



**USAC**  
**TRICENTENARIA**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

---

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Ventajas y desventajas en la aplicación de la gamificación virtual para el interés lector en los estudiantes de primero básico del colegio de informática IMB-PC, Petapa, Guatemala.

Nombre del estudiante  
Madelin Benoní Castellanos Elias

Asesora:  
Doctora Walda Flores Luin

Guatemala, octubre 2020





**USAC**  
**TRICENTENARIA**  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media

Ventajas y desventajas en la aplicación de la gamificación virtual para el interés lector en los estudiantes de primero básico del colegio de informática IMB-PC, Petapa, Guatemala.

Tesis presentada al Consejo Directivo de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad San Carlos de Guatemala

Madelin Benoní Castellanos Elías

Previo a conferírsele el grado académico de:

Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y la Literatura

Guatemala, octubre 2020

## **AUTORIDADES GENERALES**

|                                       |                                  |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| MSc. Murphy Olympo Paiz Recinos       | Rector Magnífico de la USAC      |
| Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo | Secretario General de la USAC    |
| MSc. Danilo López Pérez               | Director de la EFPEM             |
| Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda      | Secretario Académico de la EFPEM |

## **CONSEJO DIRECTIVO**

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| MSc. Danilo López Pérez            | Director de la EFPEM                        |
| Lic. Álvaro Marcelo Lara Miranda   | Secretario Académico de la EFPEM            |
| MSc. Haydeé Lucrecia Crispín López | Representante de Profesores                 |
| M.A. José Enrique Cortez Sic       | Representante de Profesores                 |
| Lic. José Luis Jiménez Ramírez     | Representante de Profesionales<br>Graduados |
| PEM Maynor Ernesto Elias Ordoñez   | Representante de Estudiantes                |
| MEPU Luis Rolando Ordóñez Corado   | Representante de Estudiantes                |

## **TRIBUNAL EXAMINADOR**

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| Haydeé Lucrecia Crispín López   | Presidente |
| José Enrique Cortez Sic         | Secretario |
| Erwin Antonio Monterroso Rosado | Vocal      |

Guatemala, 08 de septiembre de 2020

Licenciado  
Alvaro Marcelo Lara  
Miranda Secretario  
Académico EFPEM-  
USAC

Atentamente tengo a bien informarle lo siguiente:

En mi calidad de asesor del trabajo de graduación denominado: “**Ventajas y desventajas en la aplicación de la gamificación virtual para el interés lector en los estudiantes de primero básico del colegio de informática IMB-PC, Petapa, Guatemala**”, correspondiente a la estudiante: **Madelin Benoní Castellanos Elias de Polanco** carné: 201015717 de la carrera: Licenciatura en la Enseñanza del Idioma Español y la Literatura, manifiesto que he acompañado el proceso de elaboración del trabajo precitado y en la revisión realizada al informe final, se evidencia que dicho trabajo cumple con los requerimientos establecidos por la EFPEM para este tipo de trabajos, por lo que considero **APROBADO** el trabajo y solicito sea aceptado para continuar con el proceso para su graduación.

Atentamente,



Dra. Walda Flores Luin  
Colegiado Activo13280  
Asesora nombrada

c.c. Archivo



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Escuela de Formación de Profesores  
de Enseñanza Media  
-EFPEM-

El infrascrito Secretario Académico de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media de la Universidad de San Carlos de Guatemala

CONSIDERANDO

Que el trabajo de graduación denominado **“Ventajas y desventajas en la aplicación de la gamificación virtual para el interés lector en los estudiantes de primero básico del colegio de informática IMB-PC, Petapa, Guatemala.”** Presentado por **Madelin Benoní Castellanos Elias** carné No. 201015717, de la Licenciatura en la Enseñanza del Idioma Español y la Literatura.

CONSIDERANDO

Que la Unidad de Investigación ha dictaminado favorablemente sobre el mismo, por este medio.

AUTORIZA

La impresión de la tesis indicada, debiendo para ello proceder conforme el normativo correspondiente.

Dado en la ciudad de Guatemala a los 14 días del mes de noviembre del año dos mil veinte.

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

Lic. Alvaro Marcelo Lara Miranda Secretario  
Académico

**EFPEM-USAC**

Ref. SAOIT78-2020  
C.c. Archivo  
AMLM/mglc

## DEDICATORIA

Acto que dedico primeramente a Dios: por mostrarme su inmenso amor cada día, por darme la oportunidad de crecer como ser humano y nunca abandonarme, por permitirme colaborar en la formación de los jóvenes que representan el futuro de nuestro país.

A mis padres: Kilita y Papa Güicho, por darme la vida, su amor y confiar plenamente en mí.

A mis hijos: Juan Carlitos y Andreita por ser los impulsos que me motivan para ser mejor cada día.

A mi esposo: Juan Carlos Polanco, por caminar junto a mí este largo camino con amor y perseverancia.

A mis hermanos: Cludi, Cesy y Merari, por ser parte de mi vida y mi formación, por darme todo su amor.

A mis maestros que día con día dieron su mejor esfuerzo para cumplir con su loable labor.

## AGRADECIMIENTOS

A Dios: por ser mi guía, mi luz y mi esperanza, por darme la fuerza y la determinación, por ser fiel a mis peticiones y abrir las puertas en mí camino.

A mi madre Kilita hermosa: por ser la luz en mi vida, por sus oraciones que me ayudaron a salir adelante, porque desde el cielo hoy celebra conmigo.

A mi padre Gúichito lindo: por enseñarme la resiliencia, porque hoy también celebra conmigo desde el cielo.

A mi hijo bello Juan Carlitos: por ser la alegría de mi vida, por creer en mí y recordarme que siempre debo cumplir lo que prometo.

A mi princesita linda Andreita: por ser mi inspiración, por ser mi compañera de desvelos, por darme siempre esas palabras alentadoras que llenan mi vida en los momentos más difíciles.

A mi amado esposo Juan Carlos: por ser mi fiel compañero en este camino, por tener siempre su fe puesta en mí y darme ese voto de confianza, por darme fortaleza en los momentos más difíciles.

A mi prima Marisol: por haberme impulsado a seguir adelante en camino a la superación.

A mi asesora: Doctora Walda Flores Luin, por guiarme en la realización de este informe.

A la gloriosa tricentenaria Universidad de San Carlos de Guatemala: por haber abierto sus puertas cuando traía una mochila cargada de sueños, sueños que hoy se convierten en realidad.

## RESUMEN

El propósito fundamental de este estudio fue motivar el interés por la lectura, ya que la lectura es parte fundamental en la formación de todo ser humano.

Para la elaboración del estudio se planteó como objetivo principal: Contribuir a la mejora del interés por la lectura de los estudiantes de primero básico del colegio IMB-PC sede Petapa, aplicando la gamificación virtual, y los objetivos específicos tienen como fin describir la implementación de la gamificación virtual para promover el interés por la lectura, identificar las ventajas y desventajas que supone el uso de la gamificación para promover el interés por la lectura. El estudio tuvo lugar a un enfoque cualitativo con un diseño de investigación acción; la población estuvo constituida por 38 estudiantes de primero básico.

Al finalizar el informe se llegó a las siguientes conclusiones: Se logró comprobar que la gamificación es una estrategia efectiva en cuanto a la promoción del interés por la lectura, ya que contribuyó a que los estudiantes se vieran muy interesados ante una manera innovadora de aplicar la lectura a un libro, es necesario tomar en cuenta las actividades que a los estudiantes les atraen, como leer, escribir, dibujar, pintar y actuar, entre otras, para crear actividades adecuadas. Además se lograron identificar las ventajas y desventajas que los alumnos presentaron durante la aplicación de la gamificación.

Palabras clave: Gamificación, interés por la lectura, ventajas y desventajas, implementación, aplicación.

## **ABSTRACT**

The main purpose of this study was to motivate interest in reading, since reading is a fundamental part in the formation of every human being.

For the preparation of the study, the main objective was: To contribute to the improvement of the interest in reading of the students of the first grade of the school IMB-PC campus Petapa, applying virtual gamification, and the specific objectives are intended to describe the implementation of virtual gamification to promote interest in reading, identify the advantages and disadvantages of the use of gamification to promote interest in reading. The study took place with a qualitative approach with an action research design; the population consisted of 38 first grade students.

At the end of the report, the following conclusions were reached: It was possible to verify that gamification is an effective strategy in terms of promoting interest in reading, since it contributed to the students being very interested in an innovative way of applying the. When reading a book, it is necessary to take into account the activities that students are attracted to, such as reading, writing, drawing, painting and acting, among others, to create appropriate activities. In addition, it was possible to identify the advantages and disadvantages that the students presented during the application of gamification.

Keywords: Gamification, interest in reading, advantages and disadvantages, implementation, application.

## ÍNDICE

### CAPÍTULO I

#### PLAN DE INVESTIGACIÓN

|  |    |
|--|----|
| 1.1 Antecedentes del problema.....               | 4  |
| 1.2 Planteamiento y Definición del Problema..... | 14 |
| 1.3 Objetivos.....                               | 17 |
| 1.4 Justificación.....                           | 17 |
| 1.5 Hipótesis.....                               | 18 |
| 1.6 Variables.....                               | 19 |
| 1.7 Tipo de investigación.....                   | 21 |
| 1.8 Metodología.....                             | 22 |
| 1.9 Población y muestra.....                     | 25 |

### CAPÍTULO II

#### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 2.1 Gamificación.....                | 26 |
| 2.2 Lectura.....                     | 32 |
| 2.3 Malos hábitos en la lectura..... | 36 |
| 2.4 Interés por la lectura .....     | 38 |
| 2.5 Motivación .....                 | 39 |
| 2.6 Motivación hacia la lectura..... | 41 |

### **CAPÍTULO III**

#### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

|   |    |
|---|----|
| 3.1 Aplicación de la gamificación para incrementar el interés por la lectura..... | 42 |
| 3.2 Ventajas y desventajas de la gamificación.....                                | 50 |

### **CAPÍTULO IV**

#### **DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

|   |    |
|---|----|
| 4.1 Aplicación de la gamificación para incrementar el interés por la lectura..... | 62 |
| 4.2 Ventajas y desventajas de la gamificación.....                                | 65 |
| Conclusiones.....   | 68 |
| Recomendaciones.....  | 70 |
| Referencias.....  | 71 |
| Anexos.....   | 75 |

### **ÍNDICE DE GRÁFICAS**

|  |    |
|--|----|
| Gráfica 1 Uso de videos y fotografías con classdojo.....               | 43 |
| Gráfica 2 Opinión sobre las actividades respecto a la creatividad..... | 44 |
| Gráfica 3 Opinión sobre la mejora del interés lector.....              | 47 |
| Gráfica 4 Influencia de los desafíos semanales.....                    | 48 |
| Gráfica 5 Incentivo de las recompensas semanales.....                  | 49 |
| Gráfica 6 Facilidad en el manejo de la aplicación de classdojo.....    | 53 |
| Gráfica 7 Facilidad en el uso de la tecnología.....                    | 54 |

|  |    |
|--|----|
| Gráfica 8 Dificultad del uso de Classdojo..... | 55 |
|--|----|

### ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1 Variables.....  | 19 |
| Tabla 2 Características de la gamificación puestas a prueba.....              | 42 |
| Tabla 3 Características que fueron puestas a prueba.....                      | 45 |
| Tabla 4 Elementos que deben ser tomados en cuenta para mejorarla.....         | 46 |
| Tabla 5 Ventajas de la gamificación según experiencia desarrollada.....       | 50 |
| Tabla 6 Desventajas de la gamificación según la experiencia desarrollada..... | 51 |
| Tabla 7 Gusto de los estudiantes al trabajar con classdojo.....               | 56 |
| Tabla 8 Disgusto del estudiante al utilizar la aplicación de Classdojo.....   | 57 |
| Tabla 9 Ventajas de trabajar con Classdojo.....                               | 59 |
| Tabla 10 Desventajas de trabajar con Classdojo.....                           | 60 |

## INTRODUCCIÓN

El presente informe corresponde a la investigación que se realizó para la culminación de los procesos para obtener el grado Licenciatura en la Enseñanza del Idioma Español y la Literatura, el estudio titulado: “Ventajas y desventajas en la aplicación de la gamificación virtual para el interés lector en los estudiantes de primero básico del colegio de informática IMB-PC, Petapa, Guatemala”, fue realizado con el propósito de motivar el interés por la lectura, ya que la lectura es parte fundamental en la formación de todo ser humano, dicho informe dio inicio el tres de febrero y culminó el diecisiete de septiembre de 2020.

Para la elaboración del estudio se planteó como objetivo principal: Contribuir a la mejora del interés por la lectura de los estudiantes de primero básico del colegio IMB-PC sede Petapa, aplicando la gamificación virtual, y los objetivos específicos que tienen como fin describir la implementación de la gamificación virtual para promover el interés por la lectura, identificar las ventajas y desventajas que supone el uso de la gamificación para promover el interés por la lectura. El estudio tuvo lugar a un enfoque cualitativo, que tiene como fin comprender la experiencia vivida desde el punto de vista de los estudiantes que aplicaron la gamificación en la lectura. El estudio se desarrolló con un diseño de investigación acción, la población estuvo constituida por 38 estudiantes de primero básico. Entre las técnicas aplicadas para el desarrollo del estudio se encuentran: observación y recolección de opiniones utilizando como instrumentos: lista de cotejo y una encuesta.

Al finalizar el informe se llegó a las siguientes conclusiones: Se logró comprobar que la gamificación es una estrategia efectiva en cuanto a la

promoción del interés por la lectura, ya que contribuyó a que los estudiantes se vieran muy interesados ante una manera innovadora de aplicar la lectura a un libro, es recomendable implementar la aplicación de la gamificación y así promover el interés por la lectura en los estudiantes, es necesario tomar en cuenta las actividades que a los estudiantes les atraen, como leer, escribir, dibujar, pintar y actuar, entre otras, para crear actividades adecuadas. Además se lograron identificar las ventajas y desventajas que los alumnos presentaron durante la aplicación de la gamificación. Cabe resaltar que en algunos casos se observó que para algunos estudiantes se presentan como ventaja el uso del internet, mientras que para otros se marcó como desventaja. Entre las ventajas más marcadas se encontraron: Accesibilidad, facilidad en el manejo de la plataforma y el uso de la creatividad. Las desventajas que se pudieron identificar acceso a internet, dificultad en el uso de la plataforma y la falta de tiempo. Además para utilizar la gamificación en pro de la promoción del interés por la lectura, es necesario crear actividades que sean atractivas para los estudiantes, esto puede lograrse de mejor manera si por un momento el educador se pone en el lugar del estudiante y adecua las actividades a las necesidades, aptitudes e intereses que poseen.

Las recomendaciones que se proponen son implementar y aplicar la gamificación en la lectura para promover el interés lector en los alumnos de secundaria, ya que gracias a las bondades de la gamificación los estudiantes se ven atraídos hacia la lectura aunada a distintas actividades que implementan la tecnología, así también identificar las ventajas y desventajas que los estudiantes presenten para poder adaptar la gamificación.

Este informe está estructurado en cuatro capítulos, el primer capítulo se refiere al plan de investigación con el cual se hace referencia a los antecedentes, el planteamiento y definición del problema, los objetivos generales, justificación de la investigación, hipótesis, variables, tipo de investigación, metodología,

población y muestra. El segundo capítulo abarca la teoría que da la fundamentación a la presente investigación. En el tercer capítulo se encuentran la presentación de los resultados que fueron analizados según cada variable. Por último el cuarto capítulo contiene el análisis y discusión de los resultados, así como las conclusiones y recomendaciones a las que se logró llegar al culminar el estudio.

## **CAPÍTULO I**

### **PLAN DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Antecedentes del problema**

La idea de crear un estudio como el que se presenta a continuación, nace del desinterés que presentan los jóvenes con respecto a la lectura, es imperante poder encontrar herramientas correctas y atractivas para dar soluciones efectivas y así colaborar en su formación de una manera significativa. De acuerdo a DIGEDUCA (2013) en el nivel básico, solamente 15 de cada 100 estudiantes alcanzaron el logro, es decir que solo ellos alcanzaron los niveles de desempeño satisfactorio y excelente en el área de lectura.

Ante este fenómeno es pertinente mencionar que la tecnología ha seducido a la población, siendo los jóvenes los más vulnerables, al punto de no poder vivir sin ella, entonces es necesario contrarrestar los efectos que esta produce si se aplica de manera correcta. En 2018 Google publicó una serie de estudios llamados “Perspectivas Digitales, Centroamérica y el Caribe: Un Oasis de Oportunidades en el Mundo Digital”.

Dichos estudios mapean el panorama digital en la región dado que Centroamérica finalmente está empezando a incrementar su tasa de penetración de Internet a nivel poblacional llegando a cifras similares a otras regiones del mundo más desarrolladas. Esta situación es positiva para el país dado que hay varios estudios que demuestran que cuando las personas tienen acceso a internet, esto se convierte en un diferencial para generar formación, oportunidades, capital social, etc.

De acuerdo a este estudio, para 2017 Guatemala tenía más de 6.2 millones de usuarios alcanzando la cifra más alta de usuarios conectados a la red en Centroamérica. Este valor concuerda con el valor indicado por Facebook quienes afirman que para 2017 lograron alcanzar 7 millones de usuarios en Guatemala.

De acuerdo a Google, Guatemala presentó una de las mayores tasas de crecimiento de Internet a nivel de Latinoamérica. Los 4 países que han liderado el tema de la tasa de incremento de usuarios de la Red son Nicaragua, Guatemala, El Salvador y Bolivia.

Todo lo anterior hace estimar que para el año 2020 Guatemala tendrá 10 millones de usuarios de Internet, entonces la posibilidad de poder incrementar el interés por la lectura en los jóvenes a través de herramientas virtuales, tiene una gran oportunidad si se utiliza la gamificación como recurso interactivo para atraer de manera efectiva y motivar a los jóvenes de manera intrínseca y extrínseca.

En el tema en referencia se han realizado varios estudios, los cuales se presenta en forma de resumen para su mejor análisis:

**Cajas (2018)**, es la autora de la tesis titulada: “Experiencias psicológicas en el uso de la tecnología en adolescentes, estudio realizado en el instituto adrián zapata durante el año 2017”, estudio realizado para optar al título de Licenciada en Psicología de la Escuela de Ciencias Psicológicas Centro de Investigaciones en Psicología - cieps- “Mayra Gutiérrez” de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Plantea como objetivo: Desarrollar estrategias que ayuden a los estudiantes que usan la tecnología en los grados de primero a tercero básico de la jornada

vespertina del Instituto mixto Adrián Zapata de educación básica, se ubica en la 12 Avenida B 8-03 Z.2 departamento de Guatemala.

La investigación de este estudio tiene un enfoque cualitativo, el diseño de investigación que se utilizó es el de la teoría empíricamente fundamentada. Como metodología de análisis se utilizó el método inductivo. Se utilizó las técnicas de observación, entrevista, grupo focal en el cual se permitió a los alumnos hablar de sus experiencias respecto al uso de la tecnología.

De acuerdo a los estudios se encontró que el internet es útil como una forma de aprendizaje, es un medio de interacción, permite el desarrollo de diversas actividades que ayudan a mejorar la búsqueda de información, conocer de temas específicos, escuchar música, ver videos; el uso moderado beneficia de forma significativa la reducción de recursos empleados.

**Guarcas (2016)**, es la autora de la tesis “Técnicas didácticas para desarrollar habilidades de comprensión lectora”, estudio realizado para optar al título de Licenciada en Pedagogía y Administración Educativa con Especialidad en Medio Ambiente del Centro Universitario de Quiché, CUSACQ de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Santa Cruz del Quiché, Quiché.

Plantea como objetivo: Identificar el nivel que poseen los estudiantes de educación básica sobre temas relacionados con la comprensión lectora en los talleres de la Biblioteca Comunitaria “Ventanas abiertas al Futuro” del municipio de Chiché, departamento de Quiché.

Para el desarrollo del estudio se realizó una investigación con enfoque cualitativo de tipo descriptivo, asimismo, esta investigación presenta un alcance interpretativo. Como metodología principal se tuvo la Investigación acción, la cual permitió una mayor profundización de determinadas situaciones, así como

un aprendizaje más significativo. La clasificación de estudio referente fue el descriptivo a través de diferentes técnicas de enfoque cuantitativo principalmente, y algunas de tipo cualitativo.

Los hallazgos del estudio llevaron a la conclusión siguiente: existen limitantes en el proceso de lectura, principalmente el porcentaje de comprensión de lectura que los estudiantes poseen, que según las encuestas se encuentra en un 30% y 60%. Además de ello se identificaron algunas causas del reducido hábito de lectura en los estudiantes, entre ellas el escaso interés hacia la lectura, además de la influencia de las redes sociales.

**Loján (2017)**, autora de la tesis titulada “Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación”, estudio realizado para optar al título de Maestría en Informática Educativa en la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Universidad Técnica de Ambato Ecuador.

Plantea como objetivo determinar la incidencia de los juegos serios en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la Carrera de Psicología Industrial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

La investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, se basa en técnicas cuantificación de datos, también asume una posición dinámica, que se sustenta en el paradigma critico-constructivo-conectivo, acorde a la realidad cambiante, que demanda respuestas eficientes. Para estructurar el trabajo de investigación, se utilizaron las modalidades investigación de campo, bibliográfica, experimental.

Se determinó que los estudiantes motivo de estudio, reconocen las bondades de los juegos serios, para la enseñanza aprendizaje de las diferentes áreas de aprendizaje, con el uso y manipulación de los juegos serios, que permite reforzar los conocimientos impartidos por el docente, volviendo la clase interactiva, dinámica y generando aprendizajes significativos.

**Ortega (2018)**, es la autora de la tesis "Hábitos de interés por la Lectura que tienen los alumnos de la Escuela Normal Intercultural de Chiquimula", estudio realizado para optar por el título de Pedagoga con orientación en administración y evaluación educativas en el grado académico de Licenciada de la Facultad de Humanidades de la Universidad Rafael Landívar Campus "San Luis Gonzaga, s. j" de Zacapa.

Plantea como objetivo establecer cuáles son los hábitos de interés por la lectura de los alumnos de la Escuela Normal Intercultural de Chiquimula.

Para el desarrollo del estudio se realizó una investigación con enfoque cualitativo de tipo descriptivo, asimismo, esta investigación presenta un alcance interpretativo. El muestreo que se aplicó al estudio fue probabilístico, se procedió a revisar la información, se tabuló, se agruparon los datos de acuerdo a cómo se realizaron los cálculos y porcentajes, se elaboraron cuadros y tablas estadísticas, después de haber aplicado un cuestionario dirigido.

El estudio determinó que los hábitos personales de interés por la lectura que tienen los alumnos de la Escuela Normal Intercultural se basan en los géneros literarios tales como: poesía, religión, libros juveniles, reportajes, novelas y ciencia ficción.

**Palacios (2015)**, autora de la tesis titulada: “Fomento del hábito lector mediante la aplicación de estrategias de animación a la lectura en primero de secundaria”, estudio realizado para optar al título de Maestría en Educación con Mención en Psicopedagogía de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Piura, Perú.

El objetivo principal de dicha investigación es Fomentar el hábito lector, mediante la aplicación de estrategias de animación a la lectura en las alumnas primero de secundaria del colegio particular Vallesol.

Para el desarrollo del estudio se realizó una investigación de tipo cualitativa-cuantitativa, ya que presenta las siguientes características: Llevan a cabo observación y evaluación de fenómenos, en el caso de la investigación, educativos. Establecen suposiciones o ideas como consecuencia de la observación y evaluación realizadas. Prueban y demuestran el grado en que las suposiciones o ideas. Revisan tales suposiciones o ideas sobre la base de las pruebas o del análisis, mediante la aplicación de instrumentos cuantitativos, encuestas o cuestionarios.

De acuerdo al estudio se encontró que en relación al fomento del hábito lector mediante la aplicación de estrategias de animación antes, durante y después de la lectura, sí es eficaz, de acuerdo a los resultados finales, ya que permite el desarrollo efectivo de las actividades de manera planificada, organizada y adecuada para fomentar el hábito lector en las alumnas de primero de secundaria del colegio Vallesol, evidenciadas también en cada sesión de animación a la lectura de las obras literarias propuestas, así como en el seguimiento de la lectura semanal, mediante la utilización de instrumentos de investigación como la rejilla de observación, la cual contempla cada uno de los indicadores de logro de las actividades de lectura en los tres momentos.

**Salazar (2017)**, Es la autora de la tesis titulada:” Hábitos de lectura y comprensión lectora en los estudiantes del ciclo Intermedio Tercer Grado de Educación Primaria del C.E.B.A. 2071 César Vallejo – Los Olivos”, estudio realizado para optar por el título de Magister en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, Perú.

Plantea como objetivo determinar la relación entre Hábitos de Lectura y Comprensión Lectora en los estudiantes del ciclo Intermedio 3er. Grado de Educación Primaria del C.E.B.A. 2071 César Vallejo – Los Olivos.

Por el diseño la investigación es no experimental, ya que se basó en las observaciones de los hechos en estado natural sin la intervención o manipulación de las investigadoras. El diseño de esta investigación es transversal porque su propósito fue describir las variables: Hábitos de Lectura y Comprensión Lectora, en un momento dado. Para la recolección de datos se empleó la técnica: de la encuesta a la muestra de estudiantes de las dos variables de estudio compuesto por dos cuestionarios con escala de medición tipo Likert, se utilizó un cuestionario para la variable Hábitos de lectura compuesto por 35 preguntas; dimensión deseo, conocimiento y capacidad.

Dicho estudio llegó a la siguiente conclusión: Sobre los resultados obtenidos se aprecia que si existe correlación moderada entre la variable Hábitos de Lectura y la Variable Comprensión Lectora de 0,621 con un nivel de significancia bilateral de 0,01 en los estudiantes del tercer grado del Ciclo Intermedio del C. E. B. A. 2071 “César Vallejo” – Los Olivos.

**Solórzano (2018)**, es el autor de la propuesta metodológica titulada “La Gamificación y su Aplicación Pedagógica en el Área de Matemáticas para el cuarto año de EGB, de la unidad educativa CEBCI, año lectivo 2017-2018 ”,

estudio realizado para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación de la Carrera de Pedagogía de la universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca, Ecuador.

Solórzano plantea como objetivo, identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemática para el cuarto año de Educación General Básica, de la unidad educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017- 2018.

La propuesta es de tipo educativo y tiene como propósito dar a conocer a los docentes de cuarto grado de EGB, los beneficios y útil que es la gamificar una asignatura. Para el diseño de la propuesta metodológica, se ha dialogado directamente con los docentes de cuarto grado EGB y sus estudiantes, no siendo necesarias entrevistas, encuestas, fichas de observación por lo que el problema es bastante notorio. La técnica que se utilizó para esta propuesta fue la observación.

En función de los objetivos se pudo identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas; cuyo ingrediente principal es el juego (metodologías y estrategias) que hace que los aprendizajes de matemáticas sean divertidos.

**Cisne (2017)**, es la autora de la tesis titulada “Patrones en Gamificación y Juegos Serios, Aplicados a la Educación”, estudio realizado previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Informática Educativa de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Dicho estudio tiene como objetivo determinar la incidencia de los juegos serios en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la Carrera de Psicología Industrial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

La investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, se basa en técnicas cuantificación de datos, también asume una posición dinámica, que se sustenta en el paradigma crítico-constructivo-conectivo, acorde a la realidad cambiante, que demanda respuestas eficientes. Para estructurar el trabajo de investigación, se utilizaron las siguientes modalidades: Investigación de campo, bibliográfica y experimental. Para que la investigación se llegue a cumplir con eficiencia, se tomaron referencias a los siguientes tipos o niveles de investigación: Exploratoria, descriptiva y correlacional. Para la fundamentación de los resultados de la investigación se aplicaron las técnicas de observación y encuesta.

Al finalizar el estudio se determinó que los estudiantes motivo de estudio, reconocen las bondades de los juegos serios, para la enseñanza aprendizaje de las diferentes áreas de aprendizaje, con el uso y manipulación de los juegos serios, que permite reforzar los conocimientos impartidos por el docente, volviendo la clase interactiva, dinámica y generando aprendizajes significativos.

**Mateo (2016)**, es el autor de la tesis titulada “Aplicación de la Metodología de la Gamificación a través de las TIC en 3ro. de ESO”, para optar por el grado de Máster en la Facultad de Educación de la Universidad Internacional de la Rioja Logroño, España.

Este estudio tiene como objetivo diseñar una propuesta de intervención basada en la gamificación para ser implementada en 3ro. de ESO con la que se

persigue mejorar los resultados académicos de los alumnos, favoreciendo que en el aula se cree un clima proactivo en el que los estudiantes se sientan más involucrados en el proceso de aprendizaje.

Para el desarrollo del estudio se realizó una investigación con enfoque cualitativo de tipo descriptivo, asimismo, esta investigación presenta un alcance interpretativo. Se llevaron a cabo tres sesiones de trabajo: Descripción y familiarización, comienzo del juego, ecuaciones y Agry Birds. El trabajo de los jóvenes fue calificado con una rúbrica.

Con la realización de este estudio se consiguió estudiar a profundidad en qué consiste la gamificación, planificando de qué manera llevar a cabo una propuesta basada en esta metodología en el aula de 3ro. ESO. Desde un punto de vista teórico la gamificación aporta importantes ventajas a la dinamización del clima de trabajo, además de ser una herramienta muy potente para introducir en el aula nuevos puntos de vista con los que los alumnos están más familiarizados y que, indudablemente, les resultan más atractivos. Se logró alcanzar los objetivos planteados en tanto que se ha logrado diseñar una propuesta para trabajar en 3ro. de ESO, basada en los postulados teóricos que sobre la gamificación se han expuesto. Se ha conseguido construir un proyecto que se alinea con lo previsto en el currículo, contribuyendo de esta manera, que los alumnos alcancen competencias.

**Morillas (2016)**, es el autor de la tesis “Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional”, para optar al grado de Doctor para la universidad Miguel Hernández Campus Elche, España.

Dicho estudio tiene como objetivo realizar estudios empíricos para evaluar el impacto de la introducción de estas herramientas en la enseñanza presencial

universitaria y que sustentan la recomendación general de modificar la metodología de enseñanza presencial tradicional.

Este trabajo permitió poner de manifiesto alguno de los motivos que han llevado a cabo este cambio de mentalidad en la educación especial. Así, por ejemplo, se ha analizado como ha podido afectar el cambio de una sociedad que ahora está permanentemente conectada, y que ahora se compone de una generación de universitarios, nativos digitales, que poseen unas características distintivas que los hacen diferentes de generaciones anteriores. De la misma forma se ha analizado cómo han influido los grandes avances tecnológicos de los últimos años que han permitido nuevas herramientas potentes y baratas y como la incorporación de las TIC a las metodologías docentes ha puesto un abanico de posibilidades que hasta hace poco tiempo eran impensables. De la revisión de metodologías docentes activas surge la gamificación como técnica novedosa que mejora aspectos fundamentales de la enseñanza.

## **1.2 Planteamiento y Definición del Problema**

Es necesario terminar con la ausencia del interés hacia la lectura en las aulas ya que es una causa muy potencial del bajo rendimiento en los estudiantes, según Lomas (2002), un estudiante que lee mejora su cultura, ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, mejora las relaciones humanas, da facilidad para exponer el propio pensamiento, posibilita la capacidad de pensar, agiliza la inteligencia, aumenta el bagaje cultural, amplía los horizontes en tiempo y espacio, estimula y satisface la curiosidad intelectual y científica, despierta aficiones e intereses, desarrolla la capacidad de juicio y análisis, fomenta el esfuerzo, potencia la capacidad de observación, atención y concentración; facilita la recreación de la fantasía y el desarrollo de la creatividad, deja huella, permite al lector crear y recrear lo que lee, favorece el

desarrollo de las virtudes morales, potencia la formación estética y educa la sensibilidad entre otras actividades.

Landa (2005) refuerza esta definición al plantear que “cuando se experimenta la lectura como algo que tiene que ver con nuestro yo más íntimo, se logra un placer o al menos, un bienestar o confort interior que uno quiere volver a sentir”, lo cual facilitará la formación del hábito de lectura.

El Ministerio de Educación implementó en 2012 el programa nacional de lectura “Leamos Juntos” con el cual se pretendía obtener un nivel lector superior, haciendo usos de herramientas como lecturas por líderes, cuentacuentos, radiocuentos, publicaciones en prensa escrita, concursos de lectoescritura y actividades de animación a la lectura. En el ciclo medio propone la aplicación de metodologías apropiadas para el desarrollo de las competencias lectoras y la utilización de la lectura para aprender así como actividades mensuales de expresión y creación escrita. La falta de interés en la lectura es cada vez más notoria y preocupante, específicamente en los jóvenes, ya que actualmente, por experiencia de la investigadora, existen distintos distractores que interrumpen su atención, a los que dedican gran parte de su tiempo sin límite de horarios, en cambio muestran una apatía hacia la lectura y les resulta muy tedioso dedicarle al menos una hora diaria de su tiempo.

Sin importar la temática que la literatura posea o la extensión, es verdaderamente difícil lograr motivarlos y observar en ellos un deseo por leer y cuando lo hacen es simplemente por cumplir con una tarea o porque serán sometidos a algún examen. Entonces definitivamente no existe una motivación intrínseca sino solamente extrínseca, caso contrario a lo que sucede con los juegos de moda que logran hacerlos madrugar y desvelarse con el fin de lograr su objetivo.

Es alarmante observar que los jóvenes del colegio IMBP sede Petapa, comentan en todo momento de las nuevas actualizaciones que los juegos de moda ofrecen o la nueva serie que se estrenó, pues esperan despiertos hasta altas horas de la noche con tal de obtener la primicia y no quedarse atrás en el tema de conversación del momento, las tendencias en internet son más virales cada vez y son estas situaciones las que han creado un gran apego de los jóvenes hacia sus dispositivos, pero qué pasaría entonces si se lograra unir a la lectura con material virtual que los invite a navegar para poder interactuar con la lectura y en lugar de existir una prohibición exista un “permiso supervisado” que les permita utilizar los dispositivos dentro del aula para poder alcanzar objetivos.

Es por todo lo anterior que este estudio pretende implementar a través de un proceso de investigación acción, nuevas estrategias de enseñanza “gamificando” la lectura para lograr una enseñanza significativa a través de la motivación extrínseca e intrínseca que promueva un hábito lector, por lo cual se plantea la siguiente pregunta:

¿De qué manera la gamificación promueve el interés por la lectura de los estudiantes de primero básico del colegio de Informática IMBPC zona 12 sede Petapa?

De la cual se derivan:

- a) ¿Cómo aplicar la gamificación para promover el interés por la lectura?
- b) ¿Qué ventajas y desventajas supone el uso de la gamificación para promover el interés por la lectura?

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **A. OBJETIVO GENERAL**

Contribuir a la mejora del interés por la lectura de los estudiantes del colegio de Informática IMB-PC aplicando la gamificación.

#### **B. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- a) Describir la implementación de la gamificación virtual para promover el interés por la lectura de los estudiantes de primero básico del colegio IMB-PC.
- b) Identificar las ventajas y desventajas que supone el uso de la gamificación para promover el interés por la lectura

### **1.4 JUSTIFICACIÓN**

Con el presente estudio se intentó obtener información que llevó a definir la importancia de implementar nuevas estrategias dentro del aula con el fin de lograr optimizar el tiempo efectivo en los alumnos, si la implementación de la gamificación promueve el interés por la lectura, las ventajas y desventajas de implementar la gamificación en el aula como herramienta innovadora mediante la promoción del interés por la lectura y sugerir el uso adecuado de la gamificación y su aplicación en el ámbito escolar.

La importancia de hacer este estudio fue imperante ya que los resultados pueden ser utilizados por las distintas sedes del colegio IMBPC, tanto en el área de Comunicación y Lenguaje, así como también en distintas áreas para lograr optimizar el aprendizaje de los estudiantes en los grados de nivel básico y diversificado.

Dicho estudio contribuyó en la mejora de la educación, ya que es un estudio novedoso por que aborda un problema latente de manera creativa, haciendo uso provechoso de la tecnología. Por medio suyo se pudo concluir cuales son las mejores estrategias y herramientas para optimizar el aprendizaje en los alumnos ya que como se mencionó a lo largo de este estudio, el interés por la lectura no solo aporta en el área de Comunicación y Lenguaje sino en todas las áreas de la educación, formando así personas mejor preparadas para desenvolverse en una sociedad más informada. El estudio dio como resultado distintas estrategias que pueden ser aplicadas en centros de estudios, para mantener la motivación constantemente.

### **1.5. Hipótesis**

Con el uso de la gamificación se aprecia cierto incremento en el interés por la lectura de los estudiantes de primero básico del colegio de Informática IMBPC sede Petapa.

Con el uso de la gamificación no se aprecia cierto incremento en el interés por la lectura de los estudiantes de primero básico del colegio de Informática IMBPC sede Petapa.

## 1.6 Variables

**Tabla: 1 Operalización de variables**

| Variable   | Definición Teórica   | Definición Operativa   | Indicadores  | Técnicas    | Instrumentos    |
|--|--|--|--|-------------|-----------------|
| Aplicación de la gamificación para incrementar el interés por la lectura | <p>La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Educativa (2019).</p> <p>El interés por la lectura es lograr que el individuo o (alumno), recurra regularmente, y por su propia voluntad, a los materiales de lectura como medio eficaz para satisfacer sus demandas cognitivas, afectivas y de diversión. Diestra (2011)</p> | <p>Para efectos de este estudio se entenderá la variable de la siguiente forma:</p> <p>Aplicación de herramientas y estrategias innovadoras virtuales para atraer la atención de los jóvenes con el fin de incrementar el interés lector y así mejorar el comportamiento ideal de los jóvenes ante la lectura.</p> | <p>El estudiante:</p> <p>Expresa gusto por la lectura</p> <p>Se motiva ante la lectura y las actividades semanales asignadas en la plataforma virtual</p> <p>Dedica tiempo a la lectura y las actividades virtuales</p> <p>Realiza preguntas sobre obras</p> <p>Indaga sobre el contexto histórico de la obra y lo relaciona con la temática</p> <p>Inventa con facilidad una historia</p> <p>Presta atención cuando se le presenta un nuevo libro</p> <p>Participa en talleres de lectura</p> <p>Motiva a otros compañeros para que lean y apoya a sus compañeros con el uso de la plataforma virtual</p> | Observación | Lista de cotejo |

| Variable                                  | Definición Teórica   | Definición Operativa  | Indicadores   | Técnicas                 | Instrumento       |
|---|--|---|---|--------------------------|-------------------|
| Ventajas y desventajas de la gamificación | <p>Ventajas:<br/>Excelencia o condición favorable que alguien o algo tiene<br/>Diccionario de la lengua española, 2019</p> <p>Desventaja:<br/>Mengua o perjuicio que se nota por comparación de dos cosas, personas o situaciones.<br/>Diccionario de la lengua española, 2019</p> | Las ventajas permiten el avance en los distintos retos y actividades para alcanzar el objetivo, ayudan a lograr que el alumno se sienta cómodo y motivado, consigue el avance académico, así como también el conocimiento de la tecnología. | <p>Ventajas:<br/>Atractiva<br/>Innovadora<br/>Dinámica<br/>Accesible<br/>Motivadora<br/>Aumenta el conocimiento electrónico</p> <p>Desventajas:<br/>Falta de experiencia en el uso de la aplicación<br/>Accesibilidad Distracción por el juego Costo del internet<br/>Falta de dispositivos</p> | Recolección de opiniones | Encuesta en línea |

## 1.7 Tipo de Investigación

La investigación se orientó desde el enfoque cualitativo, ya que según Hernández et al. (2014) la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad. Una de las características del enfoque cualitativo es que puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos.

Además Taylor y Bogdan, (1984), mencionan que el objetivo de la investigación cualitativa es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven. Dado a que el proyecto se llevó a cabo con un grupo determinado de jóvenes en el que se estuvo analizando y estudiando sus reacciones y comportamiento ante una manera innovadora de aplicar la lectura.

Dado a que el proyecto se llevó a cabo con un grupo determinado de jóvenes en el que se estuvo analizando y estudiando sus reacciones y comportamiento ante una manera innovadora de aplicar la lectura.

El estudio se desarrolló con un diseño de investigación acción participativa, según Hernández et al. (2014) la palabra “participativa” le proporciona el rasgo

característico a este diseño. En efecto, la problemática es identificada en conjunto por la comunidad y los investigadores. Se considera a los miembros de la comunidad como expertos en la misma, por tal motivo sus “voces” resultan esenciales para el planteamiento y las soluciones.

El alcance de la investigación fue descriptivo, según Hernández et al. (2014). el estudio de alcance descriptivo busca especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre las variables a las que se refieren.

## **1.8 Metodología**

Para el presente estudio se utilizó el método de análisis deductivo inductivo.

El método deducción inducción está conformado por dos procedimientos inversos: deducción e inducción.

Según Raffino, M. (2019), el método deductivo se usa para referirse a una forma específica de pensamiento o razonamiento, que extrae conclusiones lógicas y válidas a partir de un conjunto dado de premisas o proposiciones. Es, dicho de otra forma, un modo de pensamiento que va de lo más general a lo más específico. En este caso se parte del conocimiento de la gamificación que se puso a prueba a través de una página web interactiva llamada Clasdojo que se trabajó con los estudiantes.

La inducción es una forma de razonamiento en la que se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general, que refleja lo que hay de

común en los fenómenos individuales. Su base es la repetición de hechos y fenómenos de la realidad, encontrando los rasgos comunes en un grupo definido, para llegar a conclusiones de los aspectos que lo caracterizan. Las generalizaciones a que se arriban tienen una base empírica. Francis Bacon (1561-1626), citado por Dávila (2006), fue el primero que propuso la inducción como un nuevo método para adquirir conocimientos. Afirmaba que para obtener conocimiento es imprescindible observar la naturaleza, reunir datos particulares y hacer generalizaciones a partir de ellos. A través de la aplicación de la gamificación fueron estudiados casos particulares (estudiantes), para reunir datos particulares según la experiencia individual en la aplicación de la gamificación por medio de la plataforma de Clasdojo.

Posteriormente se analizó de manera inductiva lo acontecido. Según Hernández et al. (2014), el método inductivo sugiere que, a partir de un fenómeno dado, se pueden encontrar similitudes en otro, permitiendo entender procesos, cambios y experiencias. Es el método científico más usual, en el que pueden distinguirse cuatro pasos esenciales: la observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos; la derivación inductiva que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación. Entendiendo el método inductivo como el proceso que implica conocer un fenómeno empezando de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, de lo concreto a lo abstracto.

Así mismo, Hernández et al. (2014), asegura que el método descriptivo busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. El método descriptivo busca un conocimiento inicial de la realidad que se produce de la observación directa del investigador y del conocimiento que se obtiene mediante la lectura o estudio de las informaciones aportadas por otros autores. Se refiere a un método cuyo objetivo es exponer con el mayor rigor metodológico.

Como parte de los procesos a incluir dentro del estudio, la observación y el contacto directo, fueron procesos fundamentales para obtener la información.

Las actividades en el proceso fueron:

Actividades previas:

- a) identificar la población
- b) seleccionar la población
- c) elaborar instrumentos

Actividades durante:

- a) solicitar autorización a las autoridades
- b) aplicar instrumentos
- c) tabular instrumentos

Actividades después:

- a) análisis de la información
- b) integración de la información

Después de aplicar la intervención, se usó una encuesta virtual para conocer la experiencia vivida desde el punto de vista de los estudiantes, así como también una encuesta a la docente para identificar el cambio en los estudiantes, los resultados de ambas encuestas fueron confrontaron con los antecedentes y la fundamentación teórica.

## **1.9 Población y Muestra**

La población que fue analizada en este estudio fue aquella que se refiere al grupo de estudiantes de primero básico del Colegio de Informática IMBPC ubicado en zona 12 Guatemala.

Según la dirección de dicho colegio, de acuerdo al reporte emitido en enero del presente año, son 38 estudiantes. Por lo tanto, la población para efectos de este estudio es de 38 sujetos de análisis.

Ante el interés que existía de conocer la opinión reacción de los sujetos de primero básico se tomó en cuenta a 38 estudiantes como sujetos de análisis, por lo tanto, se realizó un censo y no se seleccionó muestra.

## **CAPÍTULO II**

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **2.1 Gamificación:**

La gamificación es la aplicación de estrategias que permitan incluir distintos juegos dentro del proceso enseñanza aprendizaje, impulsando a los alumnos a participar de manera activa con el fin de alcanzar objetivos, ganar recompensas y subir de nivel entre otras.

Foncubierta y Rodríguez (2014), señalan que la incorporación de elementos del juego se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno. Los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo. Además los autores dejan claro que, con estos elementos del juego, los participantes le dedican más tiempo a la actividad y se implican más en ella. Dado estos datos cabe resaltar que la gamificación fue una herramienta poderosa dentro del ámbito escolar, ya que, sin importar la edad, los jóvenes se ven atraídos a los juegos de distinta índole y más aún si estos traerán algún tipo de recompensa.

Por otro lado Gallego (2013), dice que la Gamificación es la utilización de componente, la belleza y el uso del pensamiento para cautivar a los usuarios, incitar a la acción-interacción y promover el aprendizaje mediante resolución de problemas dinámicamente que todo juego lleve implícito el ideal de

gamificación influyendo en la conducta psicológica y social del jugador, mediante puntos, niveles, desafíos, calificaciones y regalos o premios.

Por su parte Muntean (2011), afirma que utilizando la gamificación en el e-learning se espera llegar a una conducta de aprendizaje más eficiente e implicatorio. Según Fogg (2002), las personas responden ante los ordenadores como si fuesen otra persona. Para cambiar o llevar a una conducta concreta por parte de los alumnos, estos necesitan estar motivados y, al mismo tiempo, tener las habilidades para estar a la altura de los desafíos. Johnson (2013) habla sobre el estímulo que provocan los videojuegos sobre la producción de dopamina, (una sustancia química que favorece el aprendizaje reforzando las conexiones neuronales y las comunicaciones). Y es que los juegos educativos han demostrado que aumentar las aptitudes socioemocionales de los alumnos, como el pensamiento crítico, la resolución creativa de los problemas y el trabajo en equipo.

Marín (2013). Afirma que la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, en este caso los estudiantes, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora.

### **2.1.2 Tipos de Gamificación**

Werbach y Hunter (2012), proponen tres categorías de gamificación, interna, externa y comportamiento.

- **Interna:** Mejorar la motivación dentro de la institución, empresa u organización.
- **Externa:** Cuando se pretende involucrar a los estudiantes en el contexto de la asignatura, compañerismo o clientes, para mejorar las relaciones entre empleado - empleador.
- **Cambio de Comportamiento:** Generar nuevos hábitos en la educación, con diferentes opciones de aprendizaje, disfrutando a cada momento del contenido didáctico.

### 2.1.3 Beneficios de la Gamificación

La gamificación propone beneficios para los estudiantes, no solo cuantitativos (ponderación en el curso), sino también cualitativos (La motivación por el interés lector y el cambio de actitud radical ante la lectura). Solórzano (2018), enlista dichos beneficios de la siguiente forma:

- ✓ Genera participación activa en clase
- ✓ Aumenta la motivación
- ✓ Promueve trabajo cooperativo
- ✓ Genera relación del conocimiento
- ✓ Produce retroalimentación

Cabe mencionar que a través de la gamificación se activan los conocimientos previos, se motiva a la participación individual como también grupal, se comprueba de manera inmediata el conocimiento de la lectura a través de los retos que tienen como fin evaluar los conocimientos adquiridos.

#### 2.1.4 Aplicación de la Gamificación

Según Solórzano (2018), gamificar el aula implica utilizar las mecánicas de juego en un contexto educativo aprovechando el elemento motivador, social e interactivo, donde el discente participa activamente y logra focalizar toda su energía e interés en el juego.

Aula Planeta (2015), propone siete pasos para aplicar la gamificación en el aula:

- **Definir un objetivo claro:** Establecer los conocimientos y actitudes que se desean alcanzar mediante el juego.
- **Transformar el aprendizaje de capacidades y conocimientos en juego:** Plasmar el proceso de aprendizaje en una propuesta lúdica divertida.
- **Poner un reto específico:** Centrarse en un reto concreto y motivador explicándoles a los participantes constantemente.
- **Establecer normas del juego:** Con el fin de reforzar el objetivo y promover una competencia limpia.
- **Crear un sistema de recompensas:** La recompensa es parte fundamental del juego, pues es la que promueve la motivación.
- **Proponer una competición motivante:** Ayuda a la cooperación entre jugadores para alcanzar el objetivo antes que el resto de los compañeros.
- **Establecer niveles de dificultad creciente:** Con forme el alumno avanza el

nivel de dificultad debe ir aumentando, para adaptarse al dominio que ha ido adquiriendo.

### **2.1.5 Áreas donde se aplica la Gamificación**

La gamificación es una herramienta adaptable, práctica y flexible, ideal para adaptarse en distintos ámbitos, no solo educacionales, sino también laborales, pero no se puede dejar de lado el objetivo principal de la gamificación, mantener el interés por la actividad en los participantes, en el artículo “Didáctica de la gamificación en la clase de español” Foncubiert (2014), menciona:

La gamificación aplicada en los distintos campos, en la educación, salud y el marketing, permite la motivación, sin embargo, al no encontrar suficientes estímulos en la actividad gamificada, no tendrá una relación directa con el diseño, aplicándose desde criterios pedagógicos y seguida de funcionalidad y usabilidad de recursos, desde el punto pedagógico debe tener una didáctica que contenga pegamento emocional implementar metodologías de gamificación en la educación, ayuda para que el estudiante tenga una participación más activa e interesante en la asignatura y su aprendizaje. (p.3).

Cabe destacar que el estímulo constante puede lograr en el estudiante una actitud positiva o negativa, dependiendo de la constancia de dicho estímulo, ya que tomando en cuenta la edad de los jóvenes es sabido que una actividad monótona y obsoleta puede llegar a interesarlos muy corto tiempo, he allí la necesidad de actualizar el juego la mayor cantidad de veces como sea posible.

### **2.1.6 Ventajas y desventajas de la gamificación**

Una ventaja de la gamificación los niveles de dopamina, ya que está demostrado que el juego provoca un incremento de la atención y la motivación de forma natural, lo cual ayuda notablemente a la capacidad de aprender. Además el juego hace que el sujeto, en este caso los estudiantes, estén activos, por el hecho de estar enfrentándose a situaciones reales que dependen de sus decisiones. Es así como los estudiantes experimentan un estímulo totalmente natural que los induce a avanzar en el juego solucionando las actividades que se les asignan, tomando en cuenta que dichas actividades fueron creadas basándose en la temática del libro Peter Pan en los jardines de

Kensington, la motivación los llevó a leer el libro para poder alcanzar las metas trazadas en la plataforma.

Otra ventaja notable de la aplicación de procesos de gamificación es la posibilidad de tener un feedback directo. La aplicación de técnicas de juego aumenta la motivación, no solo por el aumento de los niveles de dopamina, también por el carácter competitivo de los juegos y por la presencia de un feedback directo.

Además, la gamificación se desarrolla en un ámbito online a través de dispositivos electrónicos (ordenador, tablet, móvil...) lo cual fomenta no solo el aprendizaje de la materia en cuestión, sino también una especie de alfabetización electrónica, que familiariza más al alumno con el uso de estos dispositivos y plataformas, junto con la conveniencia de la disponibilidad que aporta para el alumno.

La gamificación crea fundamentalmente una experiencia positiva alrededor del aprendizaje, que no solo motiva el proceso mientras se realiza, si no que invita a la realización del mismo.

Como todo proceso tiene ventajas y desventajas, la gamificación también tiene desventajas.

Según Pérez T. (2018) una de las desventajas fundamentales es el elevado coste que supone, ya que en la actualidad, aunque es cierto que la tecnología llega a todo el país, también es cierto que no todas las familias se encuentran en las mejores circunstancias económicas.

El ámbito educativo, la posibilidad de ser distraídos por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo/productividad puede convertirse en una desventaja latente, por eso la aplicación de la gamificación debe ser supervisada. La gamificación está muy bien para desarrollar toda una serie de

habilidades, pero otras como la expresión oral son muy difíciles de desarrollar, aunque al final del proceso los estudiantes mostraron mejoría en esta habilidad, el equilibrio entre lo lúdico y lo formativo es muy difícil de conseguir, y si la actividad pierde su carácter formativo, será improductiva, tomando en cuenta que la gamificación tiene como fin aunar el juego y el aprendizaje educativo, la obtención de premios se ve mermada una vez que deja de ser algo novedoso, para que esto no suceda, es recomendable que los premios deben ser constantemente impulsados por las actividades que se asignan semanalmente.

## **2.2 Lectura**

De acuerdo a Lomas (2002), la lectura ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, mejora la expresión oral y escrita, y hace el lenguaje más fluido. Además, aumenta el vocabulario y mejora la ortografía, también mejora las relaciones humanas, enriqueciendo los contactos personales; da facilidad para exponer el propio pensamiento y posibilita la capacidad de pensar. La lectura es una herramienta extraordinaria de trabajo intelectual ya que pone en acción las funciones mentales agilizando la inteligencia. Por eso tiene relación con el rendimiento escolar, también aumenta el acervo cultural; proporciona información, facilita el conocimiento. Cuando se lee se aprende. El lector es protagonista de su propia lectura, nunca un sujeto paciente. La lectura potencia la capacidad de observación, de atención y de concentración, facilita la recreación de la fantasía y el desarrollo de la creatividad. El lector, durante la lectura, recrea lo que el escritor ha creado para él.

### **2.2.1 Lectura y conocimientos previos**

Ausubel (1990) explica que la importancia de la organización de los saberes previos radica en que son el caudal de información, almacenado en la memoria a largo plazo, caudal que el sujeto recupera cuando lee gracias a sus recursos y estrategias cognitivas; este caudal organizado de información también se denomina andamiaje. Cuanto mayor es la organización de los conocimientos previos del lector, mayor es la posibilidad de que reconozca las palabras y frases relevantes, de que haga inferencias adecuadas mientras lee y de que construya modelos de significados correctos, según el contexto interno del material escrito.

Los conocimientos previos, se refieren a la organización funcional de los recuerdos, es decir lo que almacenamos en nuestra memoria. El conocimiento previo del sujeto lector es un requisito básico para la comprensión óptima de un texto. De una manera u otra, los conocimientos previos son un aspecto considerado como condicionantes del proceso lector y para todo proceso de aprendizaje. Por ello, la función docente no se limita a tratar de determinar, simplemente, lo que el sujeto sabe, sino si lo usa para comprender y aprender lo que todavía desconoce; es decir, si hace conexiones conscientes de lo ya conocido con la nueva información. El rol básico del docente para ayudar a sus estudiantes a comprender lo que leen es incentivar las conexiones entre lo que ya saben y lo que van a leer.

### **2.2.2 La lectura en la actualidad**

Según Palacios (2015), Los cambios en los modos de comunicación afectan también a la lectura y a la promoción de la misma, creándose nuevos espacios en unos tiempos que son diferentes, tiempos de globalización, multiculturalismo o inmigración. Ante estos avances, modernidad y era de la información y conocimiento, se presenta un proceso de redefinición, de la

llamada “desterritorialización”, que trae consigo una reestructuración que tiene que ver con la funcionalidad del libro. Actualmente son muchos los factores a considerar para realizar una lectura, tales como: el tiempo, la disponibilidad, la visión en cuanto la lectura, la cultura tecnológica, es en este último en el que se debe poner énfasis, ya que lo jóvenes de este tiempo, han nacido con la tecnología a pedir de boca, en los restaurantes, en los centros comerciales, en las bibliotecas, entre otros lugares públicos, existe la libertad de obtener internet gratis y poder conectarse en todo momento para estar actualizados. La lectura es totalmente necesaria para hacer cualquier tipo de actividad, lo importante en este caso es entonces aprovechar las ventajas que la era moderna proporciona para poder fortalecer el interés por la lectura.

### **2.2.3 El libro y la era tecnológica**

Respecto a los cambios de formato que ha sufrido el libro a través de los años, el escritor mexicano Volpi (2005) referencias en el artículo "Réquiem por el papel", señala lo siguiente:

La aparición del libro electrónico no representa un mero cambio de soporte, sino una transformación radical de todas las prácticas asociadas con la lectura y la transmisión del conocimiento. Si atendemos a la historia, una cosa es segura: quienes se nieguen a reconocer esta revolución, terminarán extinguiéndose como aquellos dulces monjes. (p. 13).

Entonces, es mejor tomar como un aliada a la tecnología que les permite a los jóvenes abrir un documento en cualquier lugar y a cualquier hora, que con un “clic” pueden participar en foros sin fronteras, es decir por medio de páginas web pueden no solamente leer sino ir más allá y comentar la lectura que llevan con personas de otros países que comparten el mismo gusto por la temática de un libro. Asimismo, Volpi (2005) señala que el sistema educativo tiene muchas dificultades en la medida en que los jóvenes están inmersos en una cultura de la velocidad, de la fragmentación y de la imagen, mientras que los adultos enfrentan el desafío de seguir enseñándoles de manera secuencial y con base

en los textos, pero en cuanto a la literatura se refiere, existen diversas técnicas que se pueden aplicar con el fin de crear el interés lector, con la gamificación es posible aplicar técnicas y retos atractivos para los participantes, con el fin de motivarlos a seguir avanzando con la lectura provechosa. En el artículo sobre la lectura y escritura en la era digital Ortiz (2004) afirma: “La promoción de la lectura en la era digital debe considerar como tarea primordial la definición de criterios actualizados que faciliten la distinción entre lo que vale la pena y lo que no vale la pena leer” (p.96). Es en esta parte en la que el maestro toma un papel sumamente importante, pues el “criterio” de un joven al momento de elegir una lectura puede ser muy influenciado por las tendencias.

#### **2.2.4 Importancia de la Lectura**

Solé (2002), menciona que la lectura es una de las actividades más frecuentes, necesarias y presentes tanto en referencia a la vida escolar como en referencia a la participación activa en nuestra sociedad. En la actualidad vivimos en un mundo que cambia rápidamente, y por esta razón la competencia lectora se ve obligada a evolucionar al ritmo de estos cambios, tanto sociales como culturales. Para Cuetos (1996), lectura lejos de considerarse una actividad simple, es considerada una de las actividades más complejas, ya que incluye múltiples operaciones cognitivas, las cuales van a ir creciendo y desarrollándose de forma automática, sin que los lectores sean conscientes de las mismas. Por ello, debido a la importancia y necesidad de manejar los contenidos de lengua en nuestra vida cotidiana, toma más fuerza nuestra dedicación sobre ella y su estudio para que, de esta forma, los alumnos alcancen un desarrollo en dicho ámbito que les facilite su desarrollo integral.

## **2.3 Malos hábitos de la lectura**

Para Cavallo (2010), en la vida estudiantil, la lectura es una herramienta vital para adquirir nuevos conocimientos, sin embargo el uso que se hace de ella está muy por debajo de los niveles óptimos de leer, este problema quizá empeora a medida que avanzamos en los años 21 de escolaridad donde la práctica de la lectura se reduce a una decodificación de signos sujetos a memorización y en el mejor de los casos a la comprensión, derivada de una serie de lecturas silenciosas y pausadas por parte del estudiante.

### **2.3.1 Distractores**

Los distractores son factores detonantes en cuanto al ámbito lector se refieren, ya que el uso excesivo de cualquiera de ellos puede determinar la actitud de un joven frente a la lectura, Flores (2000), señala como distractores a la televisión, la computadora, el cine y la radio, según ella, ejercen una influencia directa sobre los hábitos del niño, pues en su diario que hacer no les permite poner entusiasmo en la lectura. En la actualidad cabe destacar como distractores más recurrentes a las redes sociales, ya que dada la facilidad a su acceso, los jóvenes y los adultos tienden a presentar una adicción en algunos casos enfermiza que les impide dedicar tiempo a actividades más importantes, como la lectura por ejemplo.

### **2.3.2 Falta de comprensión lectora**

Sánchez (1993) señala que “la tarea del lector consiste en identificar las palabras, penetrar el significado del texto y trascenderlo desde su conocimiento previo” (p. 23). Entonces, si el lector tiene pocos conceptos y escasa información sobre el tema de que trata, su comprensión puede hacerse muy difícil. De ahí la importancia del conocimiento previo del lector en la

comprensión lectora.

La falta de comprensión lectora, se debe muchas veces a la poca capacidad del docente en cuanto a la promoción de un nuevo libro, tomando en cuenta que cada libro nuevo, es una nueva aventura en la vida del ser humano y es muy importante la disponibilidad del mismo para adaptarse de manera efectiva a la lectura o no. La falta de comprensión lectora muchas veces se debe al desinterés que se presenta al inicio de una lectura sin haberle dado la oportunidad de conocerla sino al contrario mostrando una apatía por el libro.

Todo tiene un inicio, como primer paso ante una lectura nueva, se debe iniciar por activar los conocimientos previos con ejercicios de nivel inferencial, como, por ejemplo, predicción del tema según el título del libro e identificación de personajes entre otros.

Cooper (1990) aboga por un modelado de la estrategia por parte del profesor, seguido de una práctica guiada, es en este punto en donde el profesor debe lucirse con las herramientas y estrategias a utilizar y aplicar tanto dentro como fuera del aula, con el afán de llevar un lineamiento y una lectura continua.

Una vez conocido el punto de partida del joven y activados los conocimientos previos, es necesario dar un paso más adelante, se debe plantear una enseñanza directa de las estrategias cognitivas y meta cognitivas más adecuadas para el texto que se va a leer. Para obtener una lectura eficaz, al inicio se debe centrar la atención en una o dos estrategias, por ejemplo, aprender a buscar la idea principal o aprender a utilizar las claves contextuales. Un primer paso, por lo tanto es establecer el tipo de estrategia más apropiada a la lectura, explicitando los aspectos condicionales de su uso. Para su enseñanza.

## **2.4 Interés por la lectura**

El diccionario de español de la Real Academia de la Lengua (2001), define leer como entender o interpretar un texto de determinado modo. Un texto no tiene que tener el formato libro convencional, se puede señalar que la lectura es un hábito maravilloso, a través de ella se abren nuevos horizontes, se conocen nuevos hechos y situaciones, porque leer es mucho más que pasar los ojos sobre un escrito; es pensar en su mensaje y descifrarlo, es hacerlo parte de las vivencias personales.

Según Borda (2005) la lectura es como un conjunto de acciones que buscan incorporar al sujeto en un acumulado de saber cultural simbólico, mítico y ritual. El ejercicio de la lectura exige la realización de una serie de procesos cognoscitivos para lograr interpretar el significado del texto.

### **2.4.1 Promoción a la lectura**

Según Diestra (2011), la promoción a la lectura, es la actividad social encaminada a la formación del interés por la lectura, la cual se logra con la orientación planificada a una población de lectores. La gamificación fue una actividad planificada con el fin de promover el interés hacia la lectura de manera creativa.

Diestra (2011), también menciona

Como promoción de la lectura se entienden todas aquellas acciones que alientan, propician e impulsan un comportamiento lector más intenso cualitativa y cuantitativamente; es decir, que de parte de los niños, jóvenes y adultos haya una mayor relación de frecuentación de los códigos que nos ofrece el mundo circundante.

Encontrar un comportamiento positivo en los jóvenes respecto a la lectura y los beneficios que esta ofrece, es un verdadero tesoro al cual se debe llegar a través de distintos estímulos que permitan al alumno encontrar esas cualidades que muchas veces ignoran poseer. La gamificación permitió promover la lectura ante el estudiante, ya sea por placer o por competitividad, muchas veces sin darse cuenta del avance significativo que trajo cumplir con los retos que la herramienta posee.

## **2.5 Motivación**

La motivación se basa en aquellas cosas que impulsan a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. La noción, además, está asociada a la voluntad y al interés. En otras palabras, puede definirse a la motivación como la voluntad que estimula a hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar ciertas metas.

### **2.5.1 Motivación Intrínseca**

Según Ryan y Deci, (2000), una persona intrínsecamente motivada es movida a actuar por la diversión o desafío implicado en lugar de por causa de presiones externas, presiones o recompensa. Los comportamientos motivados intrínsecamente son espontáneos, naturales que no requieren incentivos extraños para hacerlos. Este es un elemento crítico para el desarrollo cognoscitivo, social y físico, porque cuando se actúa por propio interés, sin depender de estímulos externos, se potencializa de mejor forma la construcción de conocimientos y habilidades en las personas. Para que persista una motivación intrínseca en un individuo debe de haber un nexo entre él y la actividad, porque no todas las tareas son interesantes para él. Aquellas

actividades intrínsecamente motivadas que se realizan por interés, satisfacen las necesidades psicológicas innatas de competencia, autonomía y filiación.

En definitiva, los alumnos reaccionan de una mejor manera al percibir una actividad interesante y atractiva que los induzca a acceder a obtener nuevo conocimiento de una manera constante.

Los estudios de Waege (2010) han demostrado que los estudiantes intrínsecamente motivados perciben que las necesidades de autonomía, afiliación y competencias están satisfechas en el aula de clase y que además suelen presentar altos niveles de aprendizaje. Es entonces indispensable activar esa motivación por medio de actividades que permitan utilizar la creatividad a los alumnos y permitirles demostrar sus distintas habilidades que les permitirán darse a conocer de una manera distinta.

### **2.5.2 Motivación Extrínseca**

Según Reeve (1994), La motivación extrínseca, por su lugar de proveniencia, externo, es aquella provocada desde fuera del individuo, por otras personas o por el ambiente, es decir, depende del exterior, de que se cumpla una serie de condiciones ambientales o haya alguien dispuesto y capacitado para generar esa motivación. La gamificación vinculada con la motivación extrínseca representa en un primer momento una nota por participación como recompensa, pretendiendo generar después una motivación intrínseca que permita al alumno realizar las distintas actividades asignadas para lograr alcanzar objetivos que satisfagan su propia necesidad de aprender y superarse así mismo.

## **2.6 Motivación hacia la lectura**

Según González (2000), una de las metas importantes de los docentes es despertar en los estudiantes esas ganas de leer, que ven como un estilo de vida la lectura y que forme parte de su vida diaria. El propio docente debe demostrar el placer y la satisfacción total que brinda la lectura. Por otra parte, el uso de modelos adultos es una de las formas que tiene mayor efectividad para instaurar los hábitos lectores. El hábito de la lectura no es una habilidad innata, sino que se va adquiriendo a medida que los estudiantes van sintiendo el gusto por la misma. Es muy importante fomentar el hábito de la lectura desde temprana edad, con el propósito de despertar el placer por los libros, revistas, periódicos, visitas a bibliotecas municipales, lo cual contribuye a mejorar la comprensión lectora, vocabulario, análisis, capacidad de memoria, desarrollar la imaginación, así como incrementar el léxico de las personas. Los estudiantes al poseer el hábito de la lectura toman confianza en que tienen sus propias ideas, son capaces de discernir, poseen un juicio crítico y por ende se tiene una sociedad con un mejor intelecto.

### CAPÍTULO III

#### PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

#### **Variable 1: Aplicación de la gamificación para incrementar el interés por la lectura**

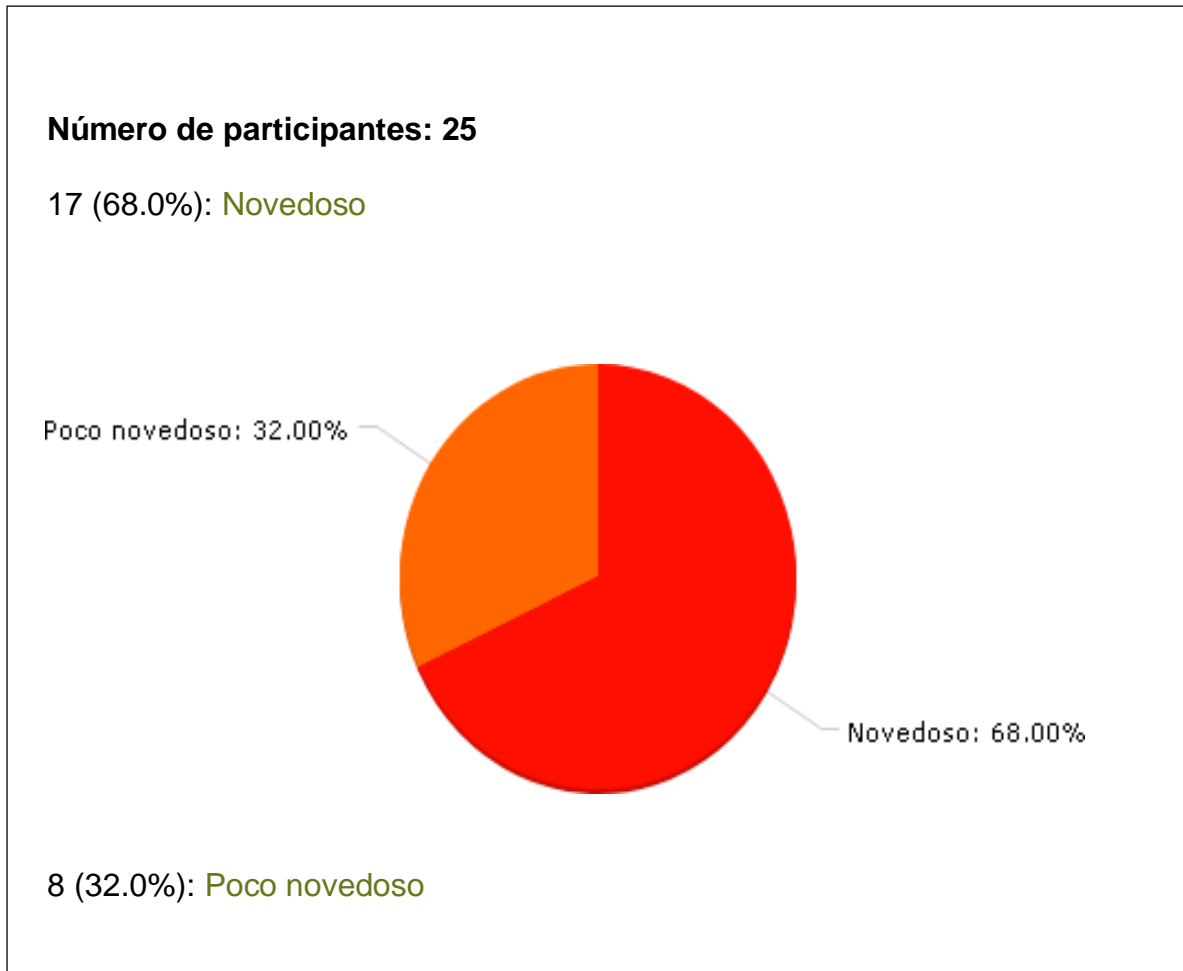
Tabla 2: Características de la gamificación que se pusieron a prueba en la experiencia para motivar al interés lector de la lectura.

|  |
|--|
| Evidencia  |
| Se enseña a través del juego<br>Se promueve la competición<br>Se premia la participación<br>Se trabaja con base a objetivos<br>Se invita a los estudiantes a alcanzar metas<br>Se aprovecha la tecnología para el aprendizaje<br>Se motiva a los alumnos con retos nuevos cada semana<br>Se hace énfasis en los logros alcanzados constantemente |

Fuente: elaboración propia de acuerdo a entrevista aplicada a la docente y observación de la plataforma de classdojo.

Como bien se puede observar, todas las características de la gamificación lograron evidenciarse a lo largo de su aplicación, esto implicó que la docente se preparara con antelación investigando sobre la gamificación y los principios que la misma requiere para lograr alcanzar su principal objetivo, en este caso, motivar al interés lector por medio del juego.

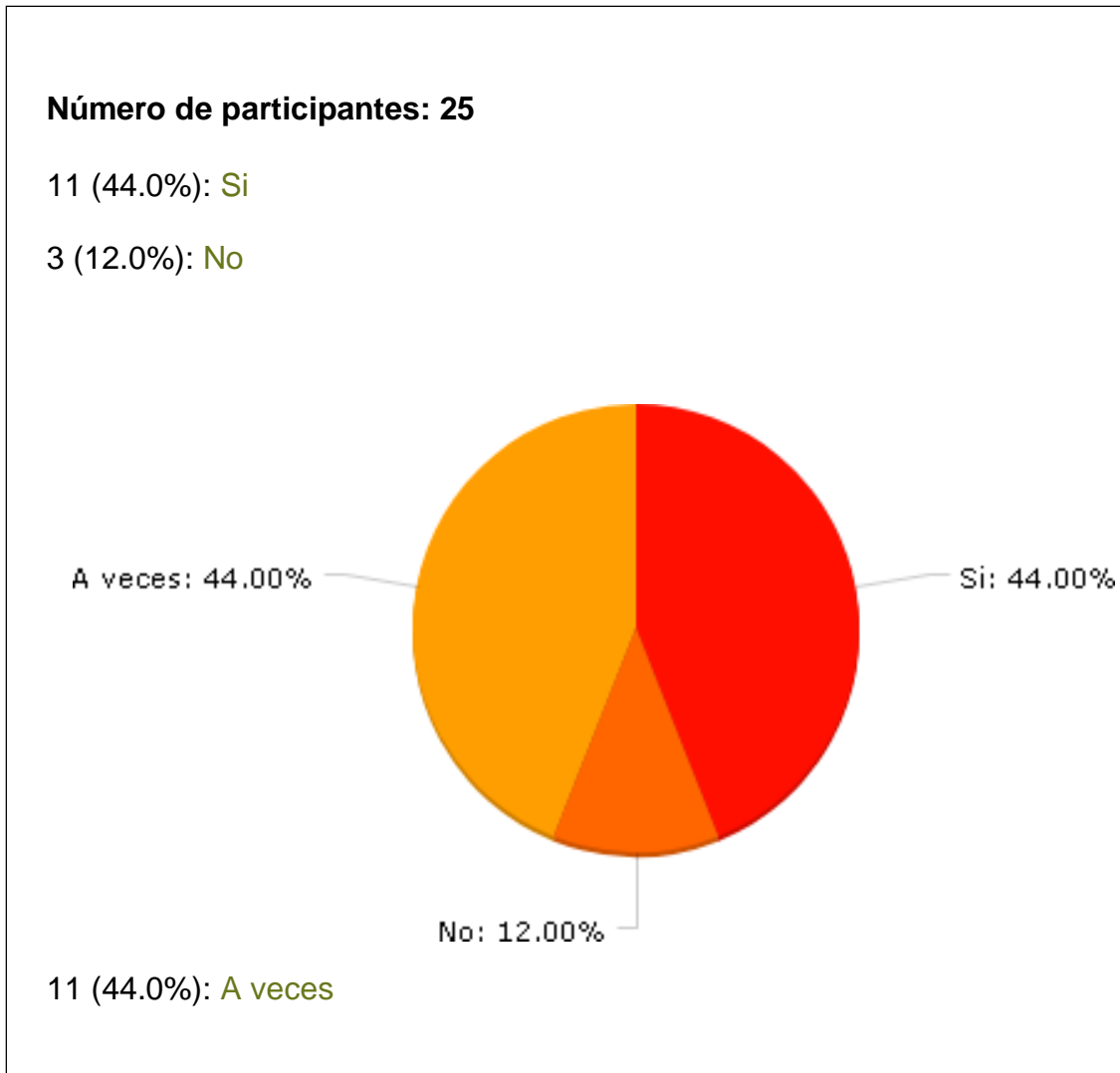
Gráfica 1: Opinión sobre uso de videos y fotografías en la experiencia con classdojo.



Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta aplicada a estudiantes.

En su mayoría, los estudiantes calificaron como novedoso el uso de videos y fotografías en las actividades. Durante el desarrollo de las mismas, los alumnos grabaron videos grupales recreando momentos claves del libro así como también tomaron fotografías de ciertos elementos específicos que debían recrear según la descripción que el libro presenta, al realizar estas actividades los estudiantes se mostraron muy entusiasmados. Cabe mencionar que para algunos estudiantes fue dificultoso lograr subir sus evidencias de fotos y videos, desde la computadora porque algunas computadoras no tenían cámara, se comprobó que para esta actividad era más fácil poder ingresar desde el celular.

Gráfica 2: Opinión sobre las actividades respecto a la creatividad aplicada en la temática del libro.



Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta realizada a los estudiantes.

Se motivó a los alumnos con cada actividad para aplicar la creatividad utilizando distintas habilidades como: dibujar, pintar y construir, pero no todos mostraron el mismo interés pues lo que para unos parece atractivo es para otros un impedimento.

Tabla 3: Características que fueron puestas a prueba en la experiencia para motivar al interés por la lectura.

| Evidencias   |
|--|
| Expresa gusto por la lectura<br>Se motiva ante la lectura<br>Dedicar tiempo a la lectura<br>Realiza preguntas sobre obras<br>Indaga sobre el contexto histórico de la obra y lo relaciona con la temática<br>Inventa con facilidad una historia<br>Presta atención cuando se le presenta un nuevo libro<br>Participa en talleres de lectura<br>Motiva a otros compañeros para que lean |

Fuente: elaboración propia de acuerdo a entrevista aplicada a la docente y observación de la plataforma de classdojo.

En referencia a las características que fueron puestas a prueba para motivar el interés lector durante la aplicación de la gamificación por medio de la plataforma de Classdojo, no todas las características fueron evidenciadas y manifestadas por la docente, pues aunque la mayoría de estudiantes manifestó gusto por la lectura, siempre hay excepciones de estudiantes renuentes.

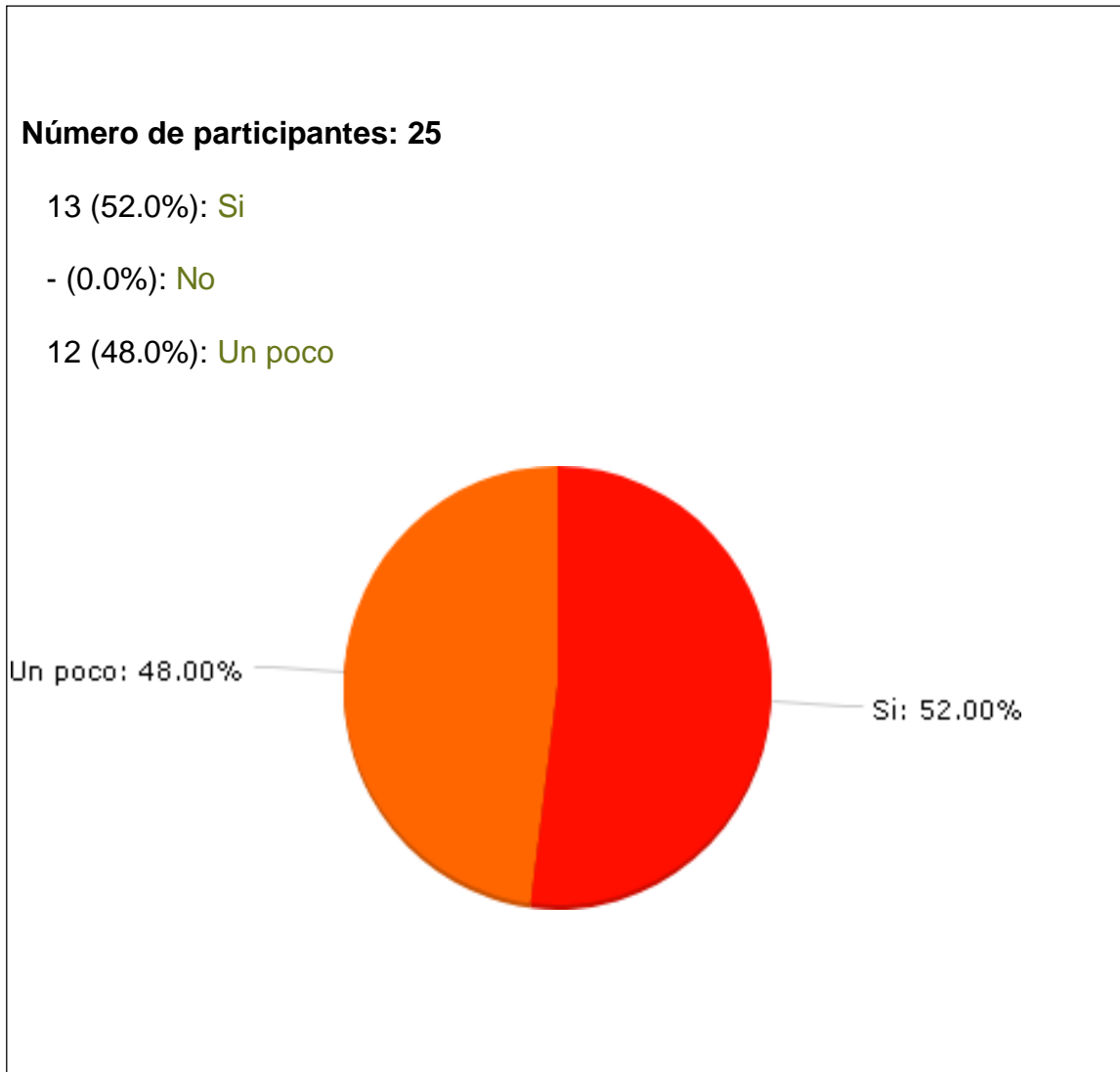
Tabla 4: Elementos que deben ser tomados en cuenta para mejorar la experiencia al utilizar la gamificación como motivación en el interés por la lectura.

| Elementos para                    | Evidencias  |
|-----------------------------------|---|
| <b>Dedicación de mayor tiempo</b> | "Para poder apoyar a los alumnos que de alguna manera tienen dificultad con el uso del internet en casa, así mismo con la extensión del tiempo las actividades pueden ser terminadas dentro del colegio para aclarar de mejor manera las dudas de la plataforma, en cuanto a la lectura; se debe ampliar a más de un periodo para lograr avanzar con la lectura del libro y su interpretación." |
| <b>Integración de actividades</b> | "Para integración de actividades, se puede mencionar como una de las bondades de la plataforma, ya que permite poder integrar distintas actividades planificadas con un mismo fin."   |
| <b>Planificación</b>              | "Tener cuidado al planificar con objetivos claros, tomando en cuenta el área en donde pretende aplicarse para no desviarse a la gamificación solamente."  |

Fuente: elaboración propia de acuerdo a entrevista aplicada a la docente y observación de la plataforma de classdojo.

Entre los elementos que deben tomarse en cuenta para mejorar la experiencia de la gamificación, cabe destacar tres importantes: el tiempo, la integración de actividades y la planificación. En el desarrollo del uso de la gamificación se hizo muy notoria la necesidad de invertir más tiempo en las actividades, también es recomendable por parte del docente, que puedan planificarse actividades integradas a otros cursos para poder impulsar el uso de la gamificación, acompañando dichas actividades de una planificación previa para lograr un producto óptimo.

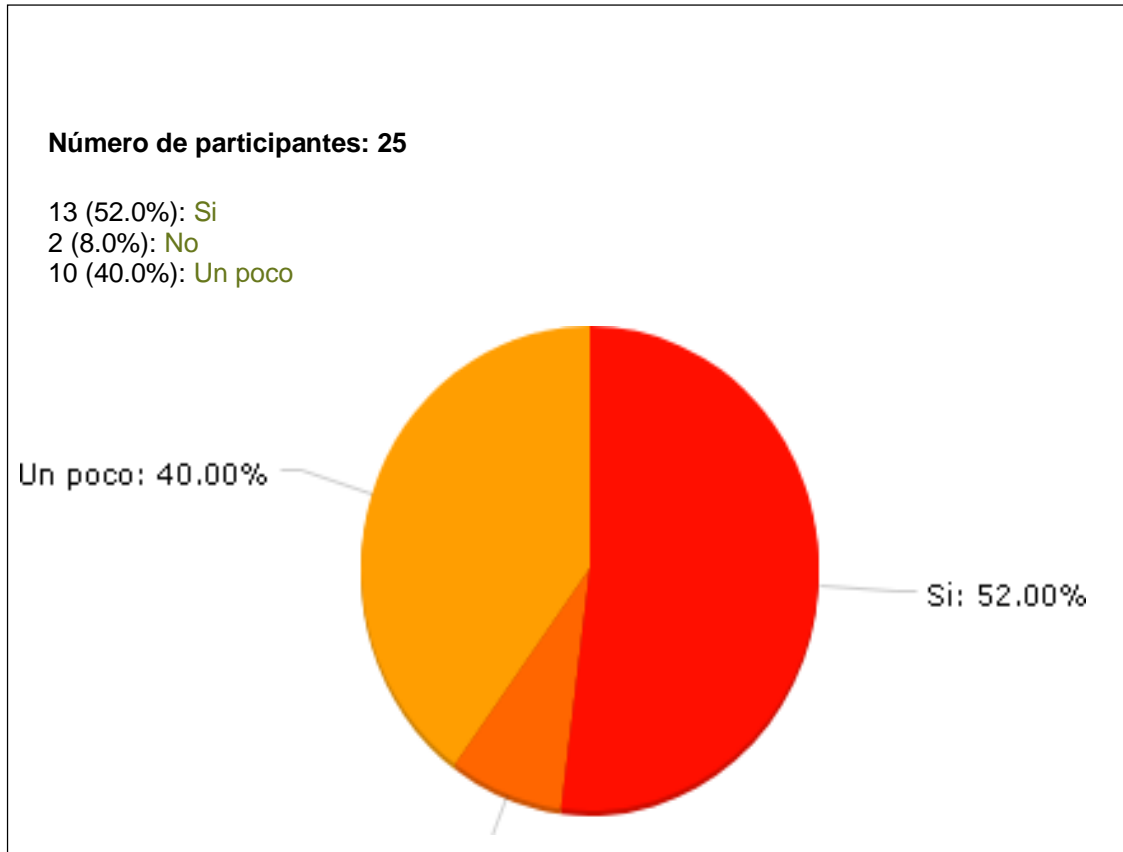
Gráfica 3: Opinión sobre la mejora del interés lector con el uso de clasdojo.



Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta realizada a los estudiantes.

Al cuestionar a los estudiantes sobre la mejora del interés lector con el uso de clasdojo, las respuestas se encuentran divididas por un leve porcentaje, pues algunos de ellos poseen un hábito lector muy elevado y otros se encuentran renuentes. Cabe destacar que ningún estudiante consideró que el uso de clasdojo no mejoró su interés lector.

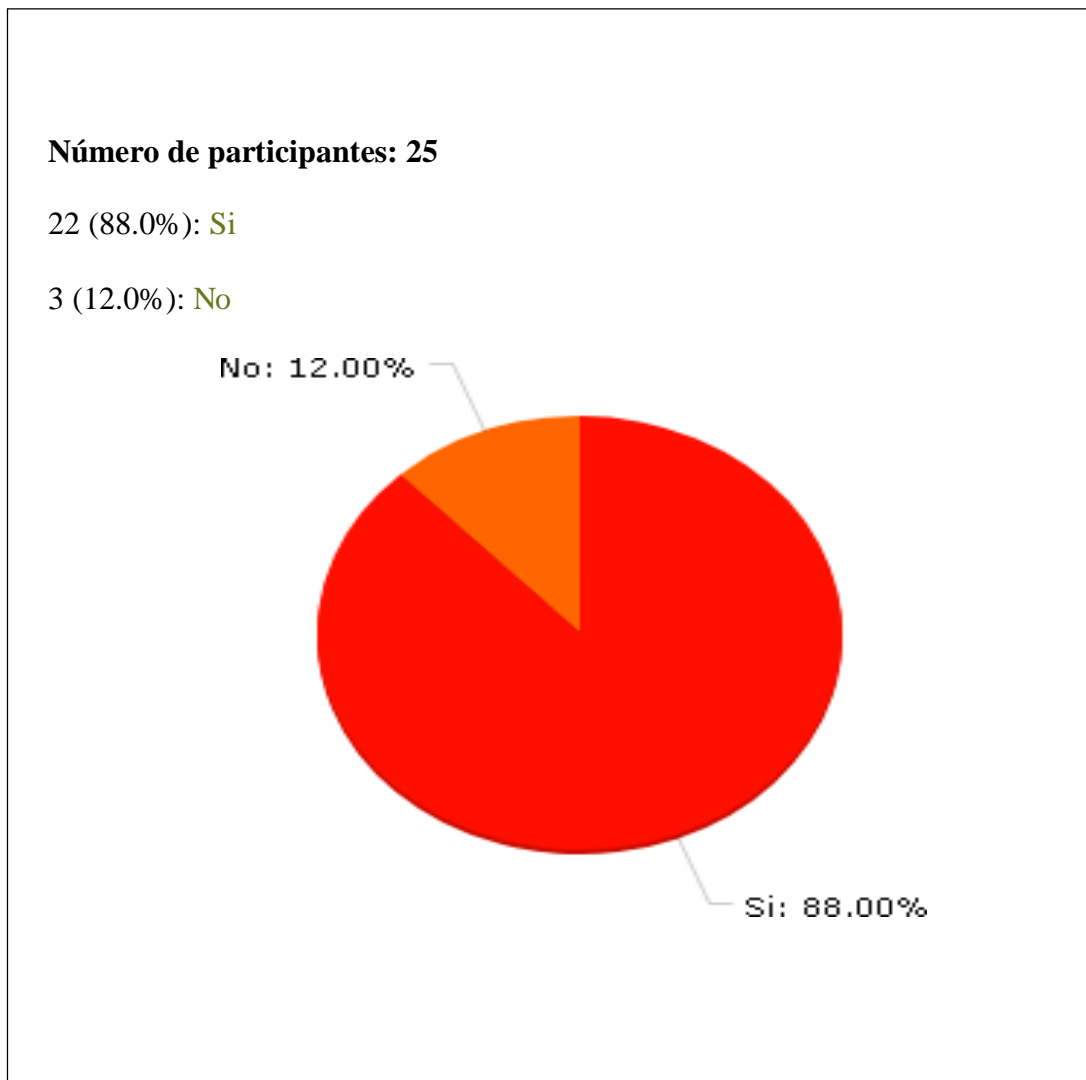
Gráfica 4: Influencia de los desafíos semanales en el interés lector.



Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta realizada a los estudiantes.

Cuando se les cuestionó a los alumnos si con los desafíos semanales de clasdojo se avivó su interés por la lectura, en su mayoría consideraron que sí se vieron motivados por los desafíos, al proponer nuevas actividades semanales que los desafían a resolver nuevos retos se pudo notar que las reacciones de los estudiantes fueron muy positivas, pues cada semana los alumnos debían ganar tres insignias para poder avanzar en los niveles bronce, plata y oro. Cada insignia tuvo actividades diversas para alcanzar los distintos niveles de la lectura (literal, inferencial y crítico), las actividades consistieron en dibujar el mapa, grabar un video, elaborar un dibujo, construir, descifrar frases del autor y por último representar la historia dándole un final distinto.

Gráfica 5: Incentivo de las recompensas semanales para un mejor trabajo.



Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta realizada a los estudiantes.

La mayoría de los estudiantes consideraron las recompensas semanales como incentivos para trabajar mejor, para encontrar atractivas dichas recompensas, la docente recomienda buscar distintas actividades que se vean relacionadas con la temática del libro para no perder el objetivo de aplicar la gamificación en la lectura y dar a los estudiantes recompensas como insignias que les permitan subir de nivel al alcanzar ciertos retos, para lograr incentivar a todos los estudiantes.

## Variable 2: Ventajas y desventajas de la gamificación

Tabla 5: Ventajas de la gamificación según experiencia desarrollada.

| <b>Evidencia</b>  |
|---|
| Hace atractiva la lectura<br>Permite innovar la práctica de la lectura<br>Dinamiza la experiencia lectora<br>Motiva realizar las diferentes actividades<br>Aumenta el conocimiento del uso de la tecnología |

Fuente: elaboración propia de acuerdo a entrevista aplicada a la docente y observación de la plataforma de classdojo.

Durante el desarrollo de las actividades en la plataforma de Classdojo, se lograron evidenciar las ventajas marcadas, ya que los estudiantes se vieron más atraídos por la lectura e incluso los grados en los que no se aplicó la gamificación, los estudiantes preguntaban cuando trabajarían en esa plataforma. Además la aplicación de la gamificación fue innovadora al no haber trabajado antes de esta manera en la lectura, la experiencia lectora fue dinámica gracias a las distintas actividades que mantenían a los estuantes inmersos en la lectura del libro y a su vez se veían motivados a realizar dichas actividades. La aplicación de la gamificación en la lectura logró aumentar el uso de la tecnología, pues ningún estudiante había trabajado antes con esta plataforma, conocieron las distintas actividades que pueden realizarse y también adaptarse para distintas áreas de la educación.

Tabla 6: Desventajas que atribuye a la gamificación según la experiencia desarrollada por parte del docente.

| <b>Evidencia</b>   |
|--|
| Difícil accesibilidad para algunos estudiantes<br>Falta de dispositivos para utilizar la aplicación<br>Costo del internet<br>Falta de experiencia en el uso de la aplicación |

Fuente: elaboración propia de acuerdo a entrevista aplicada a la docente y observación de la plataforma de classdojo.

Se pudieron evidenciar algunas desventajas en cuanto a la experiencia desarrollada, entre ellas, la dificultad de accesibilidad, pues algunas veces les fue difícil poder acceder a la plataforma; la falta de dispositivos ya que la aplicación puede ser utilizada en computadora, celular o tablet, pero algunos no contaban con dichas herramientas en sus hogares y la falta de experiencia dio dificultad al inicio del uso de la plataforma de Classdojo.

Es importante destacar que no todos los estudiantes tienen acceso a la tecnología, aunque la mayoría cuenta con los medios necesarios para aplicar la gamificación desde su hogar, existe una minoría que presenta dificultad, incluso algunos estudiantes pidieron permiso para trabajar después de clases o en el periodo de receso en el laboratorio del colegio, ya que cuenta con la capacidad adecuada de computadoras y siempre hay acceso a internet, los estudiantes no presentaban problema para poder hacer las actividades desde allí.

Durante el desarrollo de la aplicación en el uso de la plataforma Classdojo, la docente no identificó las siguientes desventajas que se le plantearon en la entrevista:

“La incentivación de la motivación extrínseca por la lectura”, pues las

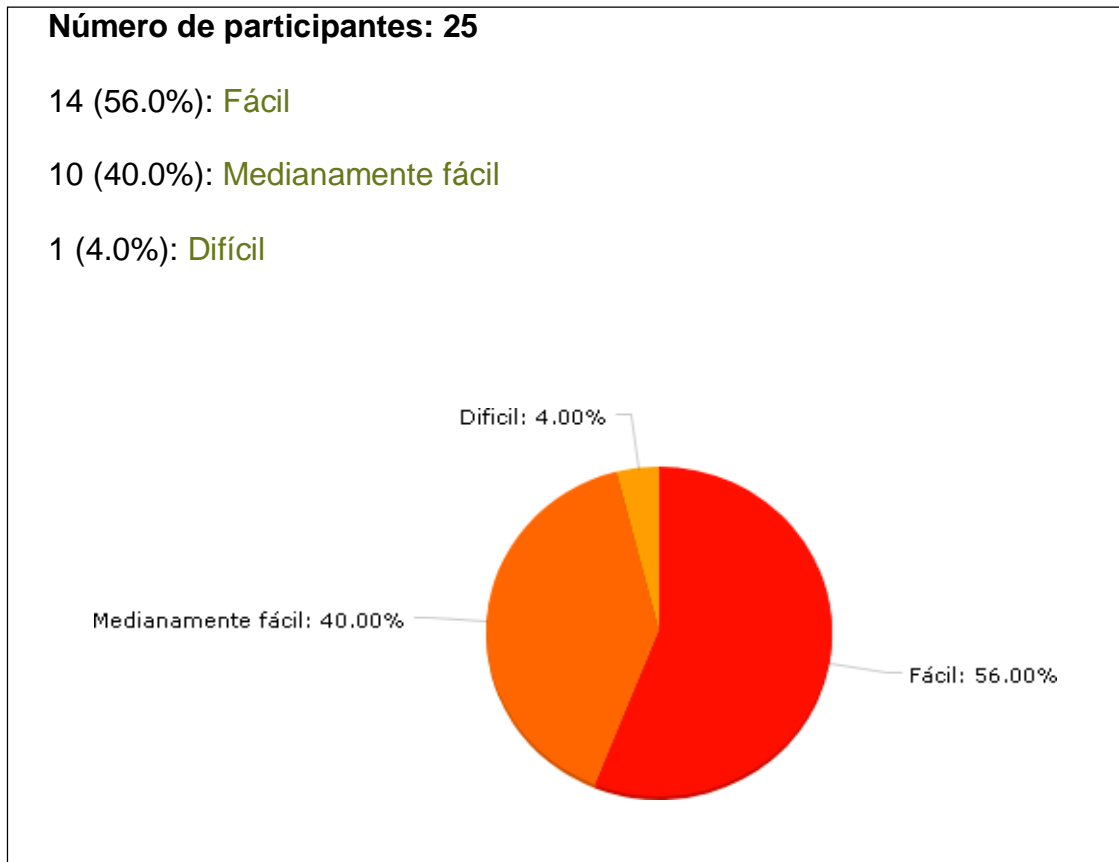
actividades no tuvieron una ponderación cuantitativa, sino se trató más de valoración cualitativa y los alumnos trabajaron con entusiasmo, mostrando interés por las actividades y la modalidad diferente de llevar la lectura.

“Es más importante el juego que la lectura”, después de algunos intentos fallidos en la planificación hasta lograr que fuera adecuada, se logró que los alumnos llevaran de la mano tanto lectura como juego, desarrollando distintas actividades atractivas que lograron motivarlos a leer.

“Lectura superficial”, no se observó en los estudiantes una lectura superficial, gracias a las distintas actividades que realizaron, a en las que se pudieron aplicar los distintos niveles de la lectura.

“Distracción por el juego”, durante la aplicación del uso de la plataforma classdojo, se manejó de manera cautelosa la alternación de actividades en la plataforma, dirigidas a promover el interés por la lectura.

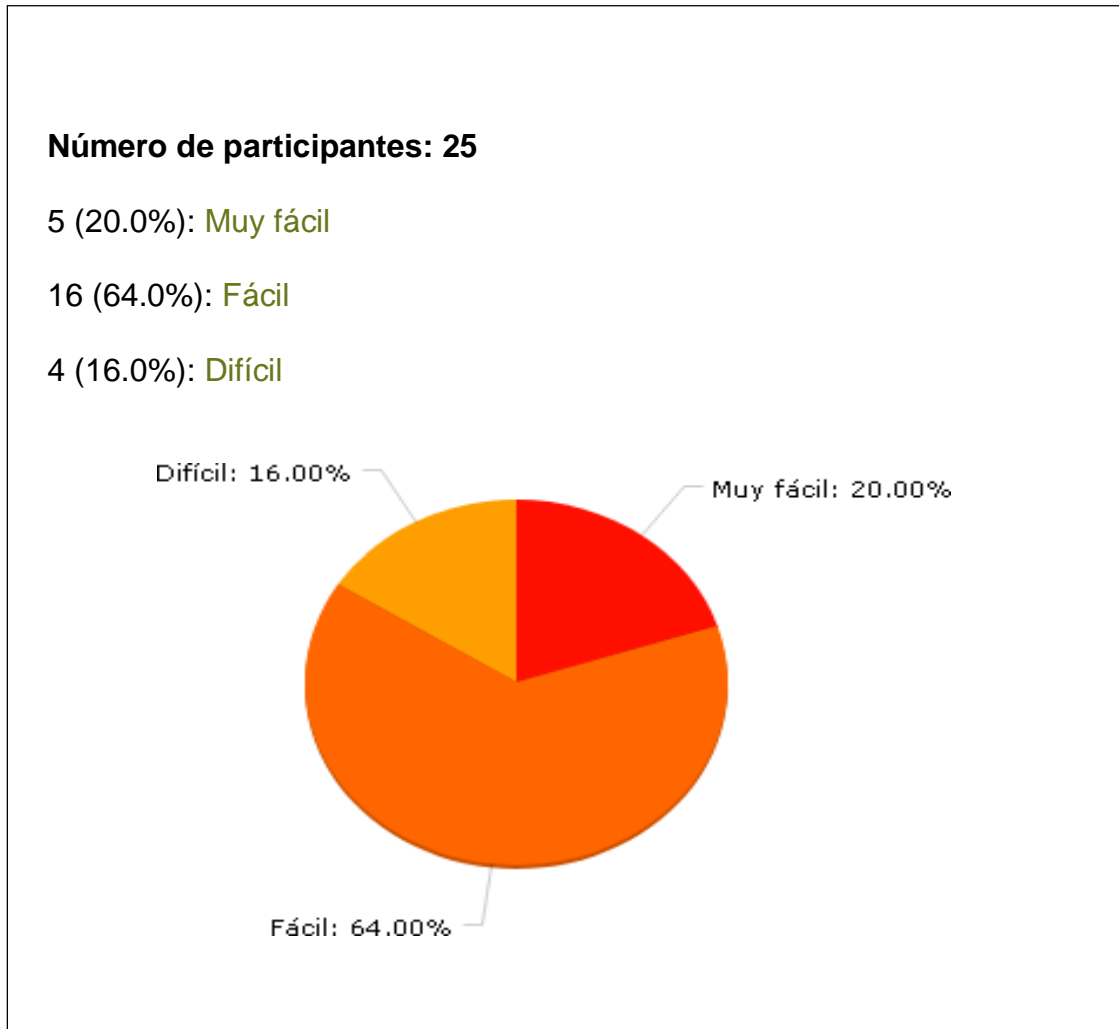
Gráfica 6: Facilidad en el manejo de la aplicación de classdojo.



Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta realizada a los estudiantes.

Se puede observar que el porcentaje de alumnos que considera fácil el manejo de la plataforma es mayor, ya que se encuentran familiarizados con la tecnología en diversas áreas, no obstante un porcentaje considerable contempló el manejo de la aplicación medianamente fácil porque en algún momento encontraron alguna dificultad en cuanto a su uso y en un bajo porcentaje, pero no menos importante, se encuentra un estudiante que encuentra difícil el uso de la plataforma porque desconoce en su totalidad el uso de las plataformas virtuales y se incorporó tardíamente al ciclo escolar.

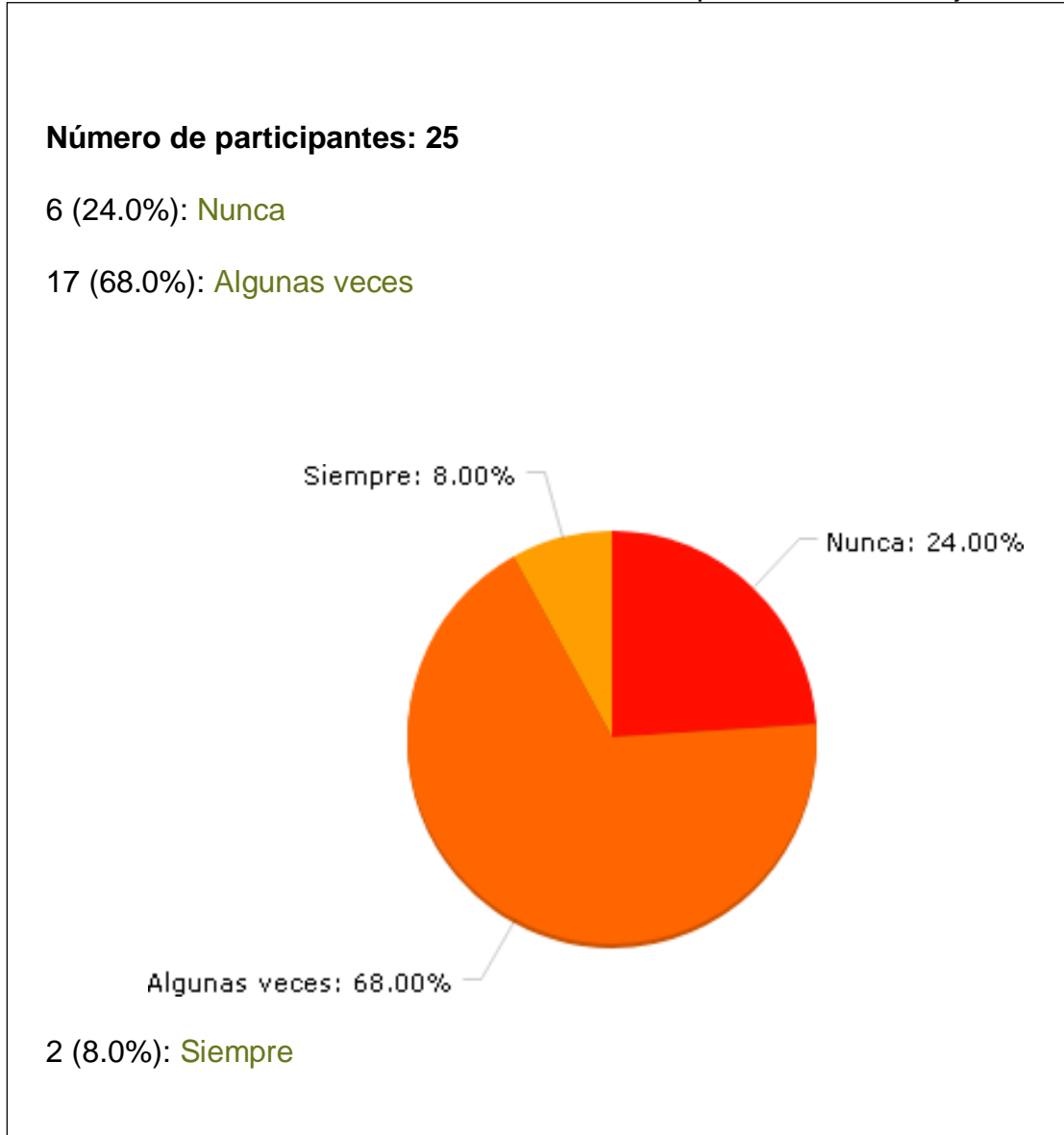
Gráfica 7: Facilidad en el uso de la tecnología.



Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta realizada a los estudiantes.

Considerando que no todos los alumnos poseían conocimientos previos en cuanto al uso de plataformas virtuales, para algunos fue muy difícil poder familiarizarse con el manejo de las herramientas que Classdojo proporciona, pero a medida que el tiempo pasaba y realizaban nuevas actividades su manejo se fue facilitando.

Gráfica 8: Frecuencia en la dificultad del uso de la plataforma classdojo.



Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta realizada a los estudiantes.

Al preguntarles a los estudiantes si tuvieron dificultad con el uso de la plataforma de Classdojo, los jóvenes manifestaron en su mayoría que algunas veces se les presentó alguna dificultad, la más destacada fue poder subir las fotografías de las actividades, el problema radicaba en querer subir fotografías desde la computadora, pues algunos dispositivos no contaban con cámaras. Se les asignó a los estudiantes un código QR desde la cuenta de la profesora, de esta manera fue posible subir las fotografías y videos con más facilidad.

Tabla 7: Gusto de los estudiantes al trabajar con classdojo.

| <i>f</i> | Categorías                                   | Evidencias   |
|----------|--|--|
| 4/25     | Actividades creativas                        | <p>“Que se podía realizar actividades diferentes 😊 “ “Pues es muy creativo y muy bonito para hacer los trabajos”</p> <p>“La creatividad que se tenía que usar en las actividades”.</p> <p>“Los ejercicios que se tenían que trabajar creativamente.”</p>                         |
| 4/25     | Facilidad de trabajo                         | <p>“Me gustó la forma de practicar el tipo de trabajos fáciles y entretenidos”</p> <p>“Que lo podíamos hacer desde la casa” “Que es fácil de usar y sus actividad”</p>   |
| 3/25     | Modalidad learning                           | <p>“Pues que es bonito trabajar en la plataforma aunque me resultara un poco difícil me gusto”</p> <p>“Me gusto porque es algo nuevo para mí y Me gusta que es él línea tal vez nosotros no cumplimos pero me gustaría que sigamos así usando esa plataforma con la lectura”</p> |
| 2/25     | Libertad de expresión                        | <p>“Que deja ser libre y decir lo que entendí”</p> <p>“Que me daba la oportunidad de no solo leer el libro sino que también me daba la oportunidad de hacer actividades del libro y era muy divertido hacer las actividades”</p>   |
| 2/25     | Adquisición de conocimiento en la tecnología | <p>“Que conocía un poco más de la temática del libro e iba conociendo un poco más de la tecnología”</p>  |
| 2/25     | Ilustraciones                                | <p>“Que aveces habían que hacer dibujos.”</p> <p>“Que se podía dibujar y entregar los trabajos rápido”</p>   |
| 2/25     | Diversidad de actividade                     | <p>“Que se podia realizar actividades diferentes 😊”</p>  |
| 2/25     | Retos semanales                              | <p>“Las actividades”</p>   |

|      |                   |  |
|------|-------------------|--|
| 2/25 | Trabajo en equipo | “Que tenías trabajos muy entretenidos”<br>“Cuando tenemos que dejar una reseña del libro o hacer un resumen” |
|------|-------------------|--|

Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta aplicada a los estudiantes.

Los estudiantes manifestaron qué fue lo que más les gustó de trabajar con Clasdojo, resaltaron que se encontraron atraídos por las distintas actividades que se les asignó durante el proceso de la lectura del libro de “Peter Pan en los jardines de Kensington”, así como trabajar con la modalidad learning aplicada a la lectura, pues no habían trabajado antes de esta manera y les permitió adquirir nuevos conocimientos del uso de la tecnología. Es importante mencionar que los conocimientos previos y las experiencias con plataformas similares, incentivan a los estudiantes en el desarrollo de las actividades, pues al tener experiencias parecidas los estudiantes se sienten identificados con el trabajo, por otro lado, para otros estudiantes que desconocen la modalidad, pero que cuentan con las herramientas y recursos adecuados, los retos son atractivos, pues cuentan con lo necesario para lograr completarlos.

Tabla 8: Disgusto del estudiante al utilizar la aplicación de Clasdojo.

| <i>f</i> | Categorías   | Evidencia  |
|----------|--|--|
| 12/25    | Dificultad en el manejo de la plataforma de Clasdojo | “Que a veces se complicaba subir fotos” “Se me trababa mucho”<br>“Que se tarda mucho en subir las tareas”                                      |
| 7/25     | Ningún disgusto                                      | “Nada”<br>“Nada todo estaba bien”. “Nada todo me encanto”<br>“Pues nada todo me gusto muy buena para trabajar la verdad<br>Trabajar la verdad” |

|      |               |   |
|------|---------------|---|
| 4/25 | Grabar Videos | “Los videos”<br>“Tener que grabar videos”.<br>“Realizar actividades como videos” “Que había que hacer videos” |
| 2/25 | Ilustraciones | pues entrar a hacer los dibujos” “El barco”   |

Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta aplicada a los estudiantes.

Al cuestionar a los estudiantes sobre lo que menos le gustó de trabajar con Classdojo, se pudo evidenciar que lo que a unos estudiantes les gustó, como ilustrar, a otros no les agradó, al igual que las actividades donde debían grabar un video, además es muy marcada la dificultad que tuvieron con el uso de la plataforma al no haber sido usada antes, por el contrario otros alumnos no demostraron tener ninguna insatisfacción ante el uso de la plataforma, porque poseen conocimiento previo en otras plataformas similares. En definitiva poseer un equipo y señal optima, cambia totalmente el panorama de los estudiantes, pues un estudiante que no posee los medios y que incluso nunca ha tenido la oportunidad de conocer una plataforma virtual, podría verse atraído a un inicio y desilusionarse e incluso frustrarse en el camino, al darse cuenta que no posee los medios para realizar las tareas asignadas semanalmente.

Tabla 9: Ventajas de trabajar con Classdojo

| <i>f</i> | Categorías                              | Evidencia  |
|----------|---|--|
| 8/25     | Lectura                                 | <p>“Facilidad en la lectura”</p> <p>“que podemos interpretar la lectura”</p> <p>“Es más fácil la comprensión de la lectura”</p> <p>“que es mas facil porque podemos dibujar o expresarnos como sentimos la lectura”</p> <p>“que uno se influencia en el contenido y a hace la lectura mas interesante”</p> |
| 5/25     | Accesibilidad                           | <p>“Que se puede trabajar en cualquier lugar y hora.”</p> <p>“Se puede trabajar desde donde sea que estés ya que es una página.”</p> <p>“Que lo puedes trabajar en casa”</p>   |
| 5/25     | Facilidad en el manejo de la plataforma | <p>“que es fácil de usar”</p> <p>“es más fácil e interactivo”</p> <p>“Que no tiene que dificultar a los profesores”</p> <p>“Pues es más fácil expresar las tareas por dibujos o videos”</p> <p>“Que es un poco más fácil divertido y no andar escribiendo si es más fácil”</p>                             |
| 3/25     | Creatividad                             | “Despierta la creatividad”   |
| 3/5      | Virtualidad                             | <p>“Que es virtual.” “que es en línea”</p> <p>“Que tiene una modalidad de trabajo muy bonita”</p>  |
| 1/5      | Entrega inmediata de tareas             | “Que las actividades se entregan de inmediato.”  |

Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta aplicada a los estudiantes.

Al cuestionar a los alumnos sobre cuáles son las ventajas de Classdojo, se observó que hicieron mención de la lectura primordialmente y de las ventajas que encontraron al realizar la lectura de un libro alternado con actividades virtuales, también resaltó la accesibilidad, ya que pueden realizar las

actividades o retos desde cualquier lugar, así mismo se vuelve a hacer mención de la facilidad del manejo de la plataforma en los alumnos que ya están familiarizados con la modalidad de trabajo. Es muy importante tomar en cuenta que los estudiantes pudieron notar la diferencia de trabajar la lectura de manera virtual y de manera convencional, pues saben identificar las ventajas de cambiar el método de trabajo.

Tabla 10: Desventajas de trabajar con Classdojo.

| <i>f</i> | Categoría                             | Evidencia  |
|----------|---------------------------------------|--|
| 10/25    | Dificultad en el uso de la plataforma | “que no podía poner código y tuve que esperar hasta que me dieran el código QR para escanearlo y luego entrar”<br>“a veces se complica”<br>“que a veces se complica subir cosas”   |
| 7/25     | Acceso a internet                     | “Que no puedo usarla sin Internet.”<br>“Que la persona tiene que tener Internet y eso puede ser un gasto para el estudiante”<br>“Es una aplicación que se puede utilizar solo con internet.”<br>“Es muy complicado de trabajar y si no tenemos internet no podemos trabajar” |
| 4/25     | Ninguna desventaja                    | “Ninguna.”<br>“pues ninguna :)”  |
| 2/25     | Tiempo                                | “Que tiene la entrega rápido los trabajos”<br>“Poco tiempo para realizar actividades”  |
| 1/25     | Ilustraciones                         | “que podemos dibujar”  |
| 1/25     | Comunicación de maestros a padres     | “que los profesores le informan todo a los padres”   |
| 1/25     | Desinterés                            | “Que a veces hay desinterés 😊”   |

Fuente: elaboración propia de acuerdo a encuesta aplicada a los estudiantes.

La tabla anterior permite evidenciar las desventajas que los estudiantes

encontraron al trabajar en la plataforma de Classdojo, sobresaliendo la dificultad del uso de la plataforma y el problema con el acceso a internet. Durante el periodo de lectura escolar los estudiantes contaban con un laboratorio equipado con computadoras suficientes y acceso a internet, pero cabe mencionar que algunos estudiantes tenían dificultad en trabajar desde sus hogares, pues tienen más hermanos que utilizan los recursos y no son suficientes. Se evidenciaron casos de estudiantes que no habían tenido la oportunidad de trabajar en ninguna plataforma virtual y tampoco contaban con los medios suficientes para trabajar desde casa, razón por la cual lo que para unos estudiantes fue una ventaja, para otros se convirtió en desventaja total gracias al entorno en el que se desarrolló la experiencia.

## CAPITULO IV

### DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

#### **4.1 Aplicación de la gamificación para incrementar el interés por la lectura**

Durante la aplicación de la gamificación por medio de la plataforma de Classdojo, se detectó la aceptación de los estudiantes ante esta metodología, ya que en la actualidad la tecnología es parte del diario vivir de la comunidad educativa, y es no solamente pertinente, sino también necesario hacer un cambio en cuanto a las estrategias utilizadas por los docentes. Dicho hallazgo concuerda con el estudio de Morillas (2016), que analiza cómo ha podido afectar el cambio de una sociedad que ahora está permanentemente conectada, al aplicar la gamificación en la educación, y la cataloga como una técnica novedosa que mejora aspectos fundamentales de la enseñanza ante una generación nacida digital, que posee características distintivas que los hace diferentes de generaciones anteriores.

Al respecto, Werbach y Hunter (2012) proponen tres categorías de gamificación: Interna, externa y cambio de comportamiento; mencionando en la última que la gamificación genera nuevos hábitos en la educación, con diferentes opciones de aprendizaje, disfrutando a cada momento del contenido didáctico. Para lograr alcanzar el cambio mencionado cabe resaltar que es preciso lograr la armonía entre varios elementos que la gamificación demanda.

Es así como Solórzano (2018), afirma que gamificar el aula implica utilizar las mecánicas de juego en un contexto educativo aprovechando el elemento motivador, social, interactivo, donde el participante, que en este caso es el estudiante, logre focalizar toda su energía e interés en el juego, sin apartarse

del objetivo principal, y aprender por medio de la gamificación.

Dar lugar a la gamificación en la lectura, permitió comprobar la importancia de los juegos serios aplicados a la educación, con dichos juegos se logró atraer a los estudiantes a realizar actividades dinámicas y creativas sin alejarse del fin educativo. Cisne (2017), logró determinar que los estudiantes reconocen las bondades de los juegos serios, para la enseñanza aprendizaje, con el uso y manipulación de dichos juegos, que permite reforzar los conocimientos impartidos por el docente, volviendo la clase interactiva, dinámica y generando aprendizaje significativo. A su vez Mateo (2016), define la gamificación como técnica novedosa que mejora aspectos fundamentales de la enseñanza. Como también se logró identificar al aplicar la gamificación en la lectura para aumentar el interés lector, ya que los estudiantes encontraron muy novedosa la forma de implementar una plataforma virtual que propone actividades que aplicadas al contenido de un libro.

Ante el bajo nivel de interés por la lectura de los estudiantes, el exceso de distractores que se manejan en la actualidad y en búsqueda de mejorar dicho interés, se optó por aplicar la gamificación en el área de lectura, donde se obtuvieron resultados positivos ya que se lograron acoplar actividades que alternaron la lectura y la tecnología sin que una opacara a la otra, caso contrario en el estudio realizado por Guarcas (2016), se comprobó que existen limitantes en el proceso de lectura, principalmente en el porcentaje de comprensión de lectura que los estudiantes poseen, donde además se identificaron algunas causas del reducido interés por la lectura en los estudiantes, viéndose resaltada la influencia negativa de las redes sociales.

La comparación de dichos hallazgos confirma que de lograrse una balanza entre la tecnología y la educación pueden alcanzarse logros importantes y representativos que se reflejan en las actitudes y rendimiento de los estudiantes, al aprovechar la tecnología que es uno de los mayores distractores

en la educación. Apoyando esta última afirmación, Lomas (2002), hace alusión a la importancia de la lectura para el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, además de mejorar la expresión oral y escrita, también se logra obtener un lenguaje más fluido, mejora la ortografía y las relaciones humanas, enriqueciendo los contactos personales; da facilidad para exponer, mejorando el propio pensamiento y la capacidad de pensar. Además la lectura es una herramienta extraordinaria que pone en acción las funciones mentales agilizando la inteligencia, consiguiendo así una relación estrecha con el rendimiento escolar, es así como por medio de la lectura se puede lograr un cambio considerable, para ello se debe tener en cuenta que el proceso de gamificación aplicada al estudiante debe ser atractivo para lograr la motivación.

Respecto a la motivación que se puede alcanzar por medio de la gamificación, Foncubiert (2014), menciona que desde el punto de vista pedagógico debe tener una didáctica que contenga pegamento emocional implementando metodologías de gamificación en la educación, ayuda para que el estudiante tenga una participación más activa e interesante en la asignatura y su aprendizaje.

Referente al gusto por la lectura Ortega (2018), pudo identificar, gracias al estudio realizado, los géneros literarios hacia los que los alumnos se encontraban más atraídos, entre los cuales se encuentran: Poesía, religión, libros juveniles, reportajes, novelas y ciencia ficción. Dicho dato concuerda con lo que se pudo observar durante las actividades realizadas por medio la plataforma Clasdojo, pues los estudiantes se vieron identificados con los personajes de la obra Peter Pan en los jardines de Kensington, dicha obra encierra una historia fantástica y poética, en la que no hizo falta el romance y la esperanza, además de dar libertad a la imaginación, la reacción de las mentes jóvenes se ven atraídas al encontrar temas de interés dentro de los libros de lectura, logrando así el interés lector que beneficia a los estudiantes en mención, ya que como indica.

Para mantener el interés lector, es muy importante aplicar estrategias de animación, según Palacios (2015), dichas estrategias deben aplicarse en todo momento: antes, durante y después de la lectura, ya que de acuerdo a los resultados finales del estudio realizado, esto permite el desarrollo efectivo de las actividades de manera planificada, organizada y adecuada para fomentar el hábito en los estudiantes que fueron sometidos a estudio. Dicho aporte, también pudo comprobarse en el presente estudio, ya que durante el tiempo que se utilizó la plataforma de Classdojo, los estudiantes se vieron muy interesados y activos, gracias a la constante motivación, tanto de las actividades semanales, como los premios que obtuvieron al realizarlas. Por su parte, Solé (2002), opina que las competencias lectoras se ven obligadas a evolucionar al ritmo de los cambios sociales como culturales, ante una sociedad que permanece en constante cambio, también las actividades deben adecuarse para mantener activo el interés lector, gracias a la aplicación de la gamificación en la lectura, los estudiantes muestran tener un mayor interés lector.

#### **4.2 Ventajas y desventajas de la gamificación.**

En el presente estudio se logró comprobar que durante la aplicación de la gamificación se presentaron distintas ventajas y desventajas que permitieron a los estudiantes tener una experiencia desde distintas perspectivas y obtener diferentes puntos de vista, el acceso a internet transformó su realidad en cuanto a la aplicación de la gamificación. Dentro de las ventajas mencionadas por los estudiantes una de las más marcadas fue el uso del internet gracias a la facilidad y accesibilidad, ya que permite tener acceso desde cualquier lugar, en su estudio. Cajas (2018), concuerda con dicho hallazgo afirmando que el internet es útil como una forma de aprendizaje, es un medio de interacción que permite el desarrollo de diversas actividades ayudando a mejorar la búsqueda de información, conocer de temas específicos, escuchar música, ver videos; el uso moderado beneficia de forma significativa la reducción de recursos empleados.

Fogg (2002), por su parte menciona que gracias al uso del internet, las personas responden a los ordenadores como si fuesen otra persona con la que pueden interactuar en cualquier momento y cualquier lugar, haciendo así énfasis en la accesibilidad, afirmando las respuestas de los estudiantes ante las ventajas de aplicar la gamificación.

La interacción que los estudiantes mostraron respecto al uso del internet y fue evidenciada en cada actividad realizada, es evidente que los estudiantes se ven tan inmersos en las actividades que en efecto actúan frente a los dispositivos como si se tratara de un compañero más, así mismo ven como una ventaja el uso del internet, pues es parte de su diario vivir.

Gamificar la lectura fue para los estudiantes una nueva experiencia ya que los llevó a experimentar de manera dinámica la lectura, motivándolos para realizar las actividades obteniendo así un aprendizaje significativo. Loján (2017), determinó en su estudio que los estudiantes reconocen las bondades de los juegos serios en las diferentes áreas de aprendizaje, reforzando los conocimientos impartidos por el docente, convirtiendo la clase interactiva, dinámica y generando aprendizaje significativo, al igual que Loján, Johnson (2013), menciona el aprendizaje reforzado que se logra a través de la dopamina, (sustancia química que favorece el aprendizaje reforzando las conexiones neuronales y las comunicaciones) estímulo que provocan los videojuegos. También menciona que los juegos educativos han demostrado que aumentan las aptitudes socioemocionales de los alumnos, como el pensamiento crítico, la resolución creativa de los problemas y el trabajo en equipo.

Durante la aplicación de la gamificación a través de la plataforma Classdojo, se logró comprobar que los alumnos se veían motivados con las distintas

actividades, pero especialmente en las actividades grupales, en donde el trabajo en equipo los animó para realizar los retos, no solamente a los alumnos que tenían la facilidad del uso de la plataforma sino también a aquellos que desconocían su uso, pues se sentían apoyados por el resto de sus compañeros.

Así mismo Gallego (2003), afirma que la gamificación incita a la acción-interacción y promueve el aprendizaje mediante resolución de problemas dinámicamente, que todo juego lleve implícito el ideal de gamificación influye en la conducta psicológica y social del jugador, mediante puntos, niveles, desafíos, calificaciones y regalos o premios, que en la plataforma de Clasdojo se vieron reflejados como insignias que motivaron a los estudiantes a avanzar constantemente.

Otra de las ventajas identificada por los estudiantes encuestados fue la libertad de expresión, se hizo mención de la comodidad que Clasdojo otorga para trabajar a través de las distintas actividades programadas que tuvieron como fin, alimentar el interés lector de los estudiantes, quienes tuvieron libertad de expresarse de distintas maneras aplicando diversas habilidades. Ante esto Foncubierta y Rodríguez (2014), hacen alusión a los beneficios que la gamificación otorga, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente en el que no existe miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas y tener cierto control sobre el aprendizaje adquirido. Además los autores dejan en claro que, con estos elementos del juego, los estudiantes dedican más tiempo a la actividad y se implican más en ella.

## CONCLUSIONES

- a) La gamificación se implementó en clase y en casa durante seis semanas, trabajando una sesión semanal con nuevos retos y actividades que acompañaron la lectura del libro titulado “Peter Pan en los jardines de Kensington”, a través de la plataforma de Classdojo, y así promover el interés por la lectura en los estudiantes, se tomaron en cuenta las actividades que a ellos les atraen, como leer, escribir, dibujar, pintar y actuar, entre otras, creando así actividades en la plataforma de classdojo que debían realizar de manera individual y grupal.
- b) Al aplicar la gamificación para promover el interés por la lectura se logró observar una serie de ventajas y desventajas que influyeron en el desempeño de los estudiantes. Entre las ventajas identificadas dentro del establecimiento, es que cuenta con laboratorios que tienen la capacidad suficiente para atender la cantidad de estudiantes que participaron en el estudio, se pudo observar en los estudiantes el aumento del interés lector, gracias a que los avances se hacían evidentes ante todo el grupo, se mostraron muy activos preguntando sobre las actividades y solucionando dudas, además la maestra investigadora a través de la observación *in situ* se percató cierto aumento de las habilidades de expresión verbal, además los estudiantes resaltaron que la gamificación logró que la lectura fuera más interesante, mencionaron el uso del internet como una ventaja que les permitió acceder a la plataforma desde sus hogares a distintas horas.

No obstante al preguntar a los estudiantes respecto a las desventajas, algunos de ellos mencionaron principalmente el uso del internet desde sus hogares, situación que para unos se manifestó como ventaja, y para otros como una desventaja. Para solucionar esta dificultad, se propuso que los estudiantes que carecen de internet en sus hogares, pudieran quedarse en el periodo de receso

trabajando en los laboratorios, e incluso hubo alumnos que optaron por quedarse en las instalaciones del colegio después de clases. Otra de las desventajas que pudo observarse en algunos estudiantes fue el desconocimiento del uso de las plataformas virtuales, pues no habían tenido oportunidad de trabajar de esta manera, esto se logró solucionar con el apoyo en las actividades grupales y la guía del docente.

## RECOMENDACIONES

- a) Implementar y aplicar la gamificación en la lectura para promover el interés lector en los alumnos de secundaria, ya que gracias a las bondades de la gamificación los estudiantes se ven atraídos hacia la lectura aunada a distintas actividades que implementan la tecnología.
- b) Es necesario identificar las ventajas y desventajas que los estudiantes presenten para poder adaptar la gamificación y su aplicación a las posibilidades de los estudiantes, sin olvidar el fin educativo.

## REFERENCIAS

### Publicación periódica digital:

- Foncubierta, M. y Rodríguez, J. (2014) "*Didáctica de la gamificación en la clase de español*" Recuperado de [http://www.edinumen.es/spanish\\_challenge/gamificacion\\_didactica.pdf](http://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf)  
Herrera
- Gaitán, V. (201315, 10, 15). *Gamificación: el aprendizaje divertido* [Web log post]. Recuperado de <http://www.educativa.com/blogarticulos/gamificacion-el-aprendizaje->
- Pérez, T. (04, 08, 2018). *Gamificacion en el aula: Ventajas y desventajas* (Smartmind) Recuerdo de <https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>

### Enciclopedia en línea

- Raffino, M. (2019). "*Método Deductivo*". Enciclopedia de Conceptos. [Versión electrónica]. Argentina: Concepto de, recuperado de: <https://concepto.de/metodo-deductivo-2/divertido/>

### Publicaciones

- Ausubel, D. (1990). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México, DF: Trillas.
- Cooper, J. (1990). *Cómo mejorar la comprensión lectora*. Madrid: Aprendizaje-Visor.

Hernández, R., Fernandez, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Reeve, J. (1994). *Motivación y emoción*. Madrid. Mc Graw-Hill,

Sánchez, E. (1993). *Los textos expositivos. Estrategias para mejorar su comprensión*. Madrid: Santillana.

### **Revistas en línea**

Lara, P. (2015). "Cómo aplicar la gamificación en el aula". *Aula Planeta*. Recuperado de <http://www.aulaplaneta.com/2015/08/11/recursos-tic/como-aplicar-lagamificacion-en-el-aula-infografia/>.

Rodríguez, A., Pérez, J., y Alipio, O. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Escuela de Administración de Negocios. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.org/pdf/206/20652069006>

### **Tesis**

Cajas M. (2018). "Experiencias psicológicas en el uso de la tecnología en adolescente, estudio realizado en el instituto Adrián Zapata durante el año 2017". [Tesis de Licenciatura sin publicar]. Universidad de San Carlos, Guatemala.

Guarcas L. (2016). "Técnicas didácticas para desarrollar habilidades de comprensión lectora". [Tesis de Licenciatura sin publicar]. Universidad de San Carlos, Quiché, Guatemala.

## Tesis en línea

- Cisne, M. (2017). *“Patrones en Gamificación y Juegos Serios, Aplicados a la Educación”*. [Tesis de Maestría]. Recuperado de:  
[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26793/1/Tesis\\_Mar%20Cisne\\_Lojo%20a1n.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26793/1/Tesis_Mar%20Cisne_Lojo%20a1n.pdf)
- Mateo, C. (2016). *“Aplicación de la Metodología de la Gamificación a través de las TIC en 3ro. de ESO”*. [Tesis de Maestría]. Recuperado de:  
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4639/RODRIGO%20MATEO%20CESAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morillas, C. (2018). *“Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional”*, recuperado de:  
<http://dspace.umh.es/bitstream/11000/3207/1/TD%20Morillas%20Barrio%20A9sar.pdf>
- Ortega, D. y Salazar, E. (2018). *“Hábitos de interés por la lectura que tienen los alumnos de la escuela normal intercultural de chiquimula”*. [Tesis de Licenciatura]. Recuperado de:  
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Ortega-Lourdes.pdf>
- Palacios, M. (2015). *“Fomento del hábito lector mediante la aplicación de estrategias de animación a la lectura en primero de secundaria”*. [Tesis de Maestría]. Recuperado de  
[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2301/MAE\\_EDUC\\_161.pdf?sequence=1](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2301/MAE_EDUC_161.pdf?sequence=1)
- Salazar, E. (2017). *Hábitos de lectura y comprensión lectora en los estudiantes del ciclo Intermedio Tercer Grado de Educación Primaria del C.E.B.A. 2071 César Vallejo Los Olivos*. [Tesis de Maestría]. Recuperado de

[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5601/Ortega\\_FDR-Salazar\\_SEM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5601/Ortega_FDR-Salazar_SEM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Diestra, R. (2011). *Formación de interés por la lectura a través del proceso enseñanza y aprendizaje dentro del área de comunicación.*

Recuperado de <https://es.slideshare.net/RubenDiestra/como-formar-interes-por-la-lectura>

### **Versión Electrónica de un Libro Impreso**

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación [Versión Digital PDF]. (Sexta Edición). México: El oso panda.com

**ANEXOS****Lista de cotejo para observar el interés lector en los estudiantes**

Grado: Primero básico

Asignatura: Comunicación y lenguaje

| Criterios a evaluar antes de aplicar la gamificación   | si | no |
|--|----|----|
| El estudiante Expresa gusto por la lectura             |    | x  |
| El estudiante se motiva ante la lectura                |    | x  |
| Realiza preguntas sobre obras                          | x  |    |
| Inventa con facilidad una historia                     |    | x  |
| Presta atención cuando se le presenta un nuevo libro   | x  |    |
| Participa en talleres de lectura                       | x  |    |
| Motiva a otros compañeros para que lean                |    | x  |
| Criterios a evaluar después de aplicar la gamificación | si | no |
| El estudiante expresa gusto por la lectura             | x  |    |
| El estudiante se motiva ante la lectura                | x  |    |
| Realiza preguntas sobre obras                          | x  |    |
| Inventa con facilidad una historia                     | x  |    |
| Presta atención cuando se le presenta un nuevo libro   | x  |    |

|   |   |  |
|---|---|--|
| Participa en talleres de lectura        | x |  |
| Motiva a otros compañeros para que lean | x |  |



**IMB-PC COLEGIO BILINGÜE**

**IFICACIÓN SEMANAL DE APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA LECTURA A TRAVÉS DE CLASSDOJO**

**Bimestre: III Fecha: 11/ 02 / 2020 al 10 / 03/ 2020 Profesora: Madelin Castellanos**

|          |  |   |  |   |
|----------|--|---|--|---|
| Semana 1 | Materia: Comunicación y lenguaje   |   | Grado: 7mo. Grado  |   |
|          | <p><b>1. Actividad Motivannte</b></p> <p>Presentación de la plataforma Classdojo y de su avatar.</p>   | <p><b>2. Estrategia de Enseñanza</b></p> <p>Presentación de la plataforma de Classdojo, cada una de las herramientas y bondades novedosas que Classdojo brinda.</p>   | <p><b>3. Actividad individual o grupal</b></p> <p>Tomando en cuenta el nivel crítico, se explicaran las instrucciones paso a paso resolviendo dudas y especificando lo requerido: dibujar el mapa de Kensington, tomarle una fotografía para subirla en un espacio específico en la plataforma de Classdojo.</p> <p>Tarea: lee capítulos 3 y 4 del libro</p> | <p><b>4.Evaluación</b></p> <p>Coevaluación de la asertividad y el parecido de los lugares que describe la obra en el dibujo del mapa.</p> |
| Semana 2 | Materia: Comunicación y lenguaje   |   | Grado: 7mo. Grado  |   |
|          | <p><b>1. Actividad Motivante</b></p> <p>¿Qué harían si un intruso de otra especie entra en sus hogares?</p> <p>Los alumnos responden a la pregunta tomando en cuenta el contexto distinto de cada uno.</p> | <p><b>2. Estrategia de Enseñanza</b></p> <p>Abarcando la temática de los capítulos 3 y 4 se activaran los conocimientos previos realizando un conversatorio del suceso más sorprendente en los jardines de Kensington, la llegada de Peter Pan.</p> | <p><b>3. Actividad individual o grupal</b></p> <p>Tomando en cuenta el nivel inferencial, los alumnos grabaran un video en el que se presente la noticia de la llegada de un extraño a Kensignton, deberán representar a los personajes y expresar su sorpresa al saber de la llegada de un extraño.</p>   | <p><b>4.Evaluación</b></p> <p>Coevaluación del conocimiento de la temática del libro a través de la presentación de la noticia.</p>       |
| an       | Materia: Comunicación y lenguaje   |   | Grado: 7mo. Grado  |   |

|          |  |   |  |   |
|----------|--|---|--|---|
|          | <p><b>1. Actividad Motivante</b><br/>¿Han volado una cometa?</p> <p>Los estudiantes cuentan las experiencias que han tenido al volar una cometa.</p>   | <p><b>2. Estrategia de Enseñanza</b><br/>Leyendo entre líneas y buscando pistas del contexto, los estudiantes recordaron esa situación en la que Peter Pan tuvo la oportunidad de volar en un cometa para poder solucionar la actividad.</p>            | <p><b>3. Actividad individual o grupal</b></p> <p>En esta actividad, tomando en cuenta el nivel crítico, los alumnos deberán dibujar una cometa como la de la historia y responder a la pregunta ¿Cómo hubiera reaccionado en lugar de Peter Pan cuando las aves decidieron enseñarle a volar en una cometa?</p> | <p><b>4. Evaluación</b></p> <p>Heteroevaluación tomando en cuenta la comprensión lectora del capítulo por medio de las respuestas de la actividad "Dibujando un cometa"</p> |
|          | Materia: Comunicación y lenguaje   |   | Grado: 7mo. Grado  |   |
| Semana 4 | <p><b>1. Actividad Motivante</b><br/>¿Saben cómo se construye un barco para que no se hunda?</p> <p>Los estudiantes responderán a la pregunta y se les dará el secreto para que los barcos de papel no se hundan en el agua.</p> | <p><b>2. Estrategia de Enseñanza</b><br/>Haciendo un resumen del capítulo del libro, los estudiantes inferirán a qué se dedica Salomón y qué significado tiene el número del objeto extraño con el que el barco que llegó a su poder fue elaborado.</p> | <p><b>2. Actividad Grupal</b><br/>Con el fin de aplicar los niveles inferencial y literal, los alumnos realizaron un dibujo representativo del extraño barco que llegó a Salomón el pájaro y explicar a qué se dedica Salomón en la historia.</p>  | <p><b>4 Evaluación</b></p> <p>Heteroevaluación de los niveles inferencial y literal a través de la elaboración del barco y la respuesta literal.</p>                        |
|          | Materia: Comunicación y lenguaje   |   | Grado: 7mo. Grado  |   |
| Semana 5 | <p><b>1. Actividad Motivante</b><br/>Qué harían si encuentran una casa escondida en el bosque, en la que los sueños se vuelven realidad.</p>   | <p><b>2. Estrategia de Enseñanza</b><br/>Predicciones: al observar el material que cada grupo utiliza, los demás grupos trataran de predecir cuál será su intervención o representación.</p>  | <p><b>3. Actividad Grupal</b></p> <p>Los estudiantes hacen la recreación de "la casa escondida "que se encuentra en los jardines de Kensington con el fin de aplicar los niveles inferencial y crítico.</p>  | <p><b>4. Evaluación</b></p> <p>Heteroevaluación por medio de una lista de cotejo con los criterios</p> <p>Conocimiento del libro Creatividad</p> <p>Trabajo en equipo</p>   |

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE  
ENSEÑANZA MEDIA EFPEM

LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA  
ESPAÑOL Y LA LITERATURA

Encuesta realizada a los estudiantes

**1. Sexo:**

Masculino

Femenino

**2. Edad:**

A continuación encontrará una encuesta respecto al uso de la tecnología en la lectura, basándose en su experiencia con la herramienta de classdojo deberá responder una de las tres posibles respuestas que se le dan.

**3. ¿Cómo fue para usted el manejo de la aplicación Classdojo?**

Fácil Medianamente fácil Difícil

**4. ¿Considera que el uso de classdojo mejoró su interés por la lectura?**

Si

No

Un poco

**5. ¿Con los desafíos semanales de classdojo se avivó su interés por la lectura?**

Si

No

Un poco

**6.** ¿Considera que las recompensas de Clasdojo lo incentivaron a trabajar mejor?

Sí

No

**7.** ¿Cómo le pareció el uso de vídeos y fotografías en las actividades?

Novedoso

Poco

novedoso

**8.** ¿El uso de la tecnología para realizar las actividades en Clasdojo hizo que su participación fuera?

Muy fácil

Fácil Difícil

**9.** ¿Las actividades fueron innovadoras y le permitieron ser creativo respecto a la temática del libro?

Si

No

A veces

**10.** ¿Presentó dificultad en el uso de la plataforma clasdojo?

Nunca

Algunas

veces

Siempre

**11.** ¿Qué es lo que más le gustó de trabajar con clasdojo?

**12.** ¿Qué es lo que menos le gustó de trabajar con classdojo?

**13.** ¿Qué ventajas considera que tiene trabajar con classdojo?

**14.** ¿Qué desventajas considera que tiene trabajar con classdojo?

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



ESCUELA DE FORMACIÓN DE PROFESORES DE  
ENSEÑANZA MEDIA EFPEM-

LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA  
ESPAÑOL Y LA LITERATURA

Encuesta realizada a la docente

Indicaciones: De acuerdo a su experiencia con el uso de la gamificación, por favor responda de manera honesta a las siguientes cuestiones:

Marque las características de la gamificación que puso a prueba en su experiencia para la motivación de la lectura

- a) Se enseña a través del juego
- b) Se promueve la competición
- c) Se premia la participación
- d) Se trabaja con base a objetivos
- e) Se invita a los estudiantes a alcanzar metas
- f) Se aprovecha la tecnología para el aprendizaje
- g) Se motiva a los alumnos con retos nuevos cada semana
- h) Se hace énfasis en los logros alcanzados constantemente

Elija las respuestas del/la estudiante al aplicar la gamificación para la lectura de un libro

- a) Expresa gusto por la lectura
- b) Se motiva ante la lectura
- c) Dedicar tiempo a la lectura
- d) Realiza preguntas sobre obras
- e) Indaga sobre el contexto histórico de la obra y lo relaciona con la temática

- f) Inventa con facilidad una historia
- g) Presta atención cuando se le presenta un nuevo libro
- h) Participa en talleres de lectura
- i) Motiva a otros compañeros para que lean

Elija las ventajas que atribuye a la gamificación según la experiencia desarrollada:

- a) Hace atractiva la lectura
- b) Permite innovar la práctica de la lectura
- c) Dinamiza la experiencia lectora
- d) Es accesible para todos los/as estudiantes
- e) Motiva realizar las diferentes actividades
- f) Aumenta el conocimiento del uso de la tecnología

Elija las desventajas que atribuye a la gamificación según la experiencia desarrollada:

- a) Falta de experiencia en el uso de la aplicación
- b) Dificil accesibilidad para algunos estudiantes
- c) Distracción por el juego
- d) Es más importante el juego que la lectura
- e) Costo del internet
- f) Falta de dispositivos para utilizar la aplicación
- g) Lectura superficial
- h) Incentiva la motivación extrínseca por la lectura

Si utilizara nuevamente la gamificación para incentivar la motivación por la lectura

¿qué elementos tomaría en cuenta para mejorar la experiencia?

## Imágenes

### Fotografía No. 1

**Todas las publicaciones**

**Conociendo Kensington: Primera insignia** [Editar](#)

Para ganar la primer insignia, deberán dibujar un mapa de Kensington detalladamente, tomar una fotografía del mismo y subirla en este espacio.

0 Approved 9 Pending approval 15 Not yet submitted

Leslie Alvarez 6 days

Juleissey Orellana 3 d...

Kimberly Chitay 2 da...

9 new items to review [Approve all](#)

Fuente: Elaboración propia

### Fotografía No. 2

**Todas las publicaciones**

**Segunda Insignia: ¡Noticia de última hora!** [Editar](#)

Hay un extraño en Kensington: En grupos de 5 deberán grabar un vídeo de la noticia de la llegada de un extraño, deben entrevistar a los habitantes y descubrir por qué tienen tanto miedo de la presencia de un nuevo habitante.

0 Approved 4 Pending approval 20 Not yet submitted

Leslie Alvarez 4 days

Leslie Alvarez 4 days

Levi Miranda 2 days

4 new items to review [Approve all](#)

Fuente: Elaboración propia

### Fotografía No. 3

Todas las publicaciones

**Actividades**

- Crear actividad
- Conociendo Kensington... 7/24
- Segunda Insignia: ¡Not... 3/24
- Tercera insignia: Volan... 16/24**
- Bienvenidos al segund... 16/24
- Segunda insignia: Con... 0/24
- Tercer insignia: "El pod... 5/24

## Tercera insignia: Volando en un cometa [Editar](#)

Para ganar la tercer insignia y pasar al segundo nivel, debe responder a la siguiente pregunta:  
¿Cómo hubiera reaccionado en lugar de Peter Pan cuando las aves decidieron enseñarle a volar en una cometa? Dibuje una cometa y escriba su respuesta.

0 Approved 16 Pending approval 8 Not yet submitted

Kimberly Chitay 11 días

Leslie Alvarez 11 días

Daniela Cotto 11 días

16 new items to review Approve all

Activar Windows  
Ir a Configuración de PC para activar Windows.

Fuente: Elaboración propia

### Fotografía No. 4

Todas las publicaciones

**Actividades**

- Crear actividad
- Conociendo Kensington... 7/24
- Segunda Insignia: ¡Not... 3/24
- Tercera insignia: Volan... 16/24
- Bienvenidos al segund... 16/24**
- Segunda insignia: Con... 0/24
- Tercer insignia: "El pod... 5/24

## Bienvenidos al segundo nivel: primera insignia de plata [Editar](#)

En este nivel deberán descubrir la importancia que tienen algunos personajes en la historia, empezaremos con Salomón. Deben realizar un dibujo representando el extraño barco que recibió y explicar a qué se dedica Salomón.

0 Approved 17 Pending approval 7 Not yet submitted

Alessandra Quiñonez 2 días

Alberto Melgar 2 días

Melisa Martínez 2 días

17 new items to review Approve all

Activar Windows  
Ir a Configuración de PC para activar Windows.

Fuente: Elaboración propia

### Fotografía No.5



Fuente: Elaboración propia

### Fotografía No. 6



Fuente: Elaboración propia

## Fotografía No. 7

teach.classdojo.com/#/classes/5e3578b78e0e4050e431752/portfolio/activity/5e4d3c7f38719825b557e4c3

Aula **Portafolios** 19 Historia de la Clase Mensajes Inicio de sesión para estudiantes Invitar padres Opciones

Todas las publicaciones

## Tercera insignia: "El poder de las hadas" [Editar](#)

Para ganar la tercer insignia y subir al último nivel, deben redactar una historia que explique la importancia que tienen las hadas y qué pasaría si ellas no existieran en la historia, desdren la frase "cuando erais aves conociais bien a las hadas.

14 Approved 0 Pending approval 1 Not yet submitted

Actividades

+ Crear actividad

¡Tercer y último nivel! E... 2/15

“ Tercera insignia: "El po... 14/15

Segunda insignia: Con... 6/15

Bienvenidos al segund... 15/15

Tercera insignia: Volan... 13/15

Feb 26

|                                   |                                     |                               |
|-----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|
| Las hadas:                        | su importancia según lo leído es    | la importancias de las hadas  |
| Las hadas empiezan a existir      | que las hadas ayudan a poder        | siempre son adecuados para el |
| cuando un bebé se ríe por primera | construir, curar, sanar o también a | aprendizaje y hacen volar la  |
| vez?                              | prevenir que algún intruso llueva   | imaginación                   |

Andrea Bran a month Nilsen López a month Karla Arroyo a month

Habia una ves un niño huérfano La importancia de las Hadas son

Activar Windows  
ayudan a los niños a tener configuración de PC para activar Windows.

Fuente: Elaboración propia

## Fotografía No. 8

Todas las publicaciones

## ¡Tercer y último nivel! El objetivo en este nivel es propagar la historia de Peter Pan. [Editar](#)

Tienen los mismos días que Peter Pan vivió siendo niño para lograr alcanzar el oro. Deben crear una "casita" como la de la historia y reunir a un grupo de compañeros para contarles la historia dándole un final distinto. Subir fotografías de la actividad.

0 Approved 2 Pending approval 13 Not yet submitted

Actividades

+ Crear actividad

¡Tercer y último nivel! E... 2/15

“ Tercera insignia: "El po... 14/15

Segunda insignia: Con... 6/15

Bienvenidos al segund... 15/15

Tercera insignia: Volan... 13/15

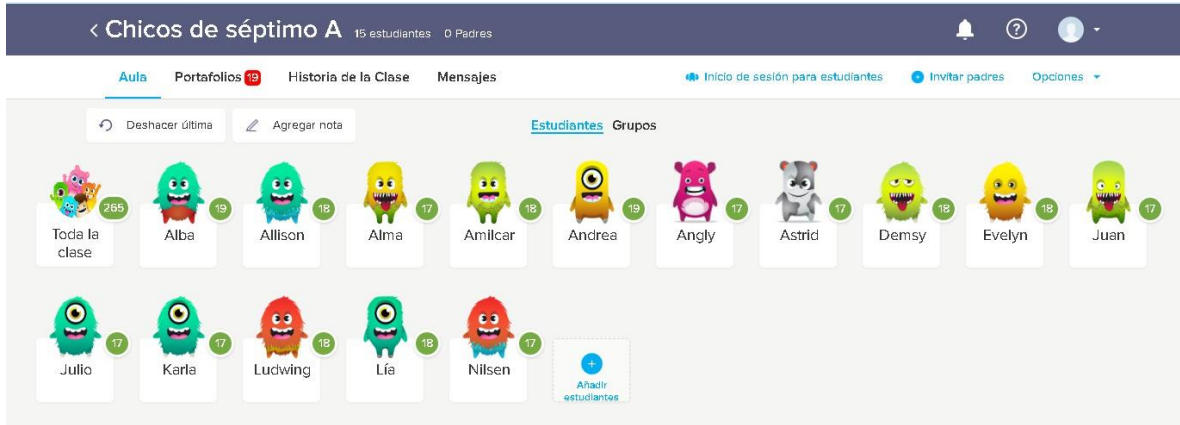
Lía Sotoj a month Alba Rosales a month

2 new items to review [Approve all](#)

Activar Windows  
Ir a Configuración de PC para activar Windows.

Fuente: Elaboración propia

### Fotografía No.9



Fuente: Elaboración propia