio UTP. https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/3358/Alexis%20Barrionuevo_Bryan%20Silva_Trabajo%20de%20Investigacion_Bachiller_2020.pdf

Batistello, P. & 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

Bustamante, W., Castillo, R., Loaiza, R., Martel, C., Rojas, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación.* Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú. https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline=1

Calderón, M. (2022). *Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú.* Revista de Ciencias Sociales (Ve), vol. Esp. 28, núm. 5. https://www.redalyc.org/journal/280/28071845005/28071845005.pdf

Carballo, S. (2020). *Mejora de la lectura y comprensión de textos en formato digital: Una propuesta de innovación para 3º de la ESO a través de la gamificación.* [Tesis de maestría, Universidad de la Laguna].

https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23391/Mejora%20de%20la%20lectura%20y%20comprension%20de%20textos%20en%20formato%20digital.%20Una%20propuesta%20de%20innovacion%20para%203%c2%ba%20de%20la%20ESO%20a%20traves%20de%20la%20gamificacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4155/1/TL_CorralesSorianoRonier.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 [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. 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*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6829aa11-1b4e-40d5-bd83-bcfb513e1da2/content

Chavez, M. (2023). *La gamificación como estrategia de comprensión lectora para los estudiantes del 2‑do de Bachillerato*. [Tesis de licenciatura, Universidad

Nacional de Loja]. Repositorio Digital. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/26301

Espinoza, E. (2020). *La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico.* Conrado, 16, N° 75. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400103

Fernández, M., & Ramírez, C. (2021). *Niveles de comprensión lectora en estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa en Colombia.* Íkala, Revista Educación y Sociedad vol. 27, núm. 2, pp. 484-502. https://www.redalyc.org/journal/2550/255073750012/html/

Forni, P., & De Grande, P. (2019). *Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas.* Revista Mexicana de Sociología, 81(2), 235–259. http://revistamexicanadesociologia.unam.mx/index.php/rms/article/view/58064

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

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

García, J. (2019). *Escape room como propuesta de gamificación en educación.* Hekademos. Revista Educativa Digital, (30). https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17/7

Garone, P., & Nesteriuk, S. (2019). *Gamification and learning: A comparative study of design frameworks.* Springer Nature Switzerland. 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, A., González, E., & Martínez, M. (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. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522022000200796

Inga, M., Casas, R., & Pacheco, G. (2019). *Comprensión lectora: El modelo de destrezas cognitivas.* Editorial Mantaro. https://www.librosperuanos.com/libros/detalle/20605/comprension-lectora-el-modelo-de-destrezas-cognitivas

Iquise, M. & Rivera, L. (2020). *La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de

Loyola]. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/70441038-6f66-49e5-ae2c-ea3c1b49e31b/content

Lanchimba, O. & Esquivel, G. (2023). *Gamificación educativa para potenciar la lectura crítica*. [Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/24390

Lázaro, O. & Moreira, M. (2021). *Gamificación superficial en e-learning: evidencias sobre motivación y autorregulación.* Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 62, 146–181. https://doi.org/10.12795/pixelbit.82427

Leyva, L., Medina, J., & Vásquez, R. (2022). *Nivel inferencial de la comprensión lectora y su relación con la producción de textos argumentativos*. Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanidades, 2(1), 33–47. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2708-26442022000100399

Loayza, E. (2021). *El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas.* Educare et Comunicare, 9 (1), 67-77. https://www.aacademica.org/edward.faustino.loayza.maturrano/22.pdf

López, N., & Pérez, M. (2022). *Sistema de gamificación de Ta-Tum: transformando la lectura en una aventura inmersiva*. Eduweb, 16(2), 99–109. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8505913

Martí, A., & García, 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

Meneses, J. (2022). *Juegos y gamificación: Evidencias científicas para su integración en educación.* https://dmc2vm44yioo9.cloudfront.net/ff8be7fb-3a9f-4659-a414-8ff264fac9d1.pdf

Mero, G., & Castro, I. (2020). *La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica.* Cognosis: Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, 5(3), 104–113. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430

MINEDU (2022). *Evaluación Muestral de Estudiantes 2022 presenta resultados más bajos que los de 2019.* http://umc.minedu.gob.pe/evaluacion-muestral-de-estudiantes-2022-presenta-resultados-mas-bajos-que-los-de-2019/

Misari, A. (2023). *Comprensión lectora y su relación con los niveles de competencia comunicativa. In Crescendo,* 14(1), 83–96. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2413-26592023000100024

Núñez, K., Medina, J., & González, 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, 23(2), 28–49. https://doi.org/10.15359/ree.23-2.2

Pereira, M., Fonseca, G., & Morales, A. (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.* [Tesis de maestría, Universidad de

Cartagena].
https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/16540?show=full

Picón, A. (2019). *Ludificación y gamificación en el aula de secundaria*. [Trabajo final de máster, 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=

Pinto, F. (2020). *Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Independencia Americana, Arequipa 2020*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. https://repositorio.unsa.edu.pe/items/b02f5904-8ec0-41d8-800d-a29febe022d7

Prieto, J. (2020). *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios.* Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria, 32(1), 73–99. https://doi.org/10.14201/teri.20625

Reyes, L., & Carmona, F. (2020). *La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio.* Revista Científica de Ciencias Sociales y Humanas, 7(2), 112–123. 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

Robles, A. (2019). *La formación del pensamiento crítico: Habilidades básicas, características y modelos de aplicación en contextos innovadores*. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 4(2), 13–24. https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171022002.pdf

Sánchez, J. (2019). *Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos.* Propósitos y Representaciones, 7(1), 187–218. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008

Sánchez, J. (2021). *La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.* Logía, educación física y deporte.1(2), 43-52.. https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf

Trasobares, P., & Valdivieso, L. (2019). *Aprendizaje del inglés a través del juego en educación primaria*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39162/TFG-O-1773.pdf?sequence=1&isAllowed=y

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

Varela, L., & Saraiva, I. (2020). *Búsqueda y evaluación de información: dos competencias necesarias en el contexto de las fake news.* Revista Question,

(66), 52–72. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.11738/pr.11738.pdf

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

Werbach, K. & Hunter, D. (2020). For the win: *The power of gamification and game thinking in business, education, government, and social impact* (Rev. ed.). Wharton School Press. https://www.pennpress.org/9781613631058/for-the-win-revised-and-updated-edition/

ANEXOS

Anexo 1: Matriz metodológica

Problema	Objetivos	Categorías	Sub categorías	Técnica e Instrumentos
¿Cómo la gamificación, como recurso didáctico, fortalece la competencia "lee diversos tipos de textos en su lengua materna" en estudiantes de educación secundaria?	Objetivo general: Explicar la importancia de la gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la competencia lee diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de educación secundaria.	Gamificación	Componentes	**Fichaje** Fichas **Triangulación de datos** Matriz de triangulación
			Mecánica	
			Dinámica	
	Objetivos específicos: Analizar el uso de la gamificación como recurso didáctico para la mejora de la competencia lee diversos tipos de textos en estudiantes de educación secundaria Caracterizar el uso de la gamificación en los procesos pedagógicos para fortalecer las habilidades de comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico en estudiantes de educación secundaria. Identificar estrategias de gamificación como recurso didáctico en el proceso de lectura de la competencia lee diversos tipos de textos en estudiantes de secundaria.	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Literal	
			Inferencial	
			Crítico	

Anexo 2: Matriz de triangulación

Categoría	Fuente A	Fuente B	Fuente C	Aspectos relevantes/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 (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	Minedu (2016) Esta habilidad se describe como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que influyen en	Carballo (2020), dice que para comprender a fondo las implicaciones cognitivas de la comprensión lectora, es esencial	Para Núñez, Medina y González. (2019), describen que en el mundo de hoy el desarrollo de la competencia	La competencia lee involucra al estudiante para que no solo comprenda la información relevante, sino que pueda interpretarla y

LENGUA MATERNA	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	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.	lectora es imperante puesto que ayuda a la inserción social más que la adquisición de conocimientos.	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 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 auditivos se encuentran la música, la palabra oral, los sonidos reales, etc.	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. ● Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos. ● Tableros didácticos: pizarra. ● Materiales manipulativos: recortables, cartulinas. ● Juegos didácticos: arquitecturas, juegos de sobremesa. Materiales de laboratorio.	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: 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. 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 actitudes favoreciendo su aprendizaje.

Anexo 3: Fichas

Ficha 1
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
(Cita parafraseada)
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.
Pereira et al. (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

Ficha 2
El fichaje de investigación como estrategia para la formación de competencias investigativas.

(Cita parafraseada)

La técnica del fichaje es necesaria para registrar y organizar información de manera ágil y sencilla para analizar la información seleccionada.
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
Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios.
(Cita parafraseada)
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.
Prieto, J. (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
Gamificación

(Cita parafraseada)
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, P., & Nesteriuk, S. (2019).
https://www.researchgate.net/publication/334367641_Gamification_and_Learning_A_Comparative_Study_of_Design_Frameworks

Ficha 5 Análisis de fuentes confiables (Cita parafraseada) 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 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 Estrategia didáctica apoyada en la gamificación para fomento de la lectura y escritura en estudiantes del grado quinto. (Cita parafraseada) 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. 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 Percepción docente sobre gamificación como estrategia de evaluación del área de comunicación (Cita parafraseada) 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. Verde y Bravo (2022). Percepción docente sobre gamificación como estrategia de evaluación del área de comunicación. http://hdl.handle.net/20.500.12872/746
Ficha 8 La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física (Cita parafraseada) 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. Hernández Mite, K. D., & Mayorga Albán, A. L. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria. https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1315

Ficha 9 Impacto de las habilidades de comprensión lectora en el aprendizaje escolar: Un estudio realizado en una comuna de la región metropolitana, Chile (Cita parafraseada) 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. 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. https://doi.org/10.15359/ree.23-2.2
Ficha 10 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 (Cita parafraseada) 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. 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. 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 La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior (Cita parafraseada) 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. Gaspar (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361
Ficha 12 La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica (Cita parafraseada) Proporcionar una panorámica del empleo de la gamificación en el ámbito educativo, ahondando en su eficacia y los desafíos inherentes a esta estrategia. 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

Ficha 13
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

(Cita parafraseada)
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.
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.
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 14
La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior

(Cita parafraseada)
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.
Gaspar (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior.
https://doi.org/10.33539/educacion.2021.v27n1.2361

Ficha 15
La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica

(Cita parafraseada)
Proporcionar una panorámica del empleo de la gamificación en el ámbito educativo, ahondando en su eficacia y los desafíos inherentes a esta estrategia.
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