

Análisis de la gamificación como metodología para fomentar el hábito lector

**Analysis of
Gamification**
as a Methodology to
Encourage the Reading
Habit

**Análise da
gamificação**
como metodologia para
promover hábitos de
leitura

Roberto Lorenzo Benítez* 

Nathaly Tatiana Calle Espinoza** 

Gloria Yessenia Mora Erazo*** 

Cristopher David Herrera Navas**** 



Para citar este artículo

Lorenzo Benítez, R., Calle Espinoza, N. T., Mora Erazo, G. Y. y Herrera Navas, C. D. (2024). Análisis de la gamificación como metodología para fomentar el hábito lector. *Folios*, (59), 127-142. <https://doi.org/10.17227/folios.59-17016>

* Magíster en Ciencias de la Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Santo Domingo.

Correo electrónico: lbr@pucesd.edu.ec

** Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Santo Domingo.

Correo electrónico: ntcallee@pucesd.edu.ec

*** Magíster en Innovación en Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, sede Santo Domingo.

Correo electrónico: gymorae@pucesd.edu.ec

**** Magíster en Pedagogía con mención en Educación Técnica y Tecnológica, Instituto Superior Tecnológico Japón.

Correo electrónico: dherrera@itsjapon.edu.ec

Artículo recibido
07•07•2022

Artículo aprobado
31•07•2023

Resumen

El docente contemporáneo debe adecuarse a condiciones y necesidades generacionales de su contexto en pro de atender sus problemáticas; una de las principales es la mala comprensión lectora por la carencia de su praxis. Este artículo de investigación presenta los resultados de un estudio que tuvo como propósito fomentar el hábito lector a través de la gamificación como metodología. Se utilizó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental de tipo explicativo que contó con una muestra de 56 estudiantes. El instrumento aplicado fue la Escala de Motivación Lectora (*Motivation to Read*), inventario parametrizado con una validación de alfa de Cronbach de 0,82. Como principales hallazgos se obtuvo en el pretest que el 44,64 % de la muestra tenía un hábito lector medio y el 33,93 % bajo; por ende, se diseñó y aplicó una propuesta fundamentada en los principios de la gamificación a través de las siguientes plataformas y medios: Genially, Nearpod, Pixton, ComicBook+, Wattpad y redes sociales. En el postest, el 96,49 % de los estudiantes lograron un hábito lector alto. Por ello, se puede concluir en que la gamificación es una metodología que aporta significativamente a la mejora del hábito lector, optimizando el autoconcepto lector de los estudiantes y aumentando el valor que le otorgan a la lectura.

Palabras clave

comprensión del texto; juego; gamificación; hábito lector; metodologías educativas

Abstract

The contemporary teacher must adapt to the generational conditions and needs of their context in order to address their problems. One of the main ones is the poor reading comprehension due to the lack of praxis. The purpose of this research article was to encourage reading habits through gamification as a methodology. Therefore, the study has a quantitative approach, with an explanatory quasi-experimental design, using a sample of 56 students. The instrument applied was the reading motivation scale (*Motivation to Read*), a parameterized inventory with a Cronbach's Alpha validation of 0.82. Thus, the main findings of the pretest were that 44.64 % of the sample had an average reading habit and 33.93 % had a low reading habit; therefore, a proposal based on the principles of gamification was designed and applied through the following platforms and media: Genially, Nearpod, Pixton, ComicBook+, Wattpad and social networks. In the post-test, 96.49 % of students achieved a high reading habit. Therefore, it can be concluded that gamification is a methodology that contributes significantly to the improvement of the reading habit, optimizing the students' reading self-concept and increasing the value they place on reading.

Keywords

text comprehension; game; gamification; reading habits; educational methodologies

Resumo

O professor contemporâneo deve adaptar-se às condições e necessidades geracionais do seu contexto a fim de resolver os seus problemas; um dos principais é a baixa compreensão da leitura devido à falta de sua práxis. O objetivo deste artigo de pesquisa foi encorajar o hábito de leitura através da gamificação como metodologia. Portanto, o estudo tem uma abordagem quantitativa, com um desenho quase experimental de tipo explicativo, com uma amostra de 56 estudantes. O instrumento aplicado foi a escala de motivação de leitura (*Motivation to Read*), um inventário parametrizado com uma validação *Alfa de Cronbach* de 0,82. As principais conclusões foram que 44,64 % da amostra tinha um hábito de leitura médio e 33,93% tinha um hábito de leitura baixo. Portanto, uma proposta baseada nos princípios da gamificação foi concebida e aplicada através das seguintes plataformas e meios: Genially, Nearpod, Pixton, ComicBook+, Wattpad, bem como as redes sociais. No pós-teste 96,49 % dos estudantes atingiram um elevado hábito de leitura, portanto. Pode-se concluir que a gamificação é uma metodologia que contribui significativamente para a melhoria do hábito de leitura, otimizando o autoconceito de leitura dos estudantes e aumentando o valor que estes atribuem à leitura.

Palavras-chave

compreensão de texto; jogo; gamificação; hábito de leitura; metodologias educativas

Introducción

La palabra *hábito* se asocia con la repetición mecánica e inconsciente de una conducta; no obstante, pese a tener un nivel alto de automatismo, en la mayor parte de procesos internos, también requiere de voluntad, valor y conciencia personal (Espinoza, 2014). Haciendo referencia a sus implicaciones en las conductas, Covey define el *hábito* como

[...] una intersección de conocimientos representada por el paradigma teórico, que responde al qué hacer y el por qué, la capacidad es el cómo hacer y el deseo la motivación es el querer hacer. Para convertir algo en un hábito se requiere de estos tres elementos. (2004, p. 11).

Por tanto, no basta con tener la capacidad para generar un hábito, sino que hace falta una sincronía entre deseo, dedicación y constancia. Sucede de manera semejante con el hábito lector. Para comprender a qué hace referencia este concepto, primero es preciso analizar qué es la lectura y lo que implica. Venezky menciona que “leer implica comprender el texto escrito” (1984, p. 22), aludiendo a que sin comprensión no se puede hablar de lectura. Por su parte, Bransford y Johnson mencionan que:

Entender los símbolos lingüísticos no se fundamenta en los conocimientos de un lenguaje por parte del que comprende por el contrario es el entender todo el entorno que lo rodea permitiendo de esta manera desarrollar sus potencialidades innatas y adquiridas, durante su existencia. Sus estudios afirman que las experiencias del sujeto con la comprensión de un texto se ven involucrado el mundo en que se desarrolla la persona. (1973, p. 4)

Es decir, pese a que el hábito lector no depende directamente de la capacidad de leer, sí tiene relación con la capacidad comprensiva, pero también interviene el contexto en el que se desarrolló el sujeto. Sin embargo, para mejorar la comprensión de lo que se lee, es necesario someter el texto a un análisis interno que va desde un nivel literal, inferencial hasta llegar a uno crítico valorativo, teniendo en cuenta que el sujeto lee y comprende de acuerdo a sus experiencias y conocimientos previos.

Más allá de sus implicaciones teóricas, también es preciso definir que la lectura es “un proceso interactivo de comunicación en el que se establece una relación entre el texto y el lector, quien al procesarlo como lenguaje e interiorizar, construye su propio significado” (Gómez, 1996, p. 1). En otras palabras, la lectura constituye un proceso de construcción, donde —en dependencia del texto— el significado último del escrito no es una propiedad del texto.

De manera particular, a diferencia de otras capacidades humanas como escuchar, hablar o caminar, el acto de leer es un proceso de aprendizaje constante que empieza en los primeros años de escolaridad del infante y se extiende durante toda su vida. Por ende, los interrogantes que impregnan su desarrollo se centran en la forma de lograr que los procesos de desarrollo sean positivos y con buenos resultados a largo plazo, teniendo en cuenta las particularidades específicas de la persona y el contexto en el que se desarrolla.

Ya relacionando los hábitos de manera directa con la lectura, se conoce que, “tanto el conocimiento que implica un saber leer, como la capacidad, que supone movilizarse con soltura en el mundo de la lectura y sus objetos, pueden existir sin generar el hábito lector” (Salazar, 2005, p. 22). Esto pone de manifiesto que el deseo se encuentra por encima de la capacidad en la creación de hábitos y todo se origina en la necesidad de relacionar la actividad con la generación de placer, satisfacción personal, autopercepción de logro o por el simple hecho de entretenerse.

Por ello, es fundamental priorizar la estimulación del hábito en las primeras etapas de vida, puesto que la lectura comprende una herramienta básica para el desarrollo académico y el progreso humano, por lo cual, tiene una alta relevancia entre las actividades escolares que se desarrollen. La enseñanza y el mantenimiento de la lectura va más allá del perfeccionamiento de la decodificación de palabras y frases; es necesario que se cree gusto, preferencia y hábito por la lectura para que durante el mantenimiento de la actividad se vaya perfeccionando (Gutiérrez y Montes de Oca, 2000).

Pese a la importancia del hábito lector previamente analizada, alrededor del mundo existe diversa evidencia del estado crítico en el que se encuentra. Por ejemplo, el informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura (Unesco, 2020) señala que en África aproximadamente el 88 % de los estudiantes culminan sus estudios sin saber leer bien o comprender de manera precisa lo que leen debido a la falta de hábito lector, que no tiene prelación en medio de otras necesidades básicas.

Pero la situación no solo se enmarca en los países más afectados por la pobreza o disputas políticas. La Dirección de Estadística de la Unesco, citada en “La mayoría de latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer bien” (2017), presenta que la condición en algunos países de América Latina y el Caribe es crítica, ya que el 52 % de los estudiantes al culminar la primaria no alcanzan las competencias básicas de lectura y la situación es aún peor en la secundaria, donde el 62 % culmina sus estudios obligatorios sin saber leer bien.

De igual manera sucede a nivel del Ecuador, donde algunas investigaciones reportan que los niños no leen más de diez minutos al día (incluidos su hogar y las clases), evitan la lectura de textos complejos con vocabulario variado y, cuando los leen, no los comprenden porque no investigan el vocabulario. Por ende, al tener hábitos pobres de lectura, la comprensión lectora se ve afectada y no apoya la generación de conocimientos (Quilumbaquín, 2018).

Por la problemática analizada, surge la necesidad de aplicar los beneficios de la gamificación para generar una didáctica que difiera de la tradicional, reconceptualizar los roles de los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje y generar un cambio de finalidades educacionales, donde se pase de buscar la reproducción de conocimiento hacia la construcción autónoma e inconsciente del aprendizaje a través del juego.

La gamificación es una metodología que parte de los elementos básicos propios del juego, pero que también identifica una sección específica de actividad académica con un entorno de no juego; sin

embargo, dichos aspectos propios de lo académico son susceptibles de ser transformados en parte de juegos o dinámicas. La finalidad de la gamificación consiste en que los estudiantes establezcan un vínculo especial con el aprendizaje, incentivando de este modo un cambio de actitud y comportamiento frente al aprendizaje, lo cual les ayuda a apropiarse de los contenidos de forma significativa y motivadora (Gallego *et al.*, 2014).

Una de sus principales características es que representa un incentivo extra para que los integrantes del proceso de enseñanza-aprendizaje se involucren en las actividades educacionales. Además, se adapta a las condiciones que requiere la diversidad en el aula y combina recursos visuales, auditivos, textuales, animaciones, la multimedia completa; sin embargo, el lado negativo puede ser que incrementa la labor para los profesores en la planificación y desarrollo de actividades específicas diferenciadas para cada estudiante (Gallego *et al.*, 2014).

La gamificación constituye una tendencia contemporánea y reciente que ha convertido las clases en momentos entretenidos de aprendizaje; sin embargo, cada vez surgen más preguntas en la comunidad científica sobre sus posibilidades y limitaciones. Como metodología, puede incorporarse en la educación ya que cuenta con todos los elementos del juego, como la interactividad, el uso de avatares o personajes, y la construcción y reconstrucción de cómics que abordan temas específicos o buscan la resolución de conflictos con una motivación e implicación del estudiante permanente (Gené, 2015).

Además, incluye todos los elementos que generan uno de los principios didácticos más importantes, que es la motivación en el aprendizaje, todo a partir del sentido lúdico de las actividades, la necesidad de progreso y la competitividad sobre la base de una serie de retos y estímulos que conforman una experiencia de entretenimiento. No obstante, se debe ser cuidadoso en la organización de las etapas —ya sean individuales o cooperativas— para no caer en un activismo sin aprendizaje. Además, no se debe perder de vista los objetivos planteados

inicialmente para determinar si son operativos y alcanzables (Oliveira, 2016).

Por su importancia, en la actualidad existen diversas investigaciones sobre la gamificación y su relación con el desarrollo del hábito lector. En el contexto internacional, Valda y Arteaga (2015) realizaron el trabajo denominado “Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación” con el propósito de ejemplificar una adecuada aplicación de la gamificación a través de una metodología cuantitativa de cuasiexperimento. Entre sus principales resultados figura un interés superior de los estudiantes en participar y resolver las actividades de forma voluntaria por el hecho de generar satisfacción personal. La investigación concluye que para diseñar estrategias gamificadas es fundamental la organización y secuenciación lógica de las actividades.

En el ámbito regional, en el estudio “Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños”, Naranjo y Gutiérrez (2019) tuvieron el objetivo de construir un puente entre el mundo literario y los recursos lúdicos a través de una metodología mixta, de tipo exploratoria y con diseño cuasiexperimental. Como resultados principales, los autores reportan que la relación entre la gamificación y la lectura promueve el desarrollo de la comprensión lectora y mejora los hábitos lectores. Los autores concluyen que para el desarrollo de un hábito es crucial que la persona le otorgue valor a la acción.

En Ecuador, Agreda (2019) buscó desarrollar la lectura a través de una metodología de enfoque mixto, tipo explicativa con diseño cuasiexperimental en el estudio “Actividades lúdicas para mejorar la lectura desde el ejercicio de la literatura popular en los niños de cuarto grado”. El resultado principal implica que lo lúdico aplicado en el ámbito educativo genera un impacto positivo en los estudiantes, ya que les permite alcanzar los objetivos propuestos con incremento positivo entre pre- y postest.

Estos antecedentes indican que el juego es una poderosa herramienta para mejorar los procesos educativos alrededor de todo el mundo; sin

embargo, en el contexto ecuatoriano no se ha realizado una propuesta de actividades fundamentadas en la gamificación desde el conectivismo, enlazando a partir de plataforma multifuncional (*Deck Toys*) diversas actividades en diferentes entornos para potenciar el hábito lector. Por ello, se planteó como objetivo general del presente estudio fomentar el hábito lector a través de la gamificación como metodología en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Francisco de Orellana en el año lectivo 2020-2021 y se establecieron los siguientes objetivos específicos: 1) diagnosticar el hábito lector en los estudiantes, 2) seleccionar juegos que permitan el fomento del hábito lector en los estudiantes, y 3) evaluar los resultados de la gamificación para el fomento del hábito lector en los estudiantes.

Método

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo (Quintanal y García, 2012), con un diseño cuasiexperimental de pre- y postest (Manterola y Otzen, 2015) y un alcance explicativo (Hernández *et al.*, 2014).

Todos los estudiantes que cursaban octavo año de Educación General Básica (56) constituyeron la población sujeto de estudio que, según Tamayo y Tamayo (1997), es “la totalidad del fenómeno a estudiar donde [...] poseen una característica común” (p. 114). Se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, bajo el criterio de no presentar hábitos lectores. La muestra fue igual a la población. Los 56 participantes se distribuyeron en tres grupos paralelos (Hernández *et al.*, 2014) de octavo: A (16), B (22) y C (18).

Como instrumento de recogida de datos, se utilizó la Escala de Motivación Lectora (Motivation to Read) de Gambrell *et al.* (1996), adaptada al español por Navarro *et al.* (2018), que evalúa la dimensión de autoconcepto lector y el valor por la lectura, y brinda la posibilidad de obtener, a partir de los dos elementos, un único valor que corresponde al hábito lector. La tabulación de dicho instrumento se realizó a partir de los valores de la escala de Likert, donde la opción con mayor frecuencia es igual a 4 y

la menor a 1. Esto permitió, a través de un baremo propio, determinar un nivel (alto, medio o bajo) de motivación lectora. La escala registra un alfa de Cronbach de 0,75 para autoconcepto lector y 0,82 para valoración por la lectura, además, tiene una validez de constructo de análisis factorial exploratoria y confirmatorio (Arciniega, 2018; Muñoz Ferreira *et al.*, 2012; Muñoz Valenzuela *et al.*, 2016; Morales *et al.*, 2017).

El instrumento consta de 20 preguntas; 10 evalúan el autoconcepto lector y 10 el valor por la lectura y fue aplicado con una diferencia de 4 meses entre pre- y postest. En la tabla 1, se presenta las dimensiones operacionales y sus respectivos indicadores.

Tabla 1. Operacionalización de la variable dependiente

Variables	Dimensión operacional	Indicadores
Hábito lector	Autoconcepto lector	Percepción lectora exógena
		Percepción lectora endógena
		Concepción de capacidad lectora
		Percepción de comprensión lectora
	Valor por la lectura	Deseo por la lectura
		Entretención
		Socialización lectora
		Importancia de la lectura
		Gusto por lugares de lectura
		Frecuencia de la lectura

Fuente: elaboración propia con base en Navarro *et al.* (2018).

El análisis de datos se realizó mediante estadística descriptiva, que permite agrupar todas las cifras numéricas en tablas y determinar promedios y tendencias estadísticas a través de las medidas de tendencia central.

Dado que los resultados se presentarán por objetivos específicos, se considera oportuno explicar la forma de consecución de cada uno de ellos. En un primer momento (a manera de pretest), se diagnosticó el hábito lector de los estudiantes con la escala de motivación lectora antes descrita. Este instrumento fue aplicado de manera presencial por

los investigadores, en compañía del docente de aula en una hora clase (45 minutos); luego se tabuló los resultados con el baremo propio del instrumento para determinar los niveles de hábito lector.

Posteriormente, en relación con el segundo objetivo específico, se seleccionó los juegos para fomentar el hábito lector. Para ello, se consultó a especialistas con experiencia en el campo educativo del contexto para determinar los juegos más influyentes en los estudiantes, luego se seleccionaron considerando los recursos propios del entorno y finalmente se diseñaron diez estrategias didácticas gamificadas, teniendo como base la plataforma Deck.Toys, a partir de las consideraciones de Foncubierta y Rodríguez (2014). Las estrategias didácticas fueron aplicadas durante tres meses, cada una de ellas en una hora clase de 45 minutos (específicamente la correspondiente a la asignatura Lengua y Literatura), con asistencia de los investigadores y el docente tutor. Para la resolución de los mapas de actividades en Deck.Toys se solicitó a los estudiantes un teléfono inteligente con un mínimo de 200 megas por clase, lo que fue suficiente para participar en cada una de las estrategias gamificadas.

Finalmente, para el último objetivo específico de evaluar los resultados de la gamificación en el fomento del hábito lector estudiantil, a manera de postest, se procedió a aplicar nuevamente la escala de motivación lectora para poder generar una comparativa del hábito lector estudiantil entre el antes y el después de la intervención. Para ello, se emplearon 45 minutos y se desarrolló de forma presencial, con asistencia de los investigadores y el docente tutor.

Además, al ser un estudio que implica la participación de personas menores de edad, se solicitó la respectiva autorización a los representantes y autoridades máximas de la unidad educativa. Esto con el fin de generar un acuerdo informado acerca del propósito del estudio, el anonimato de la información, los instrumentos y los fines de la investigación. De la misma forma, se informó los posibles beneficios y repercusiones de participar

en la investigación, dando cumplimiento así al principio de respeto estipulado en la Declaración de Helsinki.

Resultados

Pretest

Los resultados del pretest en cuanto al autoconcepto lector indican de forma general que la mayoría de los participantes tenía un hábito lector medio o bajo, con un 41,07 % y 32,14, % respectivamente. El curso con mayores problemas fue el paralelo c, donde el nivel con mayor puntaje obtenido fue bajo con un 36,84 %. En síntesis, la mayor parte de participantes se ubicaron en los niveles medio y bajo de autoconcepto lector.

Tabla 2. Resultados del pretest para la dimensión Autoconcepto lector

	Alto %	Medio %	Bajo %
Paralelo A	31,25	31,25	37,50
Paralelo B	14,29	61,90	23,81
Paralelo C	36,84	26,32	36,84
Total estudiantes	26,79	41,07	32,14

Fuente: elaboración propia.

Respecto al valor asignado a la lectura, el 37,50 % del paralelo a le asignó un valor bajo y el 31,25 % un valor medio. En el paralelo b, el 57,14 % le dio un valor medio y el 33,33 % uno bajo. En el paralelo c, la tendencia estadística se ubicó en el valor bajo por la lectura con un 36,84 %. En síntesis, la mayoría de estudiantes le otorgó un valor medio a la lectura (véase tabla 3).

Tabla 3. Resultados del pretest para la dimensión Valor por la lectura

	Alto %	Medio %	Bajo %
Paralelo A	31,25	31,25	37,50
Paralelo B	9,52	57,14	33,33
Paralelo C	31,58	31,58	36,84
Total estudiantes	23,21	41,07	35,71

Fuente: elaboración propia.

Finalmente, la tabla 4 expone los resultados generales del hábito lector de los participantes (sintetizando la dimensión autoconcepto lector y valor por la lectura). En el paralelo a y en el c, la mayoría tenía un hábito bajo, mientras en el paralelo b uno medio. Según los resultados finales, un 44,64 % presentaba un hábito lector medio y el 33,93 % tenía uno bajo. La suma de estos dos valores indicó que la mayor parte de estudiantes estaban por debajo de la media y requerían una intervención motivacional que generara un hábito lector.

Tabla 4. Resultados generales del pretest para el hábito lector de los estudiantes

	Alto %	Medio %	Bajo %
Paralelo A	31,25	31,25	37,50
Paralelo B	4,76	66,67	28,57
Paralelo C	31,58	31,58	36,84
Total estudiantes	21,43	44,64	33,93

Fuente: elaboración propia.

Intervención

La herramienta esencial de gamificación de actividades utilizada fue Deck.Toys (<https://deck.toys/>), que es una plataforma de acceso libre. En ella se elaboraron mapas que constituyeron la base para las estrategias didácticas, es decir, las demás actividades y herramientas partían de los mapas en Deck.Toys. También se seleccionaron otras herramientas para crear actividades gamificadas que se añadieron en los mapas de Deck.Toys y conformaron las estrategias didácticas, como Genially, Nearpod, Pixton, ComicBook+, Wattpad y redes sociales.

Para la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se siguieron los postulados de Foncubierta y Rodríguez (2014), quienes mencionan que las actividades gamificadas deben proporcionar un aprendizaje encubierto, planificarse con un concreto y elaborado trasfondo didáctico (respetando los principios y funciones didácticas), construirse a partir de recursos cuya finalidad haya sido analizada, implicar el

componente emocional en el desarrollo de la actividad, definir objetivos claros, y establecer normas y crear un sistema de recompensas. A continuación, se

presenta la planificación de las estrategias didácticas con los objetivos y diversos elementos estructurales (véanse tablas 5-14).

Tabla 5. Primera estrategia didáctica gamificada: percepción lectora exógena

Indicador	Percepción lectora exógena		
Nombre de la estrategia	El cine sonoro		
Objetivo	Mejorar la percepción lectora exógena de los estudiantes a través de un cine sonoro para contribuir a la formación del autoconcepto lector positivo		
Tiempo	60 minutos		
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos	
Motivación	Armar un rompecabezas de una obra literaria clásica mediante Deck.Toys para generar interés sobre el tema por abordar	Teléfono inteligente Computadora Internet	
Desarrollo	Leer la obra literaria clásica y resolver los acertijos planteados mediante Deck.Toys para indagar los conocimientos que ya posee el estudiante y establecer elementos necesarios para la mejora de la percepción lectora exógena		
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en las clases		
Tratamiento de la nueva materia	Dramatizar un fragmento de la obra literaria clásica asignada a través de Deck.Toys para mejorar la percepción lectora exógena de los estudiantes		
Fijación y consolidación	Participar en el cine sonoro referente a las dramatizaciones elaboradas mediante Deck.Toys para mejorar la percepción lectora exógena de los estudiantes		
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a las obras literarias clásicas estudiadas a través de Nearpod para mejorar la percepción lectora exógena de los estudiantes		
Enlace:	https://deck.toys/test-znmq-fvcz		

Fuente: elaboración propia.

Tabla 6. Segunda estrategia didáctica gamificada: percepción lectora endógena

Indicador	Percepción lectora endógena		
Nombre de la estrategia	Voy a demostrarme lo bien que leo		
Objetivo	Mejorar la percepción lectora endógena de los estudiantes a través de un mapa de retos con temporalización para contribuir a la formación del autoconcepto lector positivo		
Tiempo	60 minutos		
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos	
Motivación	Resolver el acertijo referente al mapa del tesoro en dos minutos a través de Deck.Toys para captar la atención en la actividad	Teléfono inteligente Computadora Internet	
Aseguramiento del nivel de partida	Leer las instrucciones para resolver cada uno de los retos que componen el mapa a través de una estación de trabajo en Deck.Toys para establecer los requisitos fundamentales para la consecución de la actividad		
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en la clase		
Desarrollo	Resolver los retos planteados que requieren de lectura a través de Deck.Toys para demostrar que pueden superarse a sí mismos y mejorar la percepción lectora endógena		
Fijación y consolidación	Diseñar un reto personal que requiera de lectura a través de Deck.Toys para realizar procesos comparativos intrapersonales de alcance		
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a los retos resueltos en el mapa de retos a través de Nearpod para mejorar la percepción lectora endógena de los estudiantes		
Enlace	https://deck.toys/zrq-wzch-hqh		

Fuente: elaboración propia.

Tabla 7. Tercera estrategia didáctica gamificada: concepción de capacidad lectora

Indicador	Concepción de capacidad lectora	
Nombre de la estrategia	Comprendiendo y jugando mi capacidad lectora voy demostrando	
Objetivo	Desarrollar la concepción de capacidad lectora a través de la gamificación como estrategia didáctica para contribuir a la formación del autoconcepto lector	
Tiempo	60 minutos	
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos
Motivación	Resolver el laberinto a través de pistas facilitadas en la lectura mediante Deck.Toys para motivar a los estudiantes respecto a la nueva temática a tratar	Teléfono inteligente Computadora Internet
Aseguramiento del nivel de partida	Descifrar la clave de la actividad “El laberinto de secuencia” a través de Genially para desarrollar la concepción de capacidad lectora	
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en las clases	
Desarrollo	Resolver retos en Deck.Toys que requieran de capacidad lectora para desarrollar la concepción de capacidad lectora de los estudiantes	
Fijación y consolidación	Elaborar retos en Deck.Toys que requieran de capacidad lectora para desarrollar la concepción de capacidad lectora de los estudiantes	
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a través de Nearpod para mejorar la percepción lectora exógena de los estudiantes.	
Enlace	https://deck.toys/zrk-vhyh-bsn	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 8. Cuarta estrategia didáctica gamificada: percepción de comprensión lectora

Indicador	Percepción de comprensión lectora	
Nombre de la estrategia	Si lo veo, yo comprendo lo que leo	
Objetivo	Desarrollar la percepción de comprensión lectora a través de la gamificación como estrategia didáctica para contribuir a la formación del autoconcepto lector	
Tiempo	60 minutos	
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos
Motivación	Ver el video ¿Qué se necesita para ser un buen lector? y resolver las preguntas planteadas a través de Deck.Toys para desarrollar la percepción de comprensión lectora	Teléfono inteligente Computadora Internet
Aseguramiento del nivel de partida	Resolver las estaciones de trabajo elaboradas en Deck.Toys acerca de los niveles de comprensión lectora y lo que implica ser un lector comprensivo mediante Deck.Toys para desarrollar la percepción de comprensión lectora	
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en las clases	
Desarrollo	Leer un texto facilitado por el docente y elaborar un cómic en Pixton acerca de cómo ser un lector comprensivo y su importancia para desarrollar la percepción de comprensión lectora	
Fijación y consolidación	Publicar en una red social los cómics realizados en clase sobre cómo ser un lector comprensivo y su importancia para desarrollar la percepción de comprensión lectora de los estudiantes	
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a las capacidades de comprensión lectora del curso a través de Nearpod para desarrollar la percepción de comprensión lectora de los estudiantes	
Enlace	https://deck.toys/test-wsmgt-cbvx	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 9. Quinta estrategia didáctica gamificada: deseo por la lectura

Indicador	Deseo por la lectura	
Nombre de la estrategia	Disfrutemos de la lectura juntos en esta aventura	
Objetivo	Demostrar deseo por la lectura a través de la gamificación como estrategia didáctica para fomentar el valor por la lectura	
Tiempo	60 minutos	
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos
Motivación	Resolver acertijos de diferentes obras literarias mediante Deck.Toys para demostrar deseo por la lectura	Teléfono inteligente Computadora Internet
Aseguramiento del nivel de partida	Leer un texto de su preferencia de la plataforma Wattpad para demostrar deseo por la lectura	
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en las clases	
Desarrollo	Realizar un libro en Wattpad para la audiencia, género y edad de su preferencia para demostrar deseo por la lectura	
Fijación y consolidación	Recomendar cinco libros de Wattpad a través de Facebook relatando una breve trama de 200 palabras que demuestre deseo por la lectura	
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a través de Nearpod para desarrollar el deseo por la lectura	
Enlace	https://deck.toys/test-xtxpq-wtjv	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 10. Sexta estrategia didáctica gamificada: entretenimiento

Indicador	Entretenimiento	
Nombre de la estrategia	Leyendo y entreteniendo	
Objetivo	Fomentar el entretenimiento por la lectura a través de la gamificación como estrategia didáctica para incrementar el valor por la lectura	
Tiempo	60 minutos	
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos
Motivación	Armar un rompecabezas de la temática que se abordará en la clase a través de Deck.Toys para fomentar el entretenimiento por la lectura	Teléfono inteligente Computadora Internet
Aseguramiento del nivel de partida	Leer una historieta de su preferencia y comentar la lectura a través de Deck.Toys para fomentar su entretenimiento	
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en las clases	
Desarrollo	Elaborar una historieta narrativa de diez hojas de extensión en la plataforma de su preferencia para lograr entretenimiento con la lectura	
Fijación y consolidación	Publicar su historieta en una red social de su preferencia y realizar un resumen de cinco historietas elaboradas por sus compañeros para entretenerse con la lectura	
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a través de Nearpod para desarrollar entretenimiento por la lectura	
Enlace	https://deck.toys/zkv-wxvf-dvc	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 11. Séptima estrategia didáctica gamificada: socialización lectora

Indicador	Socialización lectora	
Nombre de la estrategia	Vamos a leer en equipos disfrutando mis chicos	
Objetivo	Compartir momentos de lectura en equipos a través de la gamificación como estrategia didáctica para incrementar el valor por la lectura	
Tiempo	60 minutos	
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos
Motivación	Armar un rompecabezas de diferentes lecturas asignadas por equipos mediante Deck.Toys para motivar a los estudiantes	Teléfono inteligente Computadora Internet
Aseguramiento del nivel de partida	Leer los cuentos asignados por equipo y resolver interrogantes en Deck.Toys para establecer los elementos necesarios para la consecución de la actividad	
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en las clases	
Desarrollo	Participar en la campaña Cuenta cuentos, en la que, a partir de las instrucciones de Deck.Toys, los estudiantes tendrán que realizar videos para contar los cuentos asignados y compartir momentos de lectura en equipos	
Fijación y consolidación	Publicar los videos elaborados en Facebook y formular interrogantes a las creaciones audiovisuales de otros equipos para compartir momentos de lectura	
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a través de Nearpod para demostrar la importancia de compartir momentos de lectura en equipo	
Enlace	https://deck.toys/zrt-bnkb-jcp	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 12. Octava estrategia didáctica gamificada: importancia de la lectura

Indicador	Importancia de la lectura	
Nombre de la estrategia	Lo importante de leer en este momento lo has de ver	
Objetivo	Reconocer la importancia de la lectura a través de la gamificación como estrategia didáctica para incrementar el valor por la lectura	
Tiempo	60 minutos	
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos
Motivación	Armar un rompecabezas de la temática que se abordará en la clase a través de Deck.Toys para reconocer la importancia de la lectura	Teléfono inteligente Computadora Internet
Aseguramiento del nivel de partida	Participar en el juego de memoria en Genially para reconocer la importancia de la lectura	
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en las clases	
Desarrollo	Leer textos para resolver acertijos en Deck.Toys para reconocer la importancia de la lectura	
Fijación y consolidación	Participar en el juego descubriendo al personaje en Genially para reconocer la importancia de la lectura	
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a la importancia de la lectura a través de Nearpod para reconocer la necesidad de leer	
Enlace	https://deck.toys/zmx-vdpn-kxb	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 13. Novena estrategia didáctica gamificada: gusto por lugares de lectura

Indicador	Gusto por lugares de lectura		
Nombre de la estrategia	La biblioteca. Un lugar interesante con mucho misterio		
Objetivo	Fomentar el gusto por lugares de lectura a través de la gamificación como estrategia didáctica para incrementar el valor por la lectura		
Tiempo	60 minutos		
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos	
Motivación	Armar un rompecabezas de la temática por abordar en la clase a través de Deck. Toys para fomentar el gusto por lugares de lectura	Teléfono inteligente Computadora Internet	
Aseguramiento del nivel de partida	Descifrar la clave para acceder a la orientación hacia el objetivo a través del laberinto de secuencias elaborado en Genially para fomentar el gusto por lugares de lectura		
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en las clases		
Desarrollo	Jugar a la oca resolviendo interrogantes referentes a la importancia de las bibliotecas para fomentar el gusto por lugares de lectura		
Fijación y consolidación	Encontrar las pistas secretas referentes a la importancia de la biblioteca a través de Genially para fomentar el gusto por lugares de lectura		
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a lo interesante de los lugares de lectura a través de Nearpod para fomentar el gusto por lugares de lectura		
Enlace	https://deck.toys/zrs-nsfh-gxt		

Fuente: elaboración propia.

Tabla 14. Décima estrategia didáctica gamificada: frecuencia por la lectura

Indicador	Frecuencia por la lectura		
Nombre de la estrategia	Si leemos, veremos cómo historias increíbles viviremos		
Objetivo	Promover la lectura frecuente a través de la gamificación como estrategia didáctica para incrementar el valor por la lectura		
Tiempo	60 minutos		
Momento	Actividad de aprendizaje	Recursos	
Motivación	Participar en el juego serpientes y escaleras a través de Genially, donde el estudiante para superar las estaciones debe leer la mayor cantidad de días posibles	Teléfono inteligente Computadora Internet	
Aseguramiento del nivel de partida	Descifrar la clave de ingreso a la orientación hacia el objetivo a través de un mapa de acertijos en Genially que se resuelve a través de preguntas que surgen de diversas lecturas encomendadas para la casa para promover la lectura frecuente		
Orientación hacia el objetivo	Analizar el objetivo de la actividad a través de la resolución de un juego de memoria para declarar lo que se pretende lograr en las clases		
Desarrollo	Participar en la competencia de lectura, donde a través de Deck.Toys se dejarán diversas estaciones con textos y el estudiante con más puntos gana para promover la lectura frecuente		
Fijación y consolidación	Elaborar un plan de lectura anual a través de Padlet para promover la lectura frecuente		
Control y valoración del rendimiento	Resolver una prueba gamificada referente a los beneficios de la lectura frecuente a través de Nearpod para promover la lectura frecuente		
Enlace	https://deck.toys/zrc-pmzf-cth		

Fuente: elaboración propia.

Postest

Según los resultados del postest, en todos los paralelos la mayoría de los participantes se ubicó en el nivel alto, seguido de porcentajes minoritarios en el nivel medio (A: 6,25 %; B: 4,76 %; C: 10,53 %) y ningún alumno en el nivel bajo. Estos resultados promediados arrojan que el 92,86 % de la muestra, siendo la mayoría, presentó un autoconcepto lector alto y un 7,14 % medio (véase tabla 15). Es decir, la implementación de estrategias didácticas gamificadas en función de cada indicador específico contribuyó al aumento de la confianza, seguridad, motivación intrínseca y extrínseca, compromiso y autoestima para que los estudiantes se impliquen voluntariamente en actividades de lectura, por ende, ayudaron a fomentar el hábito lector.

Tabla 15. Resultados del postest para la dimensión Autoconcepto lector

	Alto %	Medio %	Bajo %
Paralelo A	93,75	6,25	0,00
Paralelo B	95,24	4,76	0,00
Paralelo C	89,47	10,53	0,00
Total estudiantes	92,86	7,14	0,00

Fuente: elaboración propia.

La tabla 16 presenta los promedios obtenidos a partir de los indicadores correspondientes a la dimensión Valor por la lectura. Allí se observa que en todos los paralelos, de forma mayoritaria, los participantes le otorgaron un valor alto a la lectura y únicamente el paralelo c presentó un 10,53 % de estudiantes que le dieron un valor medio. El promedio general de la dimensión indica que tras la intervención el 96,43 % de la muestra le asignó un valor a esta dimensión. Esto significa que las estrategias didácticas gamificadas incrementaron el entretenimiento, gusto, ánimo y motivación por leer, es decir, sirvieron de estrategias de animación a la lectura e incidieron para que los estudiantes leyeran con mayor frecuencia.

Tabla 16. Resultados del postest para la dimensión Valor por la lectura

	Alto %	Medio %	Bajo %
Paralelo A	100,00	0,00	0,00
Paralelo B	100,00	0,00	0,00
Paralelo C	89,47	10,53	0,00
Total estudiantes	96,43	3,57	0,00

Fuente: elaboración propia.

La tabla 17 sintetiza los resultados obtenidos en cada uno de los indicadores y dimensiones que conforman el hábito lector de la muestra. Luego de la intervención, el 100 % del paralelo A y del B registraron un hábito lector alto; en cambio, en el paralelo C, el 89,47 % presentó un nivel alto y el 10,53 % un nivel medio. En síntesis, el 96,49 % de los participantes presentó un hábito lector alto y el 3,51 % uno medio. A partir de los resultados significativos obtenidos, se puede establecer que las estrategias didácticas gamificadas han aportado con el fomento de la lectura trabajando desde el autoconcepto lector de los estudiantes y el valor por la lectura.

Tabla 17. Resultados generales del postest para el hábito lector de los estudiantes

	Alto %	Medio %	Bajo %
Paralelo A	100,00	0,00	0,00
Paralelo B	100,00	0,00	0,00
Paralelo C	89,47	10,53	0,00
Total estudiantes	96,49	3,51	0,00

Fuente: elaboración propia.

En la tabla 18 se comparan los porcentajes obtenidos del hábito lector en el pre- y postest. En la primera etapa de la investigación (pretest), el 44,64 % de la muestra, siendo el valor más alto, se ubicó en un hábito lector medio, mientras que en el postest el valor más incidente fue el hábito lector alto con el 96,49 %. Además, en el pretest el 33,93 % presentaba un hábito lector bajo, mientras que en el postest ningún estudiante registró un hábito lector

bajo. Estos resultados les otorgan confiabilidad a las estrategias didácticas gamificadas presentadas, ya que existe un alto porcentaje de mejora en cada uno de los criterios establecidos para describir el

hábito lector, representando así que los estudiantes presentan deseo, motivación, entretenimiento y gusto intrínseco por la lectura.

Tabla 18. Comparación de los resultados obtenidos para hábito lector entre el pretest y postest

	Pretest			Postest		
	Alto %	Medio %	Bajo %	Alto %	Medio %	Bajo %
Hábito lector	21,43	44,64	33,93	96,49	3,51	0,00

Discusión

Con los resultados del pretest se diagnosticó que la mayoría de estudiantes de octavo año presentaban un hábito lector medio al tener dificultades en cuanto al autoconcepto lector, lo que sugirió que tenían percepciones endógenas, exógenas y de comprensión lectora regulares, que les llevaba a no considerarse buenos lectores. El valor que le otorgaban a la lectura era medio, pues la consideraban una actividad poco entretenida y referían que no les gustaba asistir a lugares de lectura y que leían con poca frecuencia. Esto se relaciona con lo planteado por la Agreda (2019), quien en el pretest de su estudio con estudiantes de educación general básica diagnostica debilidades en cuanto a la lectura, falta de práctica y de valor por la lectura, debido a que no sabían pronunciar correctamente las palabras (...), no leían con un tono de voz adecuado, mostrando claridad, y la fluidez de la lectura no era acorde a su grado académico.

En concordancia con los dos resultados antes planteados, el Instituto Nacional de Estadística y Censo del Ecuador, citado por Coloma (2018), informa que el 73,5 % de los ecuatorianos no tiene hábitos de lectura y precisa que en el 56,8 % la causa es la falta de interés. Sin embargo, en la muestra podría tratarse de una carencia recursiva antes que voluntaria, ya que en la zona no existen lugares destinados para actividades de lectura.

En relación con el segundo resultado obtenido, se seleccionó y aplicó juegos para el desarrollo

de estrategias didácticas que fomenten el hábito lector en las siguientes herramientas de gamificación: Deck.Toys, Nearpod, Pixton, ComicBook+, Wattpad y redes sociales. Teniendo como base los mapas de juegos de Deck.Toys y como fundamento didáctico la gamificación, se elaboraron estrategias para proporcionar un aprendizaje encubierto con trasfondo didáctico, construidas a partir de recursos disponibles, con finalidades determinadas a partir de objetivos claros sustentados en un sistema de recompensas regido por normas.

La selección de juegos y herramientas, así como el diseño de estrategias enunciadas previamente siguen la propuesta de Foncubierta y Rodríguez (2014), quienes mencionan que “la gamificación parte de un contenido didáctico y es lo que ellos definen como una actividad aderezada con elementos o pensamientos del juego, es decir, con el espíritu del juego” (2014, p. 2). Del mismo modo, como forma de aplicación de la metodología, plantean que se debe iniciar definiendo objetivos, bajo retos específicos con normas que guíen un sistema de recompensas que consiga una competencia saludable.

Una de las limitaciones del estudio fue la falta de dominio computacional de los estudiantes y la falta de recursos ya que no todos tenían las posibilidades de acceder a una computadora propia. La mayoría realizaba las actividades desde el teléfono y con datos móviles, suficientes, pero limitados. Esto podría presentar también un sesgo en los resultados, puesto que, al tener mayor comodidad y placer personal, la generación del hábito lector pudo haber sido mayor.

Finalmente, luego de la intervención, los resultados sugieren que la gamificación aporta significativamente al fomento del hábito lector ya que la mayoría de estudiantes consiguió resultados satisfactorios en relación con la percepción que tienen de sí mismos y la que consideran que tienen otros sobre ellos referente a la lectura. Los participantes también asignaron un valor alto a la lectura, lo cual indica que la gamificación despertó su interés por actividades que no realizaban frecuentemente. Este resultado puede explicarse porque las actividades con *aderezos del juego* mejoran la motivación, atención, concentración y adquisición de aprendizajes significativos (González y Mora, 2015). Por su parte, Naranjo y Gutiérrez (2019) mencionan que la gamificación fomenta el hábito lector y brinda una amplia gama de facilidades para apropiarse de habilidades lectoras y desarrollar motivación por este tipo de actividades.

Conclusiones

Se diagnosticó que los estudiantes tenían un hábito lector medio y presentaban dificultades con el autoconcepto lector y el hábito lector, pues no se percibían, ni los consideraban, buenos lectores. Además le asignaban un valor medio a la lectura, al enunciar que no leían ni asistían a lugares de lectura con regularidad. Esto podría generar dificultades en la comprensión lectora y, a largo plazo, problemas para la alfabetización académica que demandan los niveles de educación superior, puesto que la herramienta principal para acceder a información y poder convertirla en conocimiento es la lectura.

Para la elaboración de las estrategias didácticas que fomenten el hábito lector se seleccionaron, diseñaron y aplicaron juegos basados en los fundamentos didácticos para el desarrollo de actividades gamificadas, teniendo como base Deck.Toys para la creación de los mapas de juegos, con una planificación concreta con su ciclo didáctico, reguladas por un objetivo, emblemas, normas específicas y un sistema de recompensas. De igual manera, se fundamentaron cada uno de los momentos de la estrategia a partir de las funciones didácticas, que constituyen

eslabones esenciales para el cumplimiento de los objetivos en la clase. Con ello se pretendía despertar el interés y motivar a los estudiantes a leer, para generar un hábito que les permita incrementar el valor por la lectura.

Los resultados obtenidos en el postest indican una mejora sustancial en cuanto al autoconcepto de los estudiantes sobre su capacidad lectora, el valor que le otorgan a dicha actividad y la frecuencia con la que la realizan. Lo anterior sugiere que la gamificación es una metodología que puede elevar el nivel del hábito lector y motivar a leer, asistir a lugares de lectura y compartir experiencias lectoras.

Referencias

- Agreda, C. (2019). *Actividades lúdicas para mejorar la lectura desde el ejercicio de la literatura popular en los niños de cuarto grado de la Unidad Educativa Pública Manuel Agustín Aguirre*. [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador - sede Santo Domingo]. <https://bit.ly/3isdjJj>
- Arciniega, M. (2018). *Test de motivación lectora*. McGraw-Hill.
- Bransford, J. y Johnson, M. (1973). *Considerations of some problems of comprehension*. Academic Express.
- Covey, S. (2004). *Los siete hábitos de la gente altamente efectiva: la revolución ética en la vida cotidiana y en la empresa*. Paidós.
- El Telégrafo*. (2018, 30 de abril). Los datos de lectura en el país no son claros. <https://bit.ly/3x6PGtZ>
- Espinoza, C. (2014). *Estrategias didácticas para promover el hábito lector en el área de Lengua y Literatura del quinto grado de Educación General Básica*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. <https://bit.ly/2QhrOnP>
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen. <https://bit.ly/2Tdmq6l>
- Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (2014). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas. *Vaep-rita*, 4(1), 25-31. <https://bit.ly/3crEZdN>
- Gambrell, L. B., Palmer, B. M., Codling, R. M. y Mazzoni, S. A. (1996). Assessing motivation to read. *The Reading Teacher*, 49, 518-533. <https://doi.org/10.1598/RT.49.7.2>

- Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid. <https://bit.ly/3v54aco>
- Gómez, M. (1996). *La lectura en la escuela*. McGraw-Hill.
- González, C. y Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVisión*, 8(1), 1-14. <https://n9.cl/fsy5r>
- Gutiérrez, A. y Montes de Oca, R. (2000). La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. El caso de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. *Revista Iberoamericana de Educación*, 34(2), 1-12. <https://bit.ly/3itHU9l>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Manterola, C. y Otzen, T. (2015). Estudios experimentales 2a Parte: Estudios cuasi-experimentales. *International Journal of Morphology*, 33(1), 382-387. <https://bit.ly/3o7ktT7>
- Morales, L., Orozco, M. y Zapata, V. (2017). *Comprensión lectora: motivación, actitud y estrategias lectoras*. Congreso Internacional de Investigación Educativa, San Luis Potosí.
- Muñoz, C., Ferreira, S., Sánchez, P., Santander, S., Pérez, M. y Valenzuela, J. (2012). Características psicométricas de una escala para caracterizar la motivación por la lectura académica. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 14(2), 118-132. <https://bit.ly/3xli8IX>
- Muñoz, C., Valenzuela, J., Avendaño, C. y Núñez, C. (2016). Mejora en la motivación por la lectura académica: la mirada de estudiantes motivados. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 15(1), 52-68. <https://bit.ly/3gijjbm>
- Naranjo, G. y Gutiérrez, E. (2019). Influencia de la gamificación para fomentar el hábito de lectura en los niños. *Revista Tecnología Educativa*, 3(2), 39-44. <https://bit.ly/2TH2bhp>
- Navarro, M., Orellana, P. y Baldwin, P. (2018). Validación de la Escala de Motivación Lectora en estudiantes chilenos de enseñanza básica. *Psyche*, 27(1), 1-17. <https://bit.ly/3zcMOh7>
- Oliveira, J. (2016) *The effectiveness of gamification as a problem based learning tool on teaching agile project management*. [Tesis de posgrado, Universidad de Liverpool]. <https://n9.cl/hqtmj>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura (Unesco). (2020). *La Unesco alerta sobre la necesidad de mayor presencia de conceptos como el conocimiento del mundo, el cambio climático y la equidad de género en los currículos de América Latina y el Caribe*. <https://bit.ly/3xaHXLk>
- Revista Semana*. (2017, 29 de septiembre). La mayoría de latinoamericanos culminan la secundaria sin saber leer bien. <https://bit.ly/3513hmv>
- Quilumbaquín, S. (2018). *La lectura comprensiva y el bajo rendimiento académico en los estudiantes de 7mo a 10mo año de Educación Básica en el Área de Lengua y Literatura de la Escuela "Ejército de Salvación" en el periodo 2017- 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <https://bit.ly/351SQU4>
- Quintanal, R. y García, M. (2012). Enfoques de investigación científica. *Revista Iberoamericana de Investigación*, 3(23), 45-55.
- Salazar, S. (2005). Claves para pensar la formación del hábito lector. *Allpanchis*, 1(66), 13-46. <https://bit.ly/3w232Ym>
- Tamayo, T. (1997). *Metodología de la investigación*. Limusa.
- Valda, F. y Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio. Revista de Difusión Cultural y Científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 9(9), 65-80. <https://bit.ly/3v73x1U>
- Venezky, R. (1984). *Ginn English Program: Grade Five*. Ginn. <https://amzn.to/2SiAATm>