



DEPARTAMENTO DE POSGRADOS

Uso de una herramienta de gamificación en la comprensión lectora en niños de sexto año de educación general básica (EGB)

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de

MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Nombre del autor:

Miriam Cecilia Arcentales Izurieta

Nombre del director:

Jhonn Alarcón Morales

Nombre del codirector:

Mgt. Catalina Astudillo

Cuenca – Ecuador, 2023

Dedicatoria

"Con gratitud infinita, dedico este logro a mi amada familia. Por su constante apoyo, paciencia y amor incondicional, su respaldo ha sido la luz que me guiará en mi camino hacia la conclusión de este importante capítulo. Gracias por ser mi inspiración y sostén en este viaje académico."

Agradecimiento

Agradezco primero a Dios por ser mi fuente de fortaleza y guía. Mi tutor, Mgts. Jhon Alarcón, merece un reconocimiento especial por su orientación. A todos los docentes que contribuyeron en distintas áreas, gracias por su valioso aporte. La perseverancia, dedicación y humildad fueron clave. A mi familia, amigos y seres queridos, su amor y apoyo fueron fundamentales en este logro compartido. Gracias a quienes creyeron en mí y me inspiraron a superar desafíos.

Resumen

La lectura comprensiva es una habilidad que se desarrolla a lo largo de la infancia por lo cual es necesario abordarla con herramientas que permitan potenciarla. La gamificación, permite que mediante sus características dinámicas resulte ser atractivo para los niños. De esta premisa, surge la presente investigación que tiene como objetivo analizar la influencia del uso de una herramienta digital basada en la gamificación sobre la comprensión lectora en niños de educación general básica (EGB). A partir de un diseño de investigación no experimental, con un enfoque de estudio de casos y una técnica de recolección de datos cualitativos a través de una entrevista individual. Los resultados evidenciaron el valor de una presentación visual atractiva y desafíos gratificantes, lo que respalda la efectividad de plataformas como Genially en la mejora de la comprensión lectora. Se enfatiza la necesidad de diseñar actividades intuitivas y accesibles para garantizar una experiencia educativa efectiva.

Palabras clave: gamificación, comprensión lectora, niños, Genially, escuelas.

Abstract

Comprehensive reading is a skill that develops throughout childhood, thus necessitating approaches supported by tools that enhance it. Gamification, with its dynamic features, makes it appealing to children. From this premise, this research aims to analyze the influence of using a gamification-based digital tool on reading comprehension in children of primary education. Employing a non-experimental research design with a case study approach and qualitative data collection technique via individual interviews, the study revealed the value of visually appealing presentations and rewarding challenges, endorsing the effectiveness of platforms like Genially in enhancing reading comprehension. Emphasis is placed on the necessity of designing intuitive and accessible activities to ensure an effective educational experience.

Keywords: gamification, reading comprehension, children, Genially, schools.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Resumen	iv
Abstract.....	v
Introducción.....	9
Capítulo 1: Definición del problema	11
1.1. Antecedentes	11
1.2. Resumen capítulo.....	13
Capítulo 2: Marco teórico.....	15
2.1. Las TIC (Tecnologías de la información y comunicación).....	15
2.2. Las TIC en los ambientes de enseñanza	15
2.3. La gamificación	16
2.4. La lectura	19
2.5. Comprensión lectora.....	19
2.6. Estrategias de comprensión lectora desde la educación	20
2.7. Estrategias de la comprensión lectora en la gamificación	21
2.8. Herramientas de gamificación más utilizadas	21
2.9. Resumen capítulo	22
Capítulo 3: Materiales y métodos	23
3.1. Tipo de investigación.....	23
3.2. Población y muestra.....	24
3.6. Método de interpretación de resultados.....	25
3.7. Resumen capítulo	26
Capítulo 4: Resultados.....	27
4.1. Introducción.....	27
4.2. Revisión sistemática y entrevista a docentes	27
4.3. Herramienta digital basada en la gamificación.....	32
4.4. Guion pedagógico.....	33
4.5. Guion multimedia de los juegos de gamificación	35
Capítulo 5: Discusión	85
Capítulo 6: Conclusión	88

Referencias bibliográficas	89
Anexos	93
Anexo 1. Consentimiento informado para padres	93
Anexo 2. Consentimiento informado para docentes.....	94
Anexo 3. Entrevista a los estudiantes	95
Anexo 4. Entrevista a los docentes.....	96
Anexo 5. Links de los juegos de gamificación.....	97

Índice de figuras

Figura 1.....	28
Figura 2.....	29
Figura 3.....	29
Figura 4.....	82
Figura 5.....	82

Introducción

La lectura es una habilidad fundamental que influye en el éxito académico, desarrollo personal y social de los niños. Sin embargo, los mismos enfrentan dificultades para adquirir esta habilidad, ya sea por la falta de motivación hacia la lectura tradicional por considerarla como aburrida y poco interesante (Kovac y Van der Weel, 2020) lo que puede tener un impacto negativo en su educación y su futuro ya que, genera la disminución de la interacción con el mundo y el entorno. Por esta razón, la gamificación supone ser una estrategia dinámica que crea un impacto para el aprendizaje (Polisgua et al., 2022). El uso de herramientas de gamificación puede hacer que la lectura sea más atractiva y emocionante, al tiempo que les ayuda a mejorar su comprensión de la lectura y su capacidad de análisis (Marín y Atamaint, 2022).

Según Cruz et al. (2018) las Tecnologías de la Información y comunicación (TIC) son cruciales ya que permiten mejorar la metodología de enseñanza-aprendizaje y facilitan la adquisición de nuevos conocimientos a través de las tecnologías educativas actuales. Para Hernández (2017) estos instrumentos han transformado la manera en que se obtiene, se maneja y se interpreta la información.

Para Almonte y Agapito (2016) la gamificación implica la incorporación de elementos y experiencias características de los juegos en contextos no relacionados con el entretenimiento, como en el ámbito educativo en este caso. Así, elementos del juego, como la competencia, los desafíos y las recompensas, son utilizados para incentivar a los estudiantes en el aprendizaje y la realización de tareas. Es decir, actividades lúdicas realizadas por entretenimiento adquieren objetivos educativos.

Las herramientas de gamificación son percibidas como enfoques divertidos y motivadores para aprender, utilizando elementos y mecánicas de juegos para involucrar a los usuarios. Investigaciones han demostrado que en las actividades lúdicas aplicadas se evidencia el disfrute y la satisfacción de los estudiantes en el instante de su aplicación, a más de que se ha concluido que los estos logran mejorar su lectura y comprensión de la misma. (Hurtado y Lozano, 2022; Godoy, 2019)

Según Anilema et al. (2020) estudios a nivel mundial han identificado altos índices de dificultades en la comprensión lectora debido a la ausencia de la interacción con la lectura. En Estados Unidos, todavía se registran porcentajes preocupantes de alumnos que leen por debajo del nivel básico. En Cuba, alrededor del 27% de los escolares de quinto grado presentan dificultades de comprensión lectora, mientras que, en el Reino Unido, cerca del 10% de los niños

de 7 a 11 años tienen problemas específicos para comprender textos. En Italia y Argentina, el porcentaje de estudiantes con estas deficiencias varía entre el 5% y el 10% de la población escolar total.

Por otra parte, en el contexto educativo ecuatoriano, la comprensión lectora registra uno de los niveles más bajos de la región. Los resultados de las evaluaciones aplicadas en educación básica indican que el 40% de los estudiantes de quinto grado no superan el nivel inicial de lectura. Este problema se acentúa en la población con mayores déficits socioculturales, ya que casi el 60% de los estudiantes de 10 años no pueden comprender lo que leen. Además, esta problemática se agrava en mayor proporción cuando los estudiantes son promovidos a un nivel superior, como el nivel medio, donde un alto porcentaje de ellos presentan esta deficiencia (Herrera et al., 2015).

Capítulo 1: Definición del problema

1.1. Antecedentes

En el contexto actual de rápida digitalización y cambio en los paradigmas educativos, la gamificación ha surgido como una herramienta innovadora y efectiva para mantener la motivación y la atención de los estudiantes. Con la creciente integración de la tecnología en el aula, se ha vuelto crucial encontrar formas creativas de comprometer a los estudiantes y mejorar su experiencia de aprendizaje. La gamificación, al aplicar elementos de juego en entornos no lúdicos como la educación, ofrece una manera atractiva y dinámica de involucrar a los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más activo y significativo.

En la revisión de la literatura se han encontrado diversos estudios que arrojan luz sobre el uso de herramientas digitales basadas en la gamificación para trabajar la comprensión lectora. Un ejemplo de ello es la investigación realizada por Prados et al. (2021), quienes emplearon una metodología cuantitativa con la participación de 86 alumnos de cuarto grado de educación primaria en Murcia. La muestra se dividió en dos grupos, uno experimental y otro de control. Se aplicó un libro de lectura infantil y se incorporaron tareas gamificadas en la plataforma Ta-tum, donde los estudiantes asumieron el papel de detectives para resolver acertijos. Los resultados obtenidos revelaron diferencias significativas, demostrando que la gamificación promueve la comprensión lectora y genera actitudes positivas hacia la lectura.

En otro estudio, se empleó una metodología cuantitativa y descriptiva, en el que participaron 26 estudiantes. Se utilizó un test para evaluar, cuantificar y organizar los datos, y se llevó a cabo una intervención pedagógica en un entorno virtual de aprendizaje (Educaplay). Los resultados demostraron la efectividad de la comprensión lectora mediada por el uso de esta herramienta tecnológica, ya que el 87.6% de la muestra experimentó una mejora significativa, mientras que solo el 12.5% indicó seguir presentando dificultades (Páez y Mercado, 2021).

Por su parte, Hurtado y Lozano (2022) llevaron a cabo una investigación cualitativa en la que utilizaron diversas técnicas de recolección de datos, incluyendo observación participante, diagnóstico de comprensión lectora y encuestas dirigidas a estudiantes, padres y docentes. La estrategia pedagógica diseñada, que combinó el uso de herramientas tecnológicas y la gamificación, generó avances significativos en la comprensión lectora de los estudiantes, al mismo tiempo que incrementó su motivación, disposición, interés y participación en las actividades escolares.

Estos estudios destacan la efectividad y los beneficios de la gamificación y las herramientas digitales en la mejora de la comprensión lectora. Además, resaltan cómo estas

estrategias pueden aumentar la motivación de los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje.

No obstante, es necesario realizar más investigaciones cualitativas en el ámbito de la gamificación para mejorar la comprensión lectora, especialmente en el contexto ecuatoriano. Aunque existen estudios cuantitativos sobre el tema, la investigación cualitativa proporciona una comprensión más profunda y contextualizada de la experiencia de los estudiantes.

Actualmente, la investigación en el ámbito de la gamificación para mejorar la comprensión lectora carece de estudios centrados en áreas clave como: la selección adecuada de herramientas de gamificación y el diseño óptimo de elementos en actividades gamificadas. La efectividad de la gamificación puede variar según las herramientas utilizadas, lo que subraya la importancia de investigar cómo elegir las más apropiadas. Del mismo modo, la falta de exploración en los elementos para el diseño de actividades gamificadas limita la comprensión de cómo optimizar las actividades para mejorar la comprensión lectora. Abordar algunas brechas en la investigación podría tener un impacto significativo en la implementación de la gamificación en entornos educativos. Estas investigaciones permitirán obtener información relevante y práctica para los educadores y formuladores de políticas públicas educativas en el país, al tiempo que exploran aspectos subjetivos del aprendizaje y adaptan la gamificación de manera efectiva.

Por otro lado, dentro del ámbito de la gamificación, hay áreas específicas que han sido poco estudiadas, como la selección de herramientas de gamificación o los elementos utilizados en el diseño de actividades. Estos aspectos son fundamentales para el logro de los objetivos de investigación, ya que influyen directamente en la efectividad de la gamificación para mejorar la comprensión lectora. Por lo tanto, investigaciones adicionales que aborden estas áreas proporcionarían información valiosa sobre cómo optimizar la implementación de la gamificación en el contexto educativo ecuatoriano y contribuirán al avance del conocimiento en este campo.

Con base en los antecedentes mencionados, se establece la necesidad de abordar las áreas poco estudiadas dentro del ámbito de la gamificación para mejorar la comprensión lectora. La ausencia de investigación en la selección de herramientas de gamificación y el diseño de actividades gamificadas subraya la importancia de esta investigación. De esta manera, con este estudio se busca dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo influye el uso de una herramienta digital basada en la gamificación sobre la comprensión lectora en los niños de sexto de EGB de la unidad educativa “27 de febrero”?

Para lograr este estudio se han planteado los siguientes objetivos, con los cuales se pretende obtener los resultados para la investigación:

El objetivo general:

- Analizar la influencia del uso de una herramienta digital basada en la gamificación sobre la comprensión lectora en niños de sexto de EGB de la unidad educativa 27 de febrero.

Objetivos específicos:

- Identificar las estrategias y herramientas de gamificación más efectivas para mejorar la comprensión lectora de los niños.
- Plantear actividades en una herramienta digital basada en la gamificación para mejorar la comprensión lectora.
- Explorar la percepción sobre el uso de actividades diseñadas en una herramienta digital de gamificación.

1.2. Resumen capítulo

En el transcurso del Capítulo I, se llevó a cabo una exhaustiva revisión de antecedentes que proporcionó una visión integral sobre el uso de herramientas digitales basadas en la gamificación para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. Los estudios revisados, como el de Prados et al. (2021), Páez y Mercado (2021), y Hurtado y Lozano (2022), subrayan de manera consistente la efectividad de la gamificación en mejorar la comprensión lectora y fomentar actitudes positivas hacia la lectura.

La evidencia recopilada destacó la importancia de estrategias pedagógicas que integren la gamificación y herramientas digitales, subrayando mejoras tanto cuantitativas como cualitativas en la comprensión lectora. Sin embargo, la revisión literaria también señaló la necesidad de investigaciones adicionales en el contexto ecuatoriano, enfocándose especialmente en metodologías cualitativas para obtener comprensiones más profundas y contextualizadas.

En respuesta a esta brecha identificada, la presente tesis se propone abordar la siguiente pregunta de investigación: "¿Cómo influye el uso de una herramienta digital basada en la gamificación sobre la comprensión lectora en los niños de sexto de EGB de la unidad educativa '27 de febrero'?" Con el objetivo general de analizar esta influencia, se han delineado objetivos específicos que apuntan a identificar estrategias efectivas de gamificación, plantear actividades pertinentes y explorar las percepciones de los participantes.

El Capítulo I sienta las bases para una investigación que busca no solo contribuir al cuerpo de conocimientos existente, sino también abordar las necesidades específicas del

contexto educativo ecuatoriano mediante la aplicación de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en niños de sexto año de Educación General Básica.

Capítulo 2: Marco teórico

2.1. Las TIC (Tecnologías de la información y comunicación)

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se refieren a un conjunto de medios tecnológicos que incluyen la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones, los cuales interactúan e interconectan entre sí para crear nuevas realidades comunicativas. Según la definición propuesta por Cabero (1998), las TIC se caracterizan por su capacidad de transformar la forma en que nos comunicamos e interactuamos, permitiendo el acceso a información, el procesamiento de datos, la comunicación a distancia y el uso de recursos tecnológicos interactivos.

Desde la perspectiva de Bautista y Alba (1997), las TIC se encuentran dentro del ámbito de la didáctica y otras ciencias aplicadas de la educación, especializándose en el diseño, desarrollo y aplicación de recursos en procesos educativos. Estos recursos abarcan aspectos informáticos, audiovisuales, tecnológicos, de tratamiento de la información y de facilitación de la comunicación. De esta manera, las TIC no solo se enfocan en los procesos instructivos, sino que también tienen relevancia en campos como la educación social y otros ámbitos educativos.

Para Cruz et al. (2019), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representan la innovación educativa más significativa de nuestra época, brindando a profesores y alumnos la oportunidad de realizar cambios decisivos tanto en el entorno cotidiano del aula como en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2. Las TIC en los ambientes de enseñanza

Los ambientes de enseñanza son entornos creados por los profesores con el propósito de establecer condiciones adecuadas para que los procesos de aprendizaje ocurran en los estudiantes. Varios de los entornos de aprendizaje se apoyan en la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) con la finalidad de transformar el aula tradicional mediante la implementación de nuevas alternativas pedagógicas para proveer a los escolares experiencias significativas y únicas (Jaramillo et al., 2009).

La integración de las TIC tiene como objetivo principal aprovechar el potencial de estas herramientas tecnológicas para enriquecer los procesos de aprendizaje. Las TIC proporcionan a los estudiantes acceso a una amplia gama de recursos educativos, promoviendo la interactividad, la colaboración y la creatividad. Estas tecnologías pueden utilizarse para diseñar actividades didácticas innovadoras, adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes y que fomenten su participación activa en el proceso educativo. Así, se busca transformar el aula en un

espacio dinámico y estimulante, donde los escolares puedan desarrollar habilidades cognitivas y competencias digitales que serán útiles en la formación académica y en la vida cotidiana.

Entre las mejoras específicas que las TIC han aportado a la enseñanza hoy en día se incluyen: el acceso a recursos educativos diversificados, la promoción de la interactividad y la colaboración, el diseño de actividades didácticas innovadoras y el desarrollo de habilidades cognitivas y competencias digitales (Islas, 2018).

La implementación de las TIC en los ambientes de enseñanza también contribuye a la personalización del aprendizaje, ya que permite adaptar el proceso educativo a las características y estilos de aprendizaje de cada estudiante. A través de herramientas digitales interactivas, los profesores pueden ofrecer actividades diferenciadas, brindando apoyo individualizado y retroalimentación inmediata a los estudiantes. Esto les permite avanzar a su propio ritmo, fortaleciendo sus habilidades y superando dificultades específicas. Además, el uso de las TIC en los ambientes de enseñanza fomenta la motivación y el interés de los estudiantes, ya que les proporciona una experiencia de aprendizaje más dinámica, atractiva y relevante (Jaramillo et al., 2009).

De esta manera, el aprendizaje tradicional da paso a nuevas formas de adquisición y construcción de conocimiento mediante la implementación de nuevas tecnologías que pretenden cambiar dicho proceso. Actualmente, existe un alto interés por conocer nuevos modelos y experiencias de aprendizaje que fortalezcan el desarrollo cognitivo de los estudiantes (Martínez, 2017).

2.3. La gamificación

Dentro del conjunto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), se encuentra una estrategia educativa innovadora conocida como gamificación. La gamificación se fundamenta en la aplicación de elementos del diseño de juegos con el fin de hacer más entretenida y atractiva la actividad de aprendizaje, buscando así modificar las acciones y dinámicas del aula (Ortíz-Colón et al., 2018).

La gamificación introduce características propias de los juegos en contextos no lúdicos, como el ámbito educativo, permitiendo la incorporación de elementos como desafíos, recompensas, competencia, niveles y retroalimentación, con el propósito de motivar a los estudiantes y promover su participación activa en el proceso de aprendizaje (Almonte y Agapito, 2016).

Al implementar la gamificación en el aula, se busca transformar la experiencia educativa, ofreciendo un enfoque más dinámico e interactivo que estimule el interés y la motivación de los

estudiantes. Mediante el uso de juegos y elementos propios de ellos, se fomenta la participación activa, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en un entorno educativo más atractivo y significativo (Ortíz-Colón et al., 2018; Almonte y Agapito, 2016).

La gamificación en el ámbito educativo se destaca por su influencia en los estudiantes al centrarse en el proceso de resolución de problemas en lugar de la mera memorización. Mediante la implementación de juegos y actividades interactivas, se busca cambiar el enfoque de la enseñanza tradicional y adaptarlo a las necesidades del grupo de estudiantes, promoviendo un aprendizaje revelador y participativo. Esto porque estimula el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la creatividad. (García et al., 2020).

Además, la gamificación busca lograr objetivos educativos y habilidades esenciales para que el estudiante pueda desenvolverse eficazmente en la actual sociedad, ya que su objetivo es motivar por medio de la facilidad de su uso. Dichas características hacen que la gamificación sea una propuesta didáctica muy valiosa. Entre las habilidades necesarias para poder desenvolverse en el contexto está la capacidad de comprender el discurso escrito, es decir, la comprensión lectora (Werbach, 2014).

Así mismo, es significativo mencionar que la gamificación se divide en dos niveles: el estructural y de contenido. El nivel de contenido o superficial, se utiliza puntualmente en una clase o actividad y el nivel estructural o profundo, se implementa a lo largo del curso escolar (Garone y Nesteriuk, 2019; Marín y Atamaint, 2022).

Además, la gamificación presenta varias características las cuales se selecciona según objetivo del aprendizaje (Servicio de Innovación Educativa de la UPM [SIEUPM], 2020). Entre los elementos fundamentales del juego de gamificación se derivan tres: dinámicas, mecánicas y componentes (Werbach y Hunter, 2013). Las dinámicas se relacionan con la motivación del estudiante, así mismo, las mecánicas involucran las reglas y el compromiso para el participante del juego, por último, los componentes son los elementos base de la estructura del juego de gamificación (Cortizo et. al, 2011; Marín y Atamaint, 2022, Werbach y Hunter, 2013).

En el entorno del aula, la gamificación puede resultar un desafío para el docente; sin embargo, su utilidad y los beneficios que aporta a los estudiantes son significativos. La gamificación se posiciona como un eje central en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades a través de la resolución de problemas. Esta estrategia no solo propicia un cambio transformador en el entorno educativo, sino que implica adaptar enfoques tradicionales al contexto del juego, implementando estructuras de niveles y desafíos que fomentan un aprendizaje más dinámico y comprometido [SIEUPM], 2020.

Los elementos fundamentales en la gamificación son los puntos, niveles y recompensas, que actúan como un sistema de incentivos para los usuarios. Al completar tareas o alcanzar objetivos, los participantes ganan puntos, lo que les brinda una sensación de logro y progreso. Los niveles ofrecen una progresión más estructurada, mientras que las recompensas, como

insignias o medallas, reconocen los logros alcanzados. Estos elementos se encuentran presentes en una variedad de contextos, desde aplicaciones educativas hasta programas de bienestar laboral, apps de ejercicio físico y plataformas de entretenimiento (Oriol, 2015).

Además, los tableros de líderes (leaderboards) impulsan la competencia amistosa y el espíritu de superación al mostrar las puntuaciones más altas y el progreso de los participantes. Esto puede aplicarse en áreas diversas, incluyendo aplicaciones de aprendizaje, entrenamiento, comercio electrónico, donde los clientes compiten por ser los mejores compradores o referir a otros usuarios (Zepeda – Hernández, 2016).

Las insignias y medallas, por otro lado, representan visualmente los logros y recompensas obtenidos. Se emplean para reconocer el progreso de los usuarios en cursos en línea, aplicaciones de productividad o programas de membresía, donde los participantes obtienen recompensas por su lealtad (Oriol, 2015).

Los desafíos y misiones, al establecer propósitos claros para los usuarios, los motivan a seguir participando. Por ejemplo, en aplicaciones de ejercicio físico, los usuarios pueden recibir desafíos diarios para alcanzar un objetivo específico de pasos o minutos de actividad física. En el ámbito educativo, los desafíos pueden implicar completar ciertos niveles de dificultad en una materia determinada. (Ortiz-Colón, 2018).

Así mismo, las barras de progreso indican el avance hacia un objetivo o la finalización de una tarea, siendo especialmente efectivas en aplicaciones de aprendizaje, proyectos de trabajo colaborativo y apps de salud y bienestar.

Los niveles desbloqueables ofrecen una sensación de logro a medida que los usuarios avanzan en la gamificación. Se aplican en juegos, aplicaciones de aprendizaje de idiomas y programas de formación empresarial, donde el acceso a contenido más avanzado o características especiales se desbloquea a medida que los usuarios alcanzan determinados hitos (Ortiz-Colón, 2018).

La incorporación de una narrativa envolvente y personajes interesantes en la gamificación hace que la experiencia sea más emocionante y atractiva. Esto se utiliza ampliamente en juegos, pero también se ha aplicado en aplicaciones de salud para crear un sentido de progreso en la superación de desafíos ficticios (Valenzuela, 2021).

Los retos de tiempo limitado, por su parte, crean una sensación de urgencia y fomentan la participación activa. Se aplican comúnmente en campañas de marketing, programas de recompensas con fechas de vencimiento y eventos especiales en juegos en línea. La economía virtual, a través de monedas virtuales o sistemas de puntos, permite que los usuarios ganen y gasten en recompensas o mejoras dentro de la aplicación o plataforma. Esta práctica se utiliza en juegos, aplicaciones de compras y programas de fidelidad (Valenzuela, 2021).

Por último, proporcionar feedback constante y notificaciones sobre el progreso y logros de los usuarios es esencial para mantenerlos motivados y comprometidos. Esto se aplica en aplicaciones de salud y bienestar, apps de productividad y programas de aprendizaje en línea.

2.4. La lectura

La lectura es un proceso constructivo y dinámico que va más allá de la mera decodificación de palabras y la obtención de información. Implica establecer una conexión activa entre el autor, el texto y el lector. No se trata simplemente de acumular significados de manera lineal, sino de interactuar con el texto, reflexionar sobre su contenido y construir significados propios a partir de la interpretación personal (Oliveras y Sanmartí, 2009).

Es una herramienta fundamental para la adquisición de conocimiento, juega un papel relevante en el desarrollo cognitivo y académico de los estudiantes. Durante la etapa escolar, se convierte en un pilar clave para el aprendizaje en todas las áreas del conocimiento. La habilidad de comprender textos escritos no solo permite a los estudiantes acceder a información relevante y actualizada, sino que les ayuda a desarrollar habilidades analíticas, pensamiento crítico y resolución de problemas. Además, la lectura mejora la capacidad de expresión oral y escrita, fortaleciendo así la comunicación efectiva. En última instancia, al potenciar la comprensión lectora, se proporciona a los estudiantes una base sólida para el éxito académico y profesional, capacitándolos para enfrentar los desafíos del mundo contemporáneo con confianza y habilidad. Por lo tanto, es crucial que se le dé la importancia que merece y se trabaje de manera constante en su mejora y perfeccionamiento (Páez y Mercado, 2021).

Entender que el dominio de la lectura no se logra de forma automática es esencial para enfocar los esfuerzos en su desarrollo adecuado. Aunque algunos niños pueden mostrar habilidades iniciales para decodificar y comprender textos, alcanzar un nivel de competencia sólido requiere de práctica y dedicación diaria. Como mencionan Páez y Mercado (2021), el dominio de la lectura se consolida a través de la repetición de acciones, la exposición constante a textos diversos y la aplicación de estrategias de comprensión (Páez y Mercado, 2021).

2.5. Comprensión lectora

La comprensión lectora, por su parte, es un proceso complejo en el cual el lector utiliza su conocimiento del lenguaje, del mundo y sus habilidades cognitivas para crear representaciones mentales del texto, tanto en su forma como en su contenido. Este proceso implica una interacción activa entre el lector y el texto, donde se construyen significados, se establecen conexiones y se extrae información relevante (Riffo et al., 2018).

En este sentido, es esencial que los niños desarrollen capacidades de orden superior que involucren la resolución de problemas, la percepción, el análisis y la síntesis de información. Estas habilidades les permiten comprender textos de manera profunda, captar ideas principales, inferir significados implícitos y realizar conexiones con sus conocimientos previos. Sin embargo, en ocasiones, los niños enfrentan dificultades para desarrollar estas capacidades de orden superior, ya que pueden encontrar desafíos al adaptarse al proceso de enseñanza y superar obstáculos relacionados con su nivel de desarrollo cognitivo y habilidades lingüísticas. Por tanto, es

fundamental brindarles estrategias y herramientas adecuadas que potencien su comprensión lectora y les permitan avanzar en su desarrollo como lectores competentes (Tenesaca y Criollo, 2020).

2.6. Estrategias de comprensión lectora desde la educación

Toala et al. (2018) presentan diversas estrategias destinadas a potenciar la comprensión lectora, abordando un enfoque integral que involucra diferentes aspectos cognitivos. Entre las tácticas sugeridas, se destaca la importancia de enriquecer la experiencia de lectura a través de la revisión activa del vocabulario utilizado en el texto. Este enfoque busca no solo fomentar la comprensión de palabras específicas, sino también fortalecer la capacidad del lector para contextualizar y dar sentido al contenido global.

Asimismo, los autores proponen la predicción como otra herramienta clave para mejorar la comprensión. La anticipación activa de posibles desarrollos en la trama o argumento no solo estimula la participación cognitiva del lector, sino que también contribuye a una comprensión más profunda y reflexiva. Otra táctica relevante es la formulación de preguntas sobre el texto, sugerida como un medio efectivo para evaluar la comprensión del tema. Este enfoque impulsa la reflexión y la internalización de la información, incentivando al lector a comprometerse de manera más profunda con el contenido.

En contraste con estas estrategias convencionales, Loayza (2021) introduce una perspectiva innovadora mediante la propuesta de un "arborigrama". Este enfoque gráfico divide la información esencial en segmentos, ofreciendo al lector la posibilidad de personalizar la representación visual de la estructura del texto según sus preferencias individuales. Esta técnica no solo refuerza la comprensión visual, sino que también promueve una interacción más activa y creativa con el material.

Adicionalmente, Loayza (2021) destaca el papel crucial del parafraseo como una estrategia que permite al lector interpretar el mensaje del autor con sus propias palabras. Esta técnica no solo promueve una comprensión más activa, sino que también facilita la internalización y asimilación del contenido.

Según Armijos et al. (2023) la relectura, se presenta como un método tradicional pero efectivo para consolidar la comprensión mediante la repetición. Este enfoque permite al lector explorar capas más profundas de significado y captar detalles que podrían haber pasado desapercibidos en la primera lectura.

Loayza (2021) sugiere, además, la utilización del resumen como una herramienta de síntesis. Destaca la importancia de establecer conexiones con otras lecturas similares, enriqueciendo así la comprensión a través de la contextualización y comparación de ideas. El autor también subraya el valor del monitoreo y la recuperación de información relevante mediante el uso de imágenes, lo que refuerza la asociación visual con conceptos clave.

2.7. Estrategias de la comprensión lectora en la gamificación

La gamificación se presenta como una propuesta innovadora y prometedora para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes, ya que ofrece nuevas experiencias de aprendizaje en entornos que pueden resultar desconocidos para ellos (Gallego et al., 2014). En este sentido, se han desarrollado espacios virtuales gamificados que han demostrado resultados significativos en el desarrollo de la comprensión lectora en los escolares. Entre estos espacios se encuentran plataformas como Genially, ClassDojo, Educaplay, GoalBook, Wordwally, Moodle, entre otros (Marín y Atamaint, 2022; Páez y Mercado, 2021; Reyes, 2018). Estas herramientas digitales no solo ofrecen un enfoque innovador para el aprendizaje, sino que también aprovechan la creciente digitalización en el ámbito educativo para mantener la motivación y la atención de los estudiantes, aspectos cada vez más relevantes.

Estos entornos virtuales gamificados ofrecen una amplia variedad de recursos y actividades interactivas que se adaptan a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes. A través de elementos lúdicos como desafíos, recompensas, competencias y niveles, se logra captar el interés y la motivación de los estudiantes, generando un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades de comprensión lectora. Además, estos espacios virtuales permiten la personalización y adaptación de las actividades según el nivel de competencia y progreso de cada estudiante, lo que facilita un aprendizaje más individualizado y significativo (Páez y Mercado, 2021).

2.8. Herramientas de gamificación más utilizadas

Existen una variedad de herramientas de gamificación para implementar en el aula de clases como: Kahoot, E-learning, Genially, Moodle, entre otras. Estudios revisados indican varias comparativas (Reyes et al., 2020).

Tabla 1.

Ventajas y desventajas de las herramientas de gamificación.

Herramienta	Ventajas	Desventajas
Genially	- Crea presentaciones interactivas y atractivas.	- Requiere tiempo para aprender a utilizar todas sus funciones.
	- Facilita la visualización y comprensión de conceptos.	- Algunas funciones avanzadas pueden requerir una suscripción.
	- Ofrece múltiples opciones de personalización.	- Puede resultar abrumador para algunos usuarios.
	- Permite la creación de contenido altamente interactivo y atractivo.	- La curva de aprendizaje puede ser pronunciada.

	- Facilita la colaboración entre estudiantes y profesores mediante la interactividad de sus recursos.	
	- Se adapta a diferentes estilos de aprendizaje, incluyendo visual, auditivo y kinestésico.	
Kahoot	- Fomenta la participación activa de los estudiantes.	- Limitado en términos de tipos de preguntas y actividades.
	- Proporciona retroalimentación inmediata.	- Requiere acceso a dispositivos con conexión a internet.
	- Motiva a los estudiantes a través de la gamificación.	- La versión gratuita tiene funcionalidades limitadas.
Elearning	- Flexibilidad en cuanto a horarios y ubicación.	- Requiere habilidades técnicas para su implementación.
	- Acceso a una amplia variedad de recursos educativos.	- Puede generar aislamiento si no se fomenta la interacción.
	- Permite el seguimiento y la evaluación del progreso.	- La calidad del aprendizaje puede depender de la autodisciplina.
Moodle	- Plataforma robusta para la gestión del aprendizaje.	- Curva de aprendizaje para administradores y usuarios.
	- Ofrece herramientas para el seguimiento y evaluación del progreso.	- Requiere tiempo para configurar y personalizar adecuadamente.

2.9. Resumen capítulo

En este capítulo, se exploraron dos elementos cruciales en el ámbito educativo: la comprensión lectora y la gamificación. La comprensión lectora, siendo un proceso dinámico y constructivo, va más allá de la simple decodificación de palabras, requiriendo una interacción activa entre el lector, el autor y el texto. Se destacaron estrategias educativas fundamentales para potenciar esta habilidad, desde el enriquecimiento del vocabulario hasta la formulación de preguntas y el parafraseo.

Por otro lado, se profundizó en la gamificación como una estrategia innovadora que incorpora elementos lúdicos en contextos no lúdicos, especialmente en el ámbito educativo. La gamificación busca transformar la experiencia educativa, haciendo el proceso de aprendizaje más dinámico e interactivo mediante desafíos, recompensas, competencia y niveles.

Se discutió la influencia positiva de la gamificación en la comprensión lectora, destacando la capacidad de estas herramientas para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y motivar a los estudiantes. Se mencionaron diversas plataformas gamificadas, como Genially, ClassDojo, Educaplay y Moodle, que han demostrado resultados significativos en el desarrollo de habilidades lingüísticas.

La gamificación no solo propicia un cambio transformador en el entorno educativo, sino que implica la adaptación de enfoques tradicionales al contexto del juego. Elementos como puntos, niveles, recompensas, líderes, desafíos y narrativas envolventes se presentan como motores efectivos para el compromiso y la participación activa de los estudiantes.

Por lo tanto, la combinación de estrategias efectivas de comprensión lectora con la innovación de la gamificación ofrece un enfoque integral para potenciar el aprendizaje. Estos elementos no solo mejoran la adquisición de conocimientos, sino que también estimulan habilidades cognitivas, sociales y emocionales en un entorno educativo más atractivo y significativo. El próximo capítulo profundizará en la aplicación práctica de estas teorías en un contexto específico, explorando estudios de casos y resultados concretos.

Capítulo 3: Materiales y métodos

Introducción

En este capítulo se expone la parte metodológica que ha sido de utilidad para cumplir los objetivos propuestos en la presente investigación. En el mismo abarca el tipo de investigación, el enfoque y el alcance. Así también se incluyen los participantes, las técnicas e instrumentos utilizados en la recolección de datos.

3.1. Tipo de investigación

El presente trabajo responde al diseño de investigación *no experimental*, puesto que las variables en estudio no serán manipuladas, ni controladas por parte del investigador (Hernández et al., 2014).

La presente investigación se enmarcó dentro de un enfoque de estudio de casos, ya que es una estrategia de investigación que involucra la comprensión detallada y profunda de un caso o casos específicos, el objetivo fue explorar y comprender la complejidad del fenómeno de estudio, en este caso la experiencia de un grupo específico de estudiantes al utilizar la herramienta de gamificación para mejorar su comprensión lectora. Para ello, se utilizó la técnica de recolección de datos cualitativos, como la entrevista individual (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Población y muestra

Se trabajó con un grupo de 10 estudiantes de sexto grado de educación general básica y 5 docentes de la Unidad Educativa Fiscal “27 de febrero”. Se seleccionó a los participantes mediante un muestreo intencional, que consistió en estrategia de muestreo no probabilístico que se utiliza en la investigación cualitativa para seleccionar a los participantes de manera deliberada, con base en ciertas características o criterios específicos que se consideran importantes para el fenómeno de estudio, en este caso se buscó incluir una variedad de perfiles de estudiantes, aquellos con habilidades lectoras bajas, intermedias y altas, con la finalidad de obtener una comprensión más completa de la experiencia de los estudiantes. Por otra parte, se incluyeron docentes con el objetivo de conocer cuál es la herramienta de gamificación utilizada. (Hernández y Mendoza, 2018).

3.3. Criterios de inclusión y exclusión

En relación a los participantes se estableció para la investigación criterios de inclusión que consistió en que sean estudiantes de sexto grado de educación general básica, padres de familia o tutores que hayan firmado el consentimiento informado. Estudiantes que estén dispuestos a compartir sus experiencias y opiniones sobre el uso de la herramienta de gamificación para mejorar su comprensión lectora, además, que hayan tenido un acercamiento antes a una herramienta de gamificación. Por otra parte, en cuanto a los criterios de exclusión involucra estudiantes con discapacidades o condiciones médicas que afecten significativamente la capacidad de aprendizaje o rendimiento académico. Estudiantes cuyos padres o tutores legales no hayan firmado el consentimiento informado para su participación en el estudio. Estudiantes diagnosticados con trastornos del aprendizaje o problemas de lectura. Estudiantes que hayan sido expulsados o estén en proceso de expulsión de la institución educativa. Ser docente de los niveles educativos señalados y encontrarse en funciones.

3.4. Procedimiento

Fase 1: Identificación de características sociodemográficas de los estudiantes de sexto grado de educación general básica (EGB)

Durante esta fase se recolectaron datos sociodemográficos de los diez estudiantes de sexto grado y cinco docentes. Estos sirvieron para conocer las características de la población de estudio. Además, se realizó la respectiva revisión bibliográfica y entrevista a los docentes para la elección de la herramienta de gamificación.

Fase 2: Diseño y aplicación de herramienta de gamificación para mejorar la comprensión lectora

Una vez identificada la herramienta de gamificación, se diseñó y seleccionó actividades de comprensión lectora para trabajar en el aula de clase.

Se les presentó la herramienta de gamificación y a su vez se les explicó el objetivo, cómo funciona y cómo se juegan las actividades.

Fase 3: Análisis de la percepción de actividades en una la herramienta de gamificación para la comprensión lectora.

Se llevó a cabo entrevistas a los estudiantes para conocer la percepción sobre la herramienta de gamificación y las actividades de comprensión lectora aplicadas.

3.5. Técnicas e instrumentos

Ficha sociodemográfica: se hizo uso de la ficha sociodemográfica (Anexo 1), que sirvió para recopilar la información sobre las características sociodemográficas de la población de estudio, es decir los estudiantes de sexto de básica. En la ficha se incluyeron datos como: la edad, el género, residencia, con quien vive, entre otros.

El consentimiento informado: fue necesario para la investigación ya que involucra la participación de seres humanos. El objetivo principal del consentimiento informado es garantizar que los participantes comprendan completamente los objetivos, los procedimientos, los riesgos y los beneficios de la investigación antes de dar su consentimiento para participar.

Guía de entrevista semiestructurada: fue necesaria para recabar información sobre la percepción de los estudiantes y de los profesores sobre las actividades en la herramienta de gamificación.

Herramienta de gamificación: son plataformas web que permiten a los usuarios crear actividades lúdicas y recreativas para una interacción efectiva entre el profesor y el alumno. Herramientas como Educaplay, Genially, entre otras están disponibles en español, inglés, etc. Las actividades en estas herramientas permiten que sean más dinámicas y divertidas, favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Son fundamentales para la interacción en el proceso educativo, ya que ofrece diferentes actividades que permiten al alumno un aprendizaje significativo, a través del juego (Páez et al., 2022).

3.6. Método de interpretación de resultados

Para el procesamiento de los datos se utilizó el software Atlas.ti, que es una herramienta para el análisis cualitativo de datos que permite la organización y clasificación de la información

recopilada en la investigación. Se realizó el análisis de los datos a través del método de análisis de contenido, el cual consistió en identificar patrones y temas comunes en los datos recopilados.

3.7. Resumen capítulo

En este capítulo, se delineó cuidadosamente la metodología utilizada para alcanzar los objetivos establecidos en la investigación. La selección del diseño de investigación no experimental y el enfoque de estudio de casos ofrecieron un marco sólido para explorar en profundidad la experiencia de un grupo específico de estudiantes al emplear la gamificación para mejorar su comprensión lectora. La elección del diseño cualitativo, con la técnica de entrevista individual, permitió una comprensión detallada del fenómeno en estudio.

La población y muestra fueron seleccionadas con un enfoque intencional, buscando deliberadamente variedad en perfiles de estudiantes y docentes para obtener una visión completa de la experiencia. Los criterios de inclusión y exclusión se establecieron con precisión, asegurando la participación de aquellos estudiantes dispuestos a compartir sus experiencias y excluyendo factores que podrían influir significativamente en los resultados.

El procedimiento se dividió en fases claramente definidas, desde la identificación de características sociodemográficas hasta el diseño y aplicación de la herramienta de gamificación. La elección de actividades de comprensión lectora y la explicación detallada a los participantes contribuyeron a la efectividad de la intervención.

La utilización de herramientas e instrumentos, como la ficha sociodemográfica, el consentimiento informado, la guía de entrevista semiestructurada y la herramienta de gamificación, se justificó plenamente para recopilar datos ricos y variados. Además, el método de interpretación de resultados mediante el software Atlas.ti y el análisis de contenido proporcionaron una estructura sólida para organizar y comprender los datos cualitativos recopilados.

Capítulo 4: Resultados

4.1. Introducción

En el presente capítulo se procede a la respectiva presentación de los resultados de acuerdo a los objetivos de investigación, en el que se utilizaron las técnicas de la entrevista y revisión sistemática para conocer la herramienta de gamificación más utilizada.

4.2. Revisión sistemática y entrevista a docentes

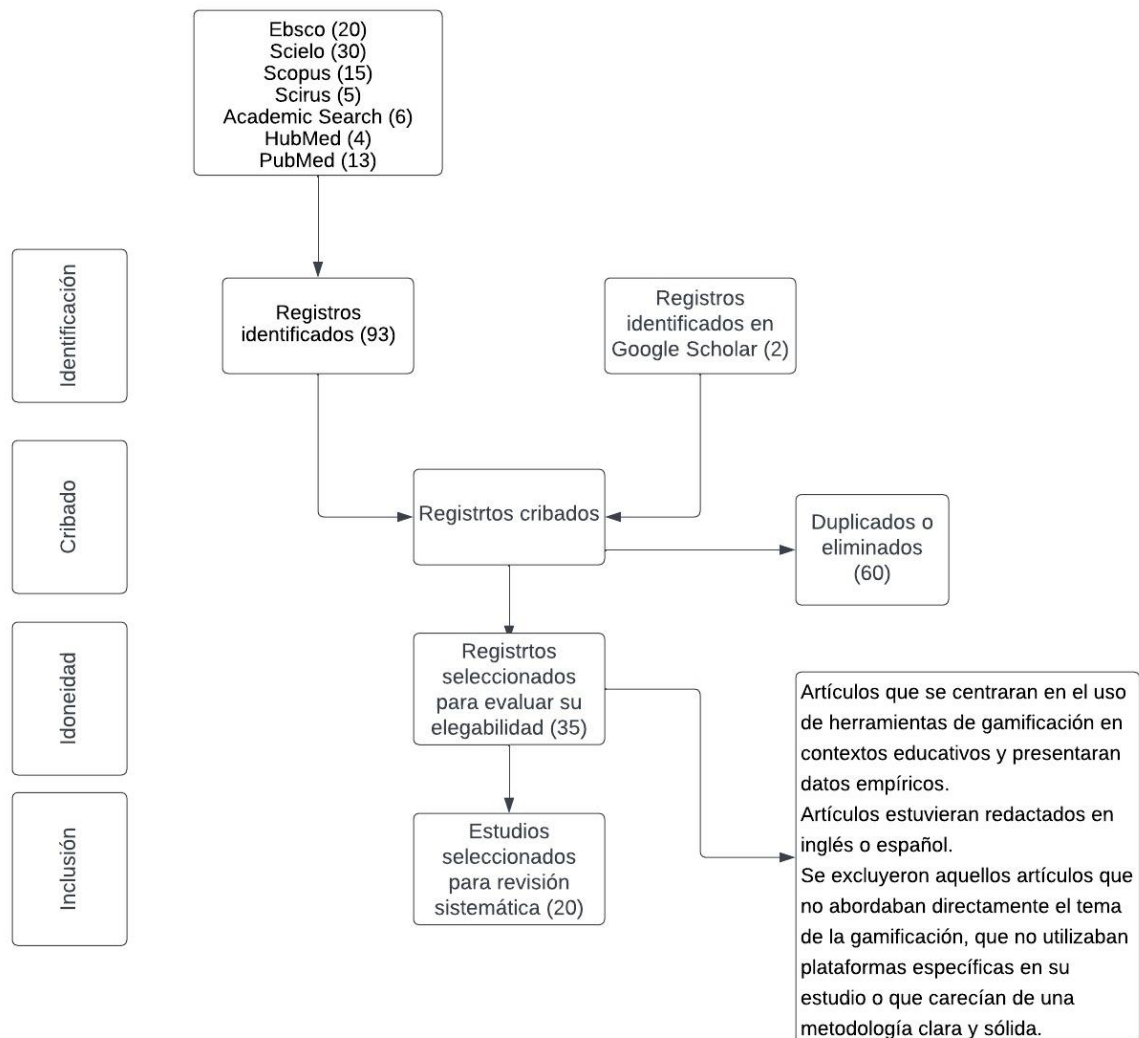
Los resultados del primer objetivo de investigación que abarca la fase 1, fue identificar las estrategias y herramientas de gamificación más utilizadas mediante la revisión sistemática para mejorar la comprensión lectora de los niños muestran que la herramienta más utilizada fue Moodle. Así mismo, se establecieron criterios de inclusión y exclusión específicos. Los artículos considerados para inclusión fueron aquellos publicados en bases de datos académicas líderes, como Ebsco, Scielo, Scopus, Scirus, Google Scholar, Academic Search, HubMed y PubMed.

Además, se requirió que los artículos se centraran en el uso de herramientas de gamificación en contextos educativos y presentaran datos empíricos. Asimismo, se estableció como criterio que los artículos estuvieran redactados en inglés o español, para asegurar la comprensión y la accesibilidad de los hallazgos. Por otro lado, se excluyeron aquellos artículos que no abordaban directamente el tema de la gamificación, que no utilizaban plataformas específicas en su estudio o que carecían de una metodología clara y sólida.

El proceso de búsqueda de estudios se llevó a cabo con exhaustividad y rigor. Se realizaron búsquedas en las bases de datos mencionadas, utilizando términos clave relacionados con "gamificación" y "educación". Como resultado, se identificaron inicialmente 95 artículos relevantes. Sin embargo, para garantizar la coherencia con los criterios de inclusión establecidos, se aplicó un proceso de selección minucioso. Tras este proceso, se logró una selección final de 20 artículos que cumplieron con todos los criterios establecidos, lo que garantizó la calidad y pertinencia de la muestra lo cual puede observarse en la figura 1.

Figura 1.

Matriz Prisma, revisión sistemática sobre herramientas de gamificación.



La extracción y síntesis de datos fue un paso crítico en el proceso de revisión sistemática. De los 20 artículos seleccionados, se extrajeron datos clave que permitieron identificar patrones y tendencias en el uso de herramientas de gamificación en la educación. Un hallazgo destacado de esta revisión sistemática fue la prevalencia de tres plataformas principales: Moodle, Kahoot y E-learning.

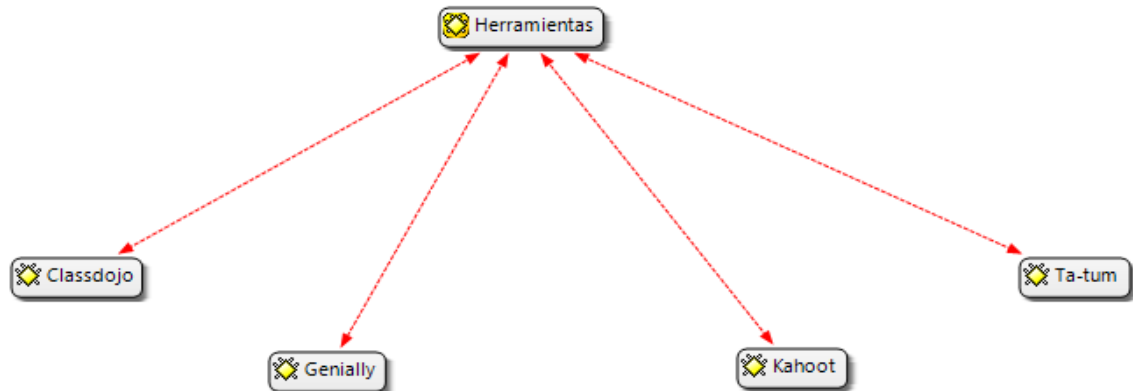
A continuación, se exponen los resultados de las entrevistas realizadas a los docentes:

Esta categoría se ha denominado Herramienta de gamificación ya que según Páez et al. (2022), son plataformas web que permiten a los usuarios crear actividades lúdicas y recreativas para una interacción efectiva entre el profesor y el alumno. Las actividades en estas herramientas

permiten que sean más dinámicas y divertidas, favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. Esta categoría está constituida por ClassDojo, Kahoot, Ta-tum y Genially. Esta última fue mencionada por todos los entrevistados. (Figura 2).

Figura 2.

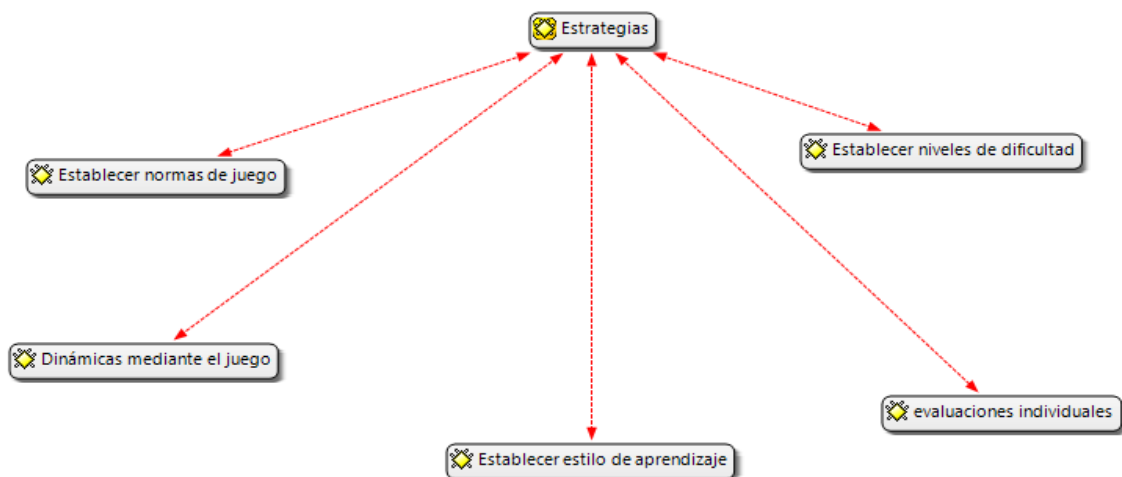
Categoría Herramientas.



Esta categoría se ha denominado Estrategias debido a que Páez y Mercado (2021), consideran que el dominio de la lectura se consolida a través de estrategias de comprensión, los docentes ven la necesidad de adecuar los procedimientos de enseñanza para obtener los mejores resultados posibles a la vez que identifican cuales son los que les dan mayores resultados. Esta categoría está constituida por procedimientos como establecer normas de juego, dinámicas mediante el juego, establecer niveles de dificultad, establecer estilo de aprendizaje y evaluaciones individuales (Figura 3).

Figura 3.

Categoría Estrategias.



Se ha denominado a los códigos de la **categoría de herramientas** como ClassDojo, Genially, Kahoot y Ta-tum debido a que son los nombres de las plataformas de gamificación más empleadas por los docentes dentro de la institución educativa. Son espacios virtuales gamificados que han demostrado resultados significativos en el desarrollo de la comprensión lectora en los escolares (Marín y Atamaint, 2022; Páez y Mercado, 2021; Reyes, 2018).

Para mayor referencia sobre estos códigos, se presenta lo recopilado en el instrumento:

“Genially y Kahoot, desde mi experiencia son más llevaderos al aprendizaje de cada persona.” (entrevista)

“La experiencia de los alumnos con Genially y ClassDojo es buena ya que vuelve más dinámicas las actividades y el aprendizaje, son fáciles de utilizar y no representan mayor desafío.” (entrevista)

“Al aplicar herramientas de gamificación como Ta-tum aumenta la predisposición de aprender y no generar rechazo como al aprendizaje tradicional” (entrevista).

“La plataforma Genially es la más motivadora para trabajar con los estudiantes” (entrevista).

Se ha denominado a los códigos de la **categoría de Estrategias** como “establecer normas de juego”, “dinámicas mediante el juego”, “establecer niveles de dificultad”, “establecer estilo de aprendizaje” y “evaluaciones individuales” ya que son los nombres bajo los cuales los docentes se han referido a los procedimientos utilizados en los entornos escolares durante la gamificación y que han demostrado ser eficaces.

Para mayor referencia sobre estos códigos, se presenta lo recopilado en el instrumento:

“Dinámicas, y mediante el juego ya que motiva al estudiante a aprender.” (entrevista)

“Es relevante impulsar evaluaciones individuales donde se pueda apreciar el desempeño de cada estudiante.” (entrevista)

“Es importante ir aumentando la dificultad en cada nivel para acrecentar la motivación.” (entrevista)

“Cada estudiante tiene capacidades propias por lo que necesitamos adecuar los juegos a su respectivo estilo de aprendizaje” (entrevista).

“Si se establecen normas de juego, los estudiantes podrán disfrutar mejor de las actividades” (entrevista).

La elección de la plataforma Genially en lugar de Moodle para el proyecto de investigación destinado a gamificar la enseñanza de la comprensión lectora en estudiantes de sexto de educación básica se justifica mediante los resultados obtenidos en la revisión sistemática y entrevistas realizadas.

Por ende, hemos seleccionado utilizar la herramienta Genially en nuestra investigación, dado que es la preferida por los docentes en el ámbito académico. Esto se debe a su amplia adopción y utilidad dentro del contexto educativo, lo que la convierte en la elección más pertinente para nuestro estudio.

Inicialmente, la revisión sistemática identificó que Moodle es la herramienta de gamificación más utilizada según la literatura académica consultada. Sin embargo, las entrevistas a docentes revelaron que Genially fue mencionada por todos los entrevistados como una plataforma destacada en la categoría de herramientas de gamificación. Los testimonios de los docentes resaltan la percepción positiva de Genially, describiéndola como motivadora, dinámica y fácil de usar, lo que sugiere que tiene un impacto positivo en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Además, Genially se encuentra dentro de una categoría específica denominada "Herramientas", la cual incluye plataformas web que permiten la creación de actividades lúdicas y recreativas para una interacción efectiva entre profesor y alumno. Esta característica se alinea directamente con el propósito del proyecto de gamificación para fortalecer la comprensión lectora, ya que Genially facilita la creación de contenido interactivo y atractivo.

Por otro lado, tanto la revisión sistemática como las entrevistas han puesto de manifiesto la importancia de las estrategias en el proceso de gamificación. Aunque Moodle fue identificado como una plataforma ampliamente utilizada, se destacó que las estrategias de gamificación, tales como establecer normas de juego, dinámicas mediante el juego, niveles de dificultad, adaptación al estilo de aprendizaje y evaluaciones individuales, son fundamentales para el éxito de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora.

En este sentido, Genially se destaca en la categoría de "Estrategias" como una herramienta eficaz para dinamizar actividades y facilitar el aprendizaje. La flexibilidad de Genially para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y su capacidad para motivar a los estudiantes, según lo señalado por los docentes entrevistados, la posicionan como una opción valiosa para implementar estrategias de gamificación.

En resumen, la elección de Genially sobre Moodle se fundamenta en los testimonios positivos de los docentes sobre su efectividad y motivación, así como en su capacidad para facilitar la implementación de estrategias de gamificación. La decisión se alinea con el objetivo del proyecto de investigación de fortalecer la comprensión lectora a través de la gamificación, destacando la importancia de la plataforma no solo como una herramienta, sino también como una estrategia integral para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes de sexto de educación básica.

4.3. Herramienta digital basada en la gamificación

A continuación, se describen tres actividades planteadas en una herramienta digital basada en la gamificación (Genially) diseñadas específicamente para cumplir con el objetivo 2 del estudio: plantear actividades en una herramienta digital basada en la gamificación para mejorar la comprensión lectora. Estas actividades se presentaron a los estudiantes con el fin de promover su aprendizaje de una manera más dinámica y divertida.

En la **primera actividad** se utilizó una narrativa en que el participante asume el rol de un valiente caballero, cuyo desafío consistía en rescatar a la población de un temible dragón. Además, para conferir poder a su espada, el caballero debía superar cuatro desafíos, cada uno culminando en la obtención de una gema.

Los dos primeros desafíos consistían en cuestionarios en línea, donde el avatar del caballero interactuaba con un esqueleto (este planteaba preguntas relacionadas con la "Historia de Sofía"). Tras respuestas correctas, el caballero avanzaba al siguiente desafío y aseguraba la primera gema; de lo contrario, se le instaba a reconsiderar la respuesta.

Por otra parte, los desafíos tres y cuatro implicaban una inmersión más profunda en el entorno virtual, basándose en un sistema de evaluación de búsqueda y respuesta. En el tercer desafío, el avatar, se sumerge en una pileta de agua, utilizando una linterna para descubrir una palabra clave subacuática vinculada a la "Historia de Sofía". La recompensa por el éxito es la tercera gema. En el cuarto desafío, el avatar del caballero explora debajo de las baldosas en busca de una serie de números, los cuales, al resolverse en una operación matemática, revelan la última gema.

Finalmente, con todas las gemas reunidas, el avatar del caballero se enfrentaba al dragón. Este momento simbolizaba la culminación de la comprensión lectora, donde se aplican los conocimientos adquiridos durante los desafíos. Al superar con éxito la batalla, el jugador completaba la experiencia, demostrando no solo habilidades lectoras sino también destrezas cognitivas y de resolución de problemas en el contexto de la "Historia de Sofía".

La **segunda actividad** planteada en la herramienta de gamificación consistió en una leyenda ecuatoriana “Cantuña”. En esta ocasión, la ambientación se desarrollaba en la histórica iglesia de San Francisco de Quito. La misión del participante era liberar el alma de Cantuña, explorando los recovecos de la iglesia en busca de objetos valiosos que hayan pertenecido al legendario personaje.

La narrativa se despliega en tres recámaras distintas dentro de la iglesia, cada una presentaba desafíos y preguntas relacionadas con la historia de Cantuña. Durante la exploración, el usuario debía identificar y recoger objetos que revelan partes de la vida de Cantuña, contribuyendo así a recuperar sus recuerdos. Después de superar los desafíos el usuario finalmente se encontraba con Lucifer. Al dialogar con el demonio y obtener los recuerdos faltantes, el usuario completaba la experiencia, liberaba el alma de Cantuña y cerraba el ciclo de la leyenda. Esta actividad plasmada en la herramienta de gamificación ofrece una inmersión única en la historia de Cantuña, combina la exploración virtual de la iglesia de San Francisco de Quito con desafíos y preguntas que fomentan la comprensión profunda de la leyenda.

Por último, la **tercera actividad** consistió en presentar una leyenda denominada “La Dama Tapada”, la misma se diseñó en la plataforma Genially con uso de elementos interactivos de gamificación. En la primera parte se presenta la leyenda, para luego poner a prueba la comprensión lectora de los estudiantes mediante una serie de preguntas. El segundo apartado consiste en elegir la respuesta correcta de la palabra propuesta. En el tercer apartado se le otorgó una pista oculta, en la que tendrán que enfrentarse a una serie de preguntas con 4 posibles respuestas. Para finalizar, el estudiante tenía que escoger entre un conjunto de imágenes cual correspondiera con la descripción proporcionada en la historia.

4.4. Guion pedagógico

Durante el proceso de aplicación del juego de gamificación se incluyó el guion pedagógico con el objetivo de presentar actividades a los estudiantes para facilitar la enseñanza y efectividad del proceso de aprendizaje.

El tema es mejorar la comprensión lectora mediante herramientas de gamificación: El objetivo de la sesión fue aplicar estrategias de gamificación utilizando la plataforma Genially para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes. Esto en un lapso de tiempo de 60 minutos, en las que es necesario usar materiales como: Dispositivo con acceso a internet y proyector, juego de gamificación en la plataforma Genially, material de lectura seleccionado previamente, preguntas y desafíos relacionados con el material de lectura.

Para el desarrollo de la sesión se realizó una breve introducción sobre qué es la gamificación, la relación con la comprensión lectora y presentación de la plataforma Genially y sus características principales.

Actividad de gamificación (35 minutos):

Presentación de la narrativa: Se introducirá a los estudiantes en una historia o narrativa relacionada con el tema de lectura previamente seleccionado. Utilizando la plataforma Genially, se presentará de manera visualmente atractiva y dinámica, con elementos interactivos que involucren a los estudiantes desde el inicio.

División de la clase: Los estudiantes serán divididos en equipos o podrán participar de forma individual, dependiendo de la dinámica preferida por el docente y las necesidades del grupo. Esta división permitirá fomentar la colaboración entre los estudiantes y aumentar el compromiso con la actividad.

Interacción con la historia: Los estudiantes deberán interactuar con la historia presentada en la plataforma Genially. Esto implicará responder preguntas, resolver acertijos y superar desafíos que se planteen a lo largo de la narrativa. Cada respuesta correcta o desafío superado les permitirá avanzar en la historia y desbloquear nuevas secciones o recompensas virtuales.

Monitoreo y apoyo del docente: Durante la actividad, el docente estará presente para monitorear el progreso de los estudiantes y brindar apoyo cuando sea necesario. Se animará a los estudiantes a plantear preguntas y aclarar dudas en cualquier momento, asegurando así una participación activa y un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Reflexión y retroalimentación (15 minutos):

Entrevista: Se invitará a una entrevista sobre los aspectos positivos y las áreas de mejora identificadas durante la actividad.


Retroalimentación individualizada: El docente proporcionará retroalimentación individualizada sobre el desempeño de cada estudiante durante la actividad. Se destacarán los logros alcanzados y se ofrecerán sugerencias para mejorar en áreas específicas, con el objetivo de promover un aprendizaje continuo y personalizado.

Cierre motivacional: La sesión concluirá con una motivación final, resaltando los logros obtenidos por los estudiantes y animándolos a seguir participando activamente en actividades de


gamificación para mejorar su comprensión lectora. Se reforzará la importancia del trabajo en equipo, la perseverancia y la búsqueda constante de la superación personal en el proceso de aprendizaje.


4.5. Guion multimedia de los juegos de gamificación


El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pantalla de inicio.	Software: Genially.	Escena Número: 1
	Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> El título de la historia alrededor de llamas zigzagueantes. 	Reacciones de acuerdo a interacción: Al oprimir la palabra "Historia" se pasa a la siguiente diapositiva.
	Diálogos: No tiene diálogo. Siguiente escena: Presentación.	

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Presentación.	Software: Genially.	Escena Número: 2
	Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Texto en pantalla acompañado de llamas Espada colocada en la parte superior. 	Reacciones de acuerdo a interacción: Si se oprime el botón "empezar juego" se pasa a la siguiente escena.
	Diálogos: La leyenda cuenta que un recóndito reino forjó una espada que junto al poder de las Gemas Elementales (fuego, agua, aire y tierra) podría derrotar a cualquier mal. Reúne las gemas para completar el arma definitiva y vence al dragón que se esconde en la mazmorra.	
Siguiente escena: Anciano 1		


El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Anciano 1	Software: Genially.	Escena Número: 3
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Avatar de caballero conversa con un anciano sabio. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al aplastar la mano se pasa a la siguiente escena.</p>
<p>Diálogos: ¡Menos mal que has venido! ¡Necesitamos tu ayuda! Tienes que reunir las 4 Gemas Elementales para que la espada tenga el poder suficiente y así derrotar al temible dragón que está aterrizando a nuestro pueblo...</p>		
Siguiete escena: Anciano 2		


El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Anciano 2	Software: Genially	Escena Número: 4
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Avatar de caballero conversa con un anciano sabio. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al aplastar uno de los botones te lleva a determinada escena.</p>
<p>Diálogos: Ayúdanos, ¡solo una persona como tú podría conseguirlo! Uf, qué pereza, ¿no? Por supuesto.</p>		
Siguiete escena: Anciano 3		


El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Anciano 3	Software: Genially	Escena Número: 5
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Avatar de caballero conversa con un anciano sabio. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El aplastar el botón te lleva a determinada escena.</p>
<p>Diálogos: Cachis! Pensé que eras chévere... ¡Qué va a ser de nosotros! Jejeje, era broma, hombre. Ejem, claro que los voy ayudar...</p>		
<p>Siguiente escena: Anciano 4</p>		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Anciano 4	Software: Genially	Escena Número: 6
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Avatar de caballero conversa con un anciano sabio. Aparece una espada encima del caballero. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al aplastar la mano se pasa a la siguiente escena.</p>
<p>Diálogos: ¡Sabía que no me fallarías! ¡Muchas gracias! Aquí tienes la espada sagrada. Ahora reúne las Gemas Elementales para completarla y vencer al dragón.</p>		
<p>Siguiente escena: Anciano 5</p>		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Anciano 5	Software: Genially	Escena Número: 7
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Avatar de caballero conversa con un anciano sabio. Aparece una espada encima del caballero.

	<p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al aplastar la mano se pasa a la siguiente escena.</p>
<p>Diálogos: ¡Pero espera! ¡No puedes salir a la lucha así nomás! Antes tienes que leer los pergaminos míticos que narran la historia de la heroína Sofía. ¿Por qué es tan importante conocer aquella historia? Siguiente escena: Anciano 6</p>	

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Anciano 6	Software: Genially	Escena Número: 8
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Avatar de caballero conversa con un anciano sabio. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al aplastar la mano se pasa a la siguiente escena.</p>
<p>Diálogos: Sofía salvó a este reino hace siglos, tanto villanos como héroes le tienen mucho respeto y por ende usan su historia para crear acertijos, pistas y desafíos a superar... Siguiente escena: Anciano 7</p>		

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Anciano 7	Software: Genially.	Escena Número: 9
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Avatar de caballero conversa con un anciano sabio. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al aplastar la mano se pasa a la siguiente escena.</p>

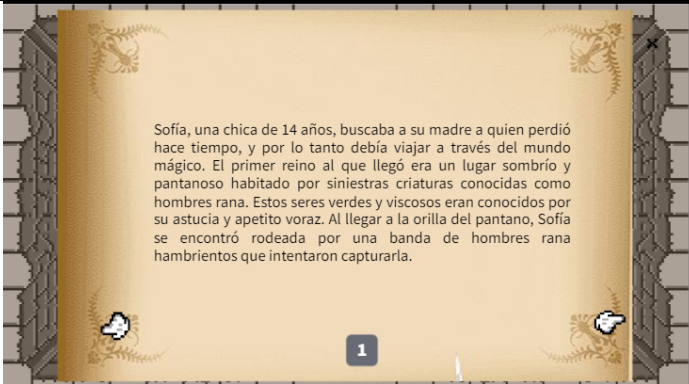
Diálogos: De hecho, este reino y muchos otros guardan en sus construcciones símbolos o pistas que nos recuerdan la historia de Sofía. Si no conoces su historia estarás perdido en este mundo.

Siguiente escena: Anciano 8

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Anciano 8.	Software: Genially.	Escena Número: 10
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Avatar de caballero conversa con un anciano sabio. Reacciones de acuerdo a interacción: Al aplastar la mano se pasa a la siguiente escena.

Diálogos: No De hecho, este reino y muchos otros guardan en sus construcciones símbolos o pistas que nos recuerdan la historia de Sofía. Si no conoces su historia estarás perdido en este mundo.

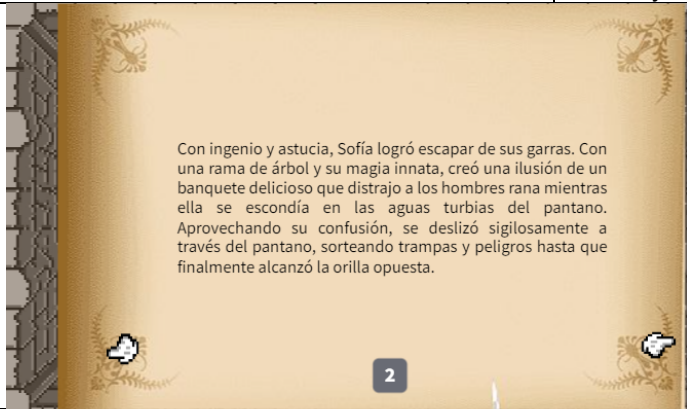
Siguiente escena: Pergamino 1

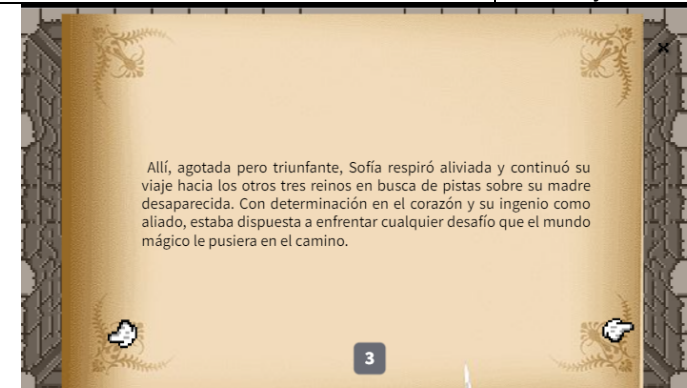
El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pergamino 1.	Software: Genially.	Escena Número: 11
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Texto de la historia Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.

Diálogos: Sofía, una chica de 14 años, buscaba a su madre a quien perdió hace tiempo, y por lo tanto debía viajar a través del mundo mágico. El primer reino al que llegó era un lugar sombrío y pantanoso habitado por siniestras criaturas conocidas como hombres rana. Estos

seres verdes y viscosos eran conocidos por su astucia y apetito voraz. Al llegar a la orilla del pantano, Sofía se encontró rodeada por una banda de hombres rana hambrientos que intentaron capturarla.

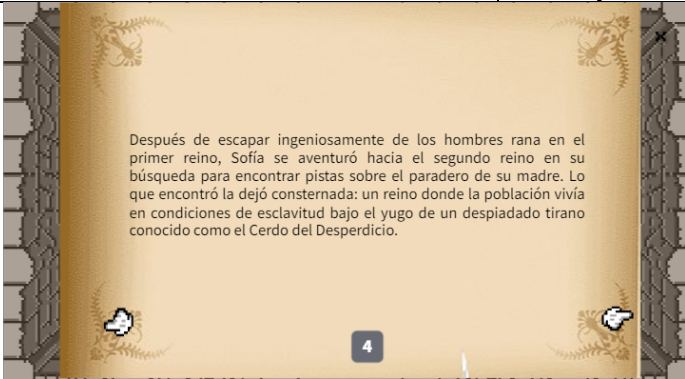
Siguiente escena: Pergamino 2

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Pergamino 2	Software: Genially	Escena Número: 12
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.
Diálogos: Con ingenio y astucia, Sofía logró escapar de sus garras. Con una rama de árbol y su magia innata, creó una ilusión de un banquete delicioso que distrajo a los hombres rana mientras ella se escondía en las aguas turbias del pantano. Aprovechando su confusión, se deslizó sigilosamente a través del pantano, sorteando trampas y peligros hasta que finalmente alcanzó la orilla opuesta.		
Siguiente escena: Pergamino 3.		

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Pergamino 3	Software: Genially	Escena Número: 12
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia. Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.

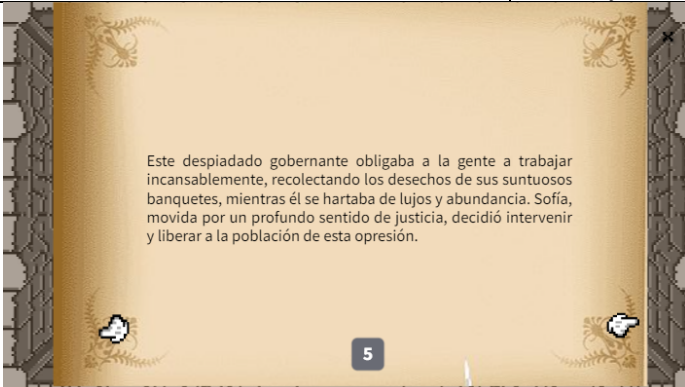
Diálogos: Allí, agotada pero triunfante, Sofía respiró aliviada y continuó su viaje hacia los otros tres reinos en busca de pistas sobre su madre desaparecida. Con determinación en el corazón y su ingenio como aliado, estaba dispuesta a enfrentar cualquier desafío que el mundo mágico le pusiera en el camino.

Siguiente escena: Pergamino 4

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Pergamino 4	Software: Genially	Escena Número: 14
 <p>Después de escapar ingeniosamente de los hombres rana en el primer reino, Sofía se aventuró hacia el segundo reino en su búsqueda para encontrar pistas sobre el paradero de su madre. Lo que encontró la dejó consternada: un reino donde la población vivía en condiciones de esclavitud bajo el yugo de un despiadado tirano conocido como el Cerdo del Desperdicio.</p>		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia. Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.

Diálogos: Después de escapar ingeniosamente de los hombres rana en el primer reino, Sofía se aventuró hacia el segundo reino en su búsqueda para encontrar pistas sobre el paradero de su madre. Lo que encontró la dejó consternada: un reino donde la población vivía en condiciones de esclavitud bajo el yugo de un despiadado tirano conocido como el Cerdo del Desperdicio.

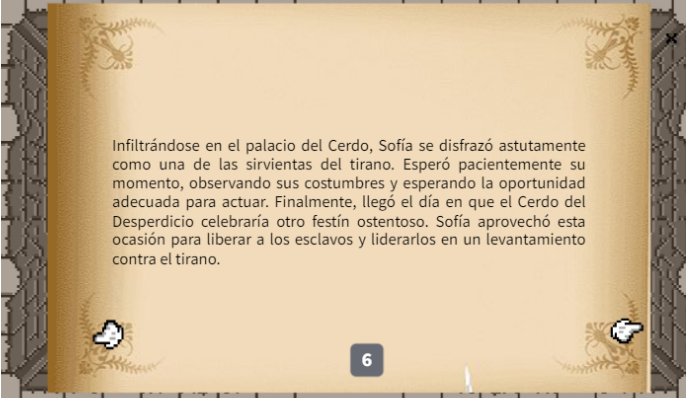
Siguiente escena: Pergamino 5

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Pergamino 5.	Software: Genially.	Escena Número: 15
 <p>Este despiadado gobernante obligaba a la gente a trabajar incansablemente, recolectando los desechos de sus suntuosos banquetes, mientras él se hartaba de lujos y abundancia. Sofía, movida por un profundo sentido de justicia, decidió intervenir y liberar a la población de esta opresión.</p>		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.

Diálogos: Este despiadado gobernante obligaba a la gente a trabajar incansablemente, recolectando los desechos de sus suntuosos banquetes, mientras él se hartaba de lujos y abundancia. Sofía, movida por un profundo sentido de justicia, decidió intervenir y liberar a la población de esta opresión.

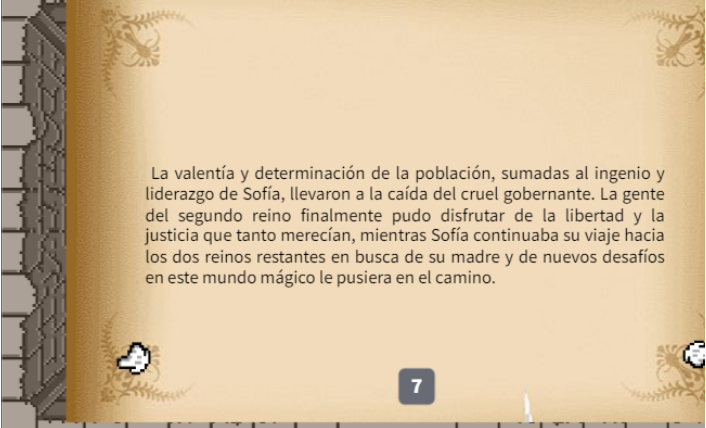
Siguiente escena: Pergamino 6

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Pergamino 6	Software: Genially	Escena Número: 16

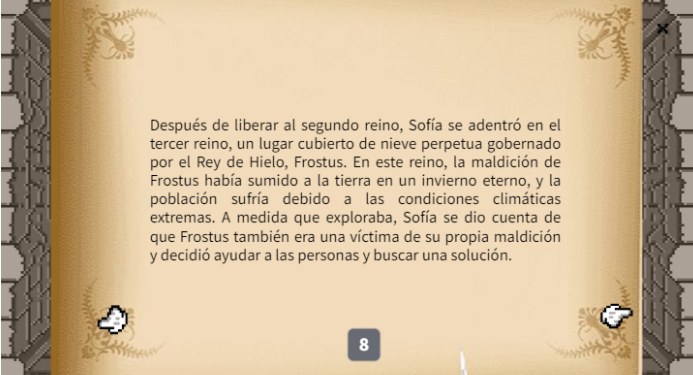
 <p>Infiltrándose en el palacio del Cerdo, Sofía se disfrazó astutamente como una de las sirvientas del tirano. Esperó pacientemente su momento, observando sus costumbres y esperando la oportunidad adecuada para actuar. Finalmente, llegó el día en que el Cerdo del Desperdicio celebraría otro festín ostentoso. Sofía aprovechó esta ocasión para liberar a los esclavos y liderarlos en un levantamiento contra el tirano.</p>	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
---	---

Diálogos: Infiltrándose en el palacio del Cerdo, Sofía se disfrazó astutamente como una de las sirvientas del tirano. Esperó pacientemente su momento, observando sus costumbres y esperando la oportunidad adecuada para actuar. Finalmente, llegó el día en que el Cerdo del Desperdicio celebraría otro festín ostentoso. Sofía aprovechó esta ocasión para liberar a los esclavos y liderarlos en un levantamiento contra el tirano.

Siguiente escena: Pergamino 7.

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pergamino 7	Software: Genially	Escena Número: 17
 <p>La valentía y determinación de la población, sumadas al ingenio y liderazgo de Sofía, llevaron a la caída del cruel gobernante. La gente del segundo reino finalmente pudo disfrutar de la libertad y la justicia que tanto merecían, mientras Sofía continuaba su viaje hacia los dos reinos restantes en busca de su madre y de nuevos desafíos en este mundo mágico le pusiera en el camino.</p>	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar</p>	
<p>Diálogos: La valentía y determinación de la población, sumadas al ingenio y liderazgo de Sofía, llevaron a la caída del cruel gobernante. La gente del segundo reino finalmente pudo disfrutar de la libertad y la justicia que tanto merecían, mientras Sofía continuaba su viaje hacia los dos reinos restantes en busca de su madre y de nuevos desafíos en este mundo mágico le pusiera en el camino.</p>		
<p>Siguiente escena: Pergamino 8</p>		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pergamino 8.	Software: Genially.	Escena Número: 18
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia.

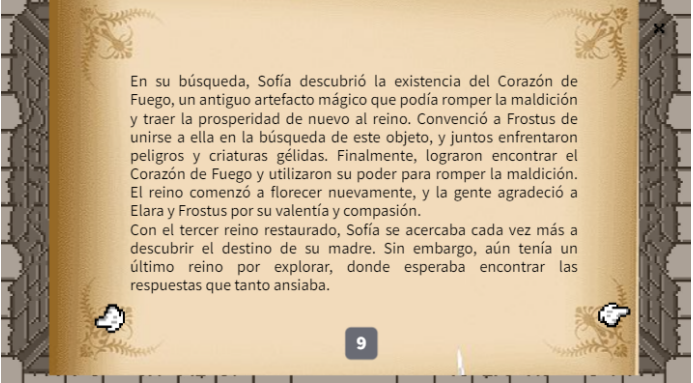
 <p>Después de liberar al segundo reino, Sofía se adentró en el tercer reino, un lugar cubierto de nieve perpetua gobernado por el Rey de Hielo, Frostus. En este reino, la maldición de Frostus había sumido a la tierra en un invierno eterno, y la población sufría debido a las condiciones climáticas extremas. A medida que exploraba, Sofía se dio cuenta de que Frostus también era una víctima de su propia maldición y decidió ayudar a las personas y buscar una solución.</p>	<p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
---	--

Diálogos: Después de liberar al segundo reino, Sofía se adentró en el tercer reino, un lugar cubierto de nieve perpetua gobernado por el Rey de Hielo, Frostus. En este reino, la maldición de Frostus había sumido a la tierra en un invierno eterno, y la población sufría debido a las condiciones climáticas extremas. A medida que exploraba, Sofía se dio cuenta de que Frostus también era una víctima de su propia maldición y decidió ayudar a las personas y buscar una solución.

Siguiente escena: Pergamino 9

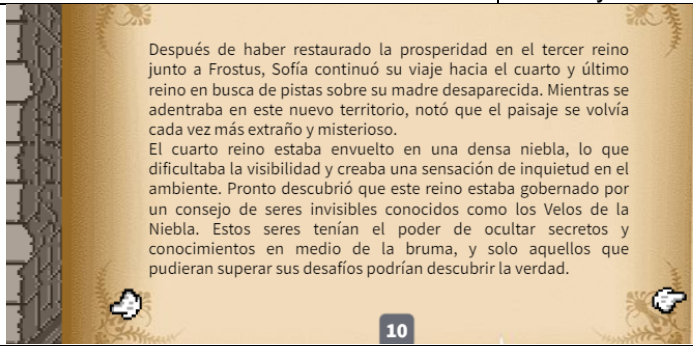
El mundo fantástico de Sofía

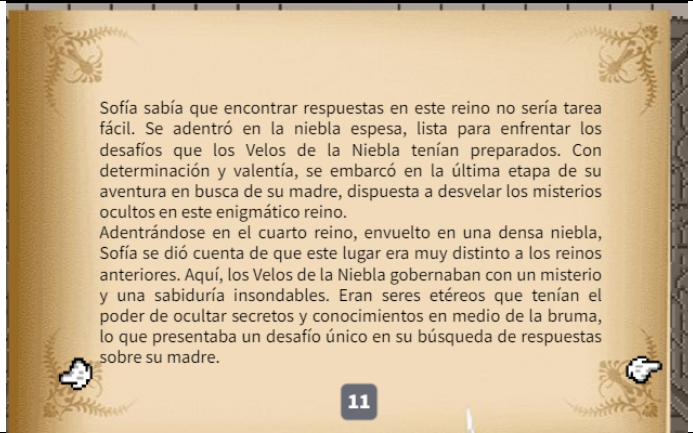
Nombre de la escena: Pergamino 9	Software: Genially	Escena Número: 19
----------------------------------	--------------------	-------------------

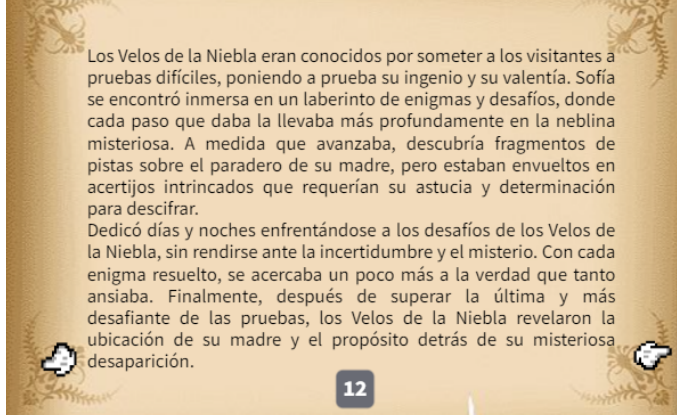
 <p>En su búsqueda, Sofía descubrió la existencia del Corazón de Fuego, un antiguo artefacto mágico que podía romper la maldición y traer la prosperidad de nuevo al reino. Convenció a Frostus de unirse a ella en la búsqueda de este objeto, y juntos enfrentaron peligros y criaturas gélidas. Finalmente, lograron encontrar el Corazón de Fuego y utilizaron su poder para romper la maldición. El reino comenzó a florecer nuevamente, y la gente agradeció a Elara y Frostus por su valentía y compasión.</p> <p>Con el tercer reino restaurado, Sofía se acercaba cada vez más a descubrir el destino de su madre. Sin embargo, aún tenía un último reino por explorar, donde esperaba encontrar las respuestas que tanto ansiaba.</p>	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
--	--

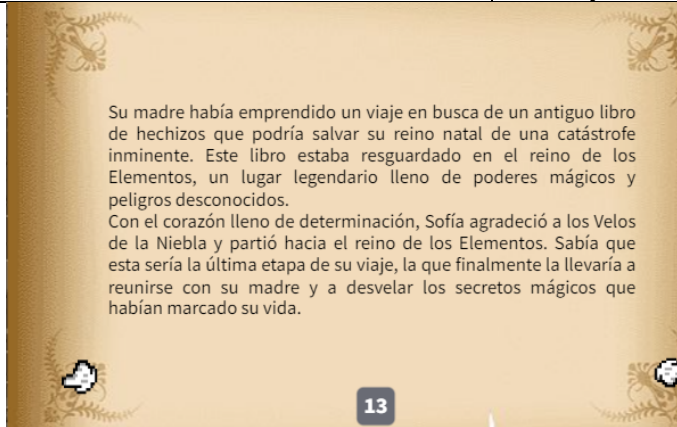
Diálogos: En su búsqueda, Sofía descubrió la existencia del Corazón de Fuego, un antiguo artefacto mágico que podía romper la maldición y traer la prosperidad de nuevo al reino. Convenció a Frostus de unirse a ella en la búsqueda de este objeto, y juntos enfrentaron peligros y criaturas gélidas. Finalmente, lograron encontrar el Corazón de Fuego y utilizaron su poder para romper la maldición. El reino comenzó a florecer nuevamente, y la gente agradeció a Sofía y Frostus por su valentía y compasión. Con el tercer reino restaurado, Sofía se acercaba cada vez más a descubrir el destino de su madre. Sin embargo, aún tenía un último reino por explorar, donde esperaba encontrar las respuestas que tanto ansiaba.

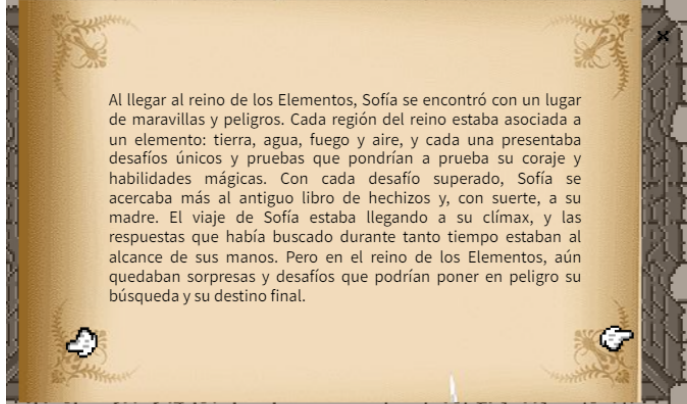
Siguiente escena: Pergamino 10

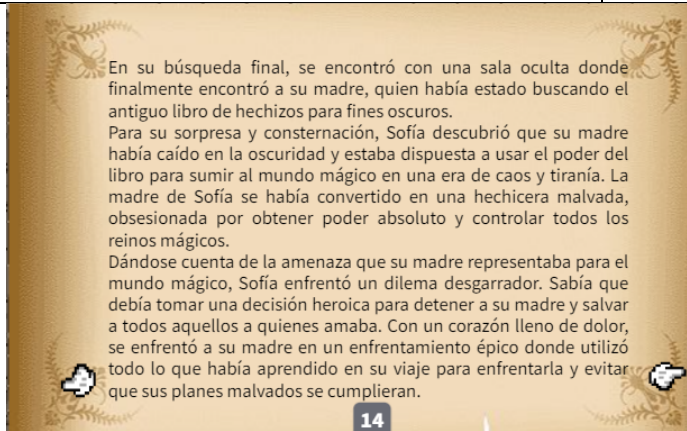
El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pergamino 10.	Software: Genially.	Escena Número: 20
 <p>Después de haber restaurado la prosperidad en el tercer reino junto a Frostus, Sofía continuó su viaje hacia el cuarto y último reino en busca de pistas sobre su madre desaparecida. Mientras se adentraba en este nuevo territorio, notó que el paisaje se volvía cada vez más extraño y misterioso.</p> <p>El cuarto reino estaba envuelto en una densa niebla, lo que dificultaba la visibilidad y creaba una sensación de inquietud en el ambiente. Pronto descubrió que este reino estaba gobernado por un consejo de seres invisibles conocidos como los Velos de la Niebla. Estos seres tenían el poder de ocultar secretos y conocimientos en medio de la bruma, y solo aquellos que pudieran superar sus desafíos podrían descubrir la verdad.</p>		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia. <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
<p>Diálogos: Después de haber restaurado la prosperidad en el tercer reino junto a Frostus, Sofía continuó su viaje hacia el cuarto y último reino en busca de pistas sobre su madre desaparecida. Mientras se adentraba en este nuevo territorio, notó que el paisaje se volvía cada vez más extraño y misterioso. El cuarto reino estaba envuelto en una densa niebla, lo que dificultaba la visibilidad y creaba una sensación de inquietud en el ambiente. Pronto descubrió que este reino estaba gobernado por un consejo de seres invisibles conocidos como los Velos de la Niebla. Estos seres tenían el poder de ocultar secretos y conocimientos en medio de la bruma, y solo aquellos que pudieran superar sus desafíos podrían descubrir la verdad.</p>		
<p>Siguiente escena: Pergamino 11</p>		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pergamino 11.	Software: Genially.	Escena Número: 21
 <p>Sofía sabía que encontrar respuestas en este reino no sería tarea fácil. Se adentró en la niebla espesa, lista para enfrentar los desafíos que los Velos de la Niebla tenían preparados. Con determinación y valentía, se embarcó en la última etapa de su aventura en busca de su madre, dispuesta a desvelar los misterios ocultos en este enigmático reino.</p> <p>Adentrándose en el cuarto reino, envuelto en una densa niebla, Sofía se dio cuenta de que este lugar era muy distinto a los reinos anteriores. Aquí, los Velos de la Niebla gobernaban con un misterio y una sabiduría insondables. Eran seres etéreos que tenían el poder de ocultar secretos y conocimientos en medio de la bruma, lo que presentaba un desafío único en su búsqueda de respuestas sobre su madre.</p>		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia. <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
<p>Diálogos: Sofía sabía que encontrar respuestas en este reino no sería tarea fácil. Se adentró en la niebla espesa, lista para enfrentar los desafíos que los Velos de la Niebla tenían preparados. Con determinación y valentía, se embarcó en la última etapa de su aventura en busca de su madre, dispuesta a desvelar los misterios ocultos en este enigmático reino. Adentrándose en el cuarto reino, envuelto en una densa niebla, Sofía se dio cuenta de que este lugar era muy distinto a los reinos anteriores. Aquí, los Velos de la Niebla gobernaban con un misterio y una sabiduría insondables. Eran seres etéreos que tenían el poder de ocultar secretos y conocimientos en medio de la bruma, lo que presentaba un desafío único en su búsqueda de respuestas sobre su madre.</p>		
<p>Siguiente escena: Pergamino 12.</p>		


El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pergamino 12	Software: Genially	Escena Número: 22
 <p>Los Velos de la Niebla eran conocidos por someter a los visitantes a pruebas difíciles, poniendo a prueba su ingenio y su valentía. Sofia se encontró inmersa en un laberinto de enigmas y desafíos, donde cada paso que daba la llevaba más profundamente en la neblina misteriosa. A medida que avanzaba, descubría fragmentos de pistas sobre el paradero de su madre, pero estaban envueltos en acertijos intrincados que requerían su astucia y determinación para descifrar. Dedicó días y noches enfrentándose a los desafíos de los Velos de la Niebla, sin rendirse ante la incertidumbre y el misterio. Con cada enigma resuelto, se acercaba un poco más a la verdad que tanto ansiaba. Finalmente, después de superar la última y más desafiante de las pruebas, los Velos de la Niebla revelaron la ubicación de su madre y el propósito detrás de su misteriosa desaparición.</p>		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
<p>Diálogos: Los Velos de la Niebla eran conocidos por someter a los visitantes a pruebas difíciles, poniendo a prueba su ingenio y su valentía. Sofia se encontró inmersa en un laberinto de enigmas y desafíos, donde cada paso que daba la llevaba más profundamente en la neblina misteriosa. A medida que avanzaba, descubría fragmentos de pistas sobre el paradero de su madre, pero estaban envueltos en acertijos intrincados que requerían su astucia y determinación para descifrar. Dedicó días y noches enfrentándose a los desafíos de los Velos de la Niebla, sin rendirse ante la incertidumbre y el misterio. Con cada enigma resuelto, se acercaba un poco más a la verdad que tanto ansiaba. Finalmente, después de superar la última y más desafiante de las pruebas, los Velos de la Niebla revelaron la ubicación de su madre y el propósito detrás de su misteriosa desaparición.</p>		
Siguiente escena: Pergamino 13		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pergamino 13	Software: Genially	Escena Número: 23
 <p>Su madre había emprendido un viaje en busca de un antiguo libro de hechizos que podría salvar su reino natal de una catástrofe inminente. Este libro estaba resguardado en el reino de los Elementos, un lugar legendario lleno de poderes mágicos y peligros desconocidos. Con el corazón lleno de determinación, Sofia agradeció a los Velos de la Niebla y partió hacia el reino de los Elementos. Sabía que esta sería la última etapa de su viaje, la que finalmente la llevaría a reunirse con su madre y a desvelar los secretos mágicos que habían marcado su vida.</p>		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
<p>Diálogos: Su madre había emprendido un viaje en busca de un antiguo libro de hechizos que podría salvar su reino natal de una catástrofe inminente. Este libro estaba resguardado en el reino de los Elementos, un lugar legendario lleno de poderes mágicos y peligros desconocidos. Con el corazón lleno de determinación, Sofia agradeció a los Velos de la Niebla y partió hacia el reino de los Elementos. Sabía que esta sería la última etapa de su viaje, la que finalmente la llevaría a reunirse con su madre y a desvelar los secretos mágicos que habían marcado su vida.</p>		
Siguiente escena: Pergamino 14		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pergamino 14	Software: Genially	Escena Número: 24
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia. Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.
<p>Diálogos: Al llegar al reino de los Elementos, Sofia se encontró con un lugar de maravillas y peligros. Cada región del reino estaba asociada a un elemento: tierra, agua, fuego y aire, y cada una presentaba desafíos únicos y pruebas que pondrían a prueba su coraje y habilidades mágicas. Con cada desafío superado, Sofia se acercaba más al antiguo libro de hechizos y, con suerte, a su madre. El viaje de Sofia estaba llegando a su clímax, y las respuestas que había buscado durante tanto tiempo estaban al alcance de sus manos. Pero en el reino de los Elementos, aún quedaban sorpresas y desafíos que podrían poner en peligro su búsqueda y su destino final.</p>		
Siguiete escena: Pergamino 15		


El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Pergamino 15	Software: Genially	Escena Número: 25
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar
<p>Diálogos: En su búsqueda final, se encontró con una sala oculta donde finalmente encontró a su madre, quien había estado buscando el antiguo libro de hechizos para fines oscuros. Para su sorpresa y consternación, Sofia descubrió que su madre había caído en la oscuridad y estaba dispuesta a usar el poder del libro para sumir al mundo mágico en una era de caos y tiranía. La madre de Sofia se había convertido en una hechicera malvada, obsesionada por obtener poder absoluto y controlar todos los reinos mágicos. Dándose cuenta de la amenaza que su madre representaba para el mundo mágico, Sofia enfrentó un dilema desgarrador. Sabía que debía tomar una decisión heroica para detener a su madre y salvar a todos aquellos a quienes amaba. Con un corazón lleno de dolor, se enfrentó a su madre en un enfrentamiento épico donde utilizó todo lo que había aprendido en su viaje para enfrentarla y evitar que sus planes malvados se cumplieran.</p>		
Siguiete escena: Pergamino 16		


El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Anciano Final	Software: Genially	Escena Número: 26
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Avatar de caballero conversa con un anciano sabio. Aparece una espada encima del caballero. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al aplastar la mano se pasa a la siguiente escena.</p>
<p>Diálogos: ¡Estas listo! ¡Corre a matar al dragón y salva al reino!</p>		
<p>Siguiente escena: Gema de la tierra 1</p>		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema de la tierra 1	Software: Genially	Escena Número: 27
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aparece en escena un texto que da introducción a la escena. Mano que se mueve de forma zigzagueante. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Mediante un "click" se pasa a la siguiente escena.</p>
<p>Diálogos: ¡Cuidado, un esqueleto preguntón se interpone en tu camino! Consigue la gema de la tierra superando un quiz sobre la historia de Sofia.</p>		
<p>Siguiente escena: Gema de la tierra 2</p>		

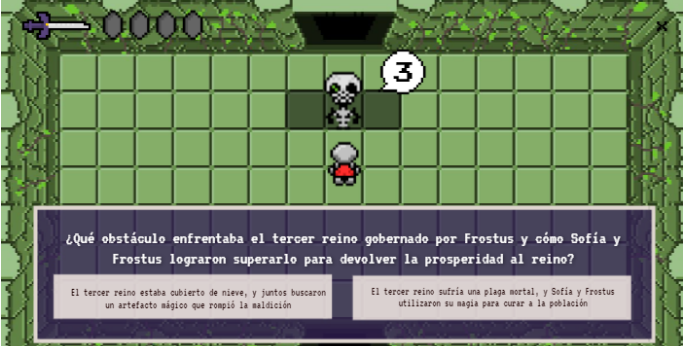
El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema de la tierra 2	Software: Genially	Escena Número: 28
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aparece en escena un esqueleto presentando el siguiente desafío. De fondo se encuentra el caballero hablando con el esqueleto. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al dar click en la mano se pasa a la siguiente página.</p>

<p>Diálogos: ¡¿Dónde crees que vas, mortal?! No serás digno de la gema de la tierra hasta que no consigas acertar todas mis preguntas, ¿te atreves?</p> <p>Siguiente escena: Gema de la tierra 3</p>
--

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema de la tierra 3	Software: Genially	Escena Número: 29
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento. • De fondo se encuentra el caballero hablando con el esqueleto. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las dos opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>
<p>Diálogos: En la historia de Sofia ¿Qué estrategia ingeniosa empleó cuando se encontró en el primer reino, habitado por los hombres rana, quienes intentaron capturarla?</p> <p>Siguiente escena: Gema de la tierra 4</p>		

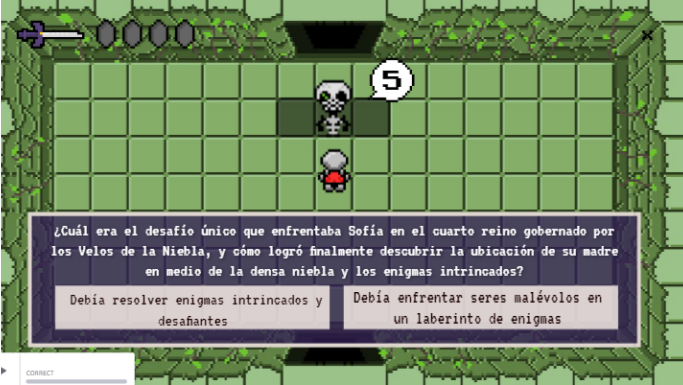
El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema de la tierra 4	Software: Genially	Escena Número: 30
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento. • De fondo se encuentra el caballero hablando con el esqueleto. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las dos opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>
<p>Diálogos: ¿Cómo logró Sofia infiltrarse en el palacio del Cerdo del Desperdicio y qué evento específico le permitió liberar a los esclavos?</p> <p>Siguiente escena: Gema de la tierra 5</p>		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema de la tierra 5	Software: Genially	Escena Número: 31
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento.

	<ul style="list-style-type: none"> De fondo se encuentra el caballero hablando con el esqueleto. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las dos opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>
---	---


Diálogos: ¿Qué obstáculo enfrentaba el tercer reino gobernado por Frostus y cómo Sofia y Frostus lograron superarlo para devolver la prosperidad al reino?

Siguiente escena: Gema de la tierra 6

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema de la tierra 6	Software: Genially	Escena Número: 32
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento. De fondo se encuentra el caballero hablando con el esqueleto. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las dos opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>	
<p>Diálogos: ¿Cuál era el desafío único que enfrentaba Sofia en el cuarto reino gobernado por los Velos de la Niebla, y cómo logró finalmente descubrir la ubicación de su madre en medio de la densa niebla y los enigmas intrincados?</p>		
<p>Siguiente escena: Gema de la tierra 7</p>		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema de la tierra 7	Software: Genially	Escena Número: 33
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> El esqueleto te felicita. Atrás el personaje recibe la gema. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Mediante un "click" en la pantalla se puede pasar a la siguiente escena.</p>	

Diálogos: ¡Muy bien! Conoces la historia de Sofía, Aquí tienes tu recompensa, te la has ganado.
Siguiente escena: Respuesta incorrecta

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Respuesta incorrecta	Software: Genially	Escena Número: 34
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> El esqueleto anuncia al caballero que su respuesta es incorrecta. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Mediante un “click” en la pantalla se puede pasar nuevamente a la pregunta respondida incorrectamente.</p>
<p>Diálogos: Jajajaja, pero ¿qué dices?.. Uy, que me he despistado, ¡dame otra oportunidad!</p>		
Siguiente escena: Gema del aire		

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Gema del aire 1	Software: Genially	Escena Número: 35
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducción a la gema del aire. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al dar click” en la mano se pasa a la siguiente escena.</p>
<p>Diálogos: Elige la imagen correcta para lograr salir de la sala con vida y conseguir la siguiente gema.</p>		
Siguiente escena: Gema del aire 2		

El mundo fantástico de Sofía		
Nombre de la escena: Gema del aire 2	Software: Genially	Escena Número: 36
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento.

	<ul style="list-style-type: none"> De fondo se encuentra el caballero a punto de abrir un cofre <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las dos opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>
<p>Diálogos: ¿Qué objetos importantes resguardaba el Reino de los Elementos?</p>	
<p>Siguiente escena: Gema del aire 3</p>	


<p>El mundo fantástico de Sofia</p>		
<p>Nombre de la escena: Gema del aire 3</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 37</p>
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento. De fondo se encuentra el caballero a punto de abrir un cofre. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las dos opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>	
<p>Diálogos: ¿Quién fue el villano final de la historia?</p>		
<p>Siguiente escena: Gema del aire 4</p>		

<p>El mundo fantástico de Sofia</p>		
<p>Nombre de la escena: Gema del aire 4</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 38</p>
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento. De fondo se encuentra el caballero a punto de abrir un cofre. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las dos opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>	
<p>Diálogos: ¿Quiénes eran los habitantes del primer reino?</p>		

Siguiente escena: Gema del aire 5

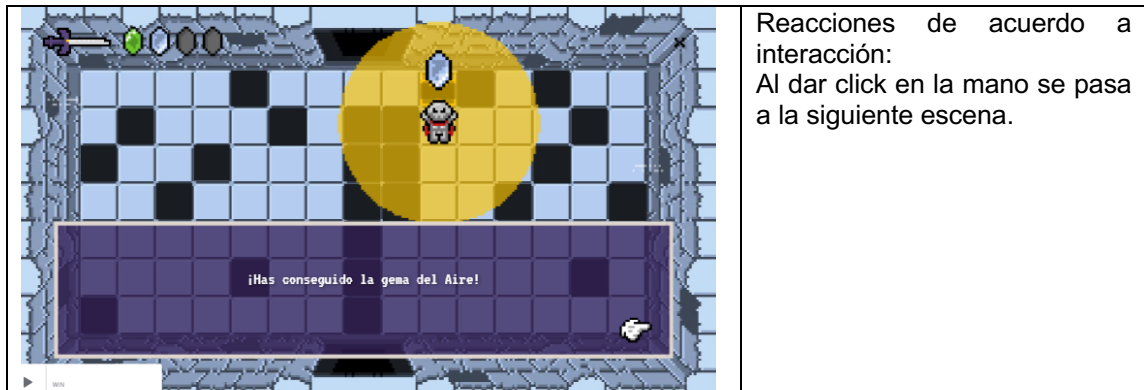
El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema del aire 5	Software: Genially	Escena Número: 39
 <p>¿Quién gobernaba el segundo reino?</p>		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento. • De fondo se encuentra el caballero a punto de abrir un cofre <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las dos opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>
Diálogos: ¿Quién gobernaba el segundo reino?		

Siguiente escena: Gema del aire 6

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema del aire 6	Software: Genially	Escena Número: 40
 <p>¿Cómo era el cuarto reino?</p>		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento. • De fondo se encuentra el caballero a punto de abrir un cofre. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las dos opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>
Diálogos: ¿Cómo era el cuarto reino?		

Siguiente escena: Gema del aire 7

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema del aire 7	Software: Genially	Escena Número: 41
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aparece una felicitación en la pantalla momento. • De fondo se encuentra el caballero con la gema conseguida.



Reacciones de acuerdo a interacción:
Al dar click en la mano se pasa a la siguiente escena.

Diálogos: ¡Has conseguido la gema del Aire!

Siguiente escena: Game over Gema del aire

El mundo fantástico de Sofia

Nombre de la escena: Game over Gema del aire	Software: Genially	Escena Número: 42
--	--------------------	-------------------



Especificaciones:
• Sale un anuncio de fin del juego.

Reacciones de acuerdo a interacción:
Mediante un "click" en la pantalla se puede pasar nuevamente a la pregunta respondida incorrectamente.

Diálogos: Ninguno

Siguiente escena: Gema del agua

El mundo fantástico de Sofia

Nombre de la escena: Gema del aire 1	Software: Genially	Escena Número: 43
--------------------------------------	--------------------	-------------------

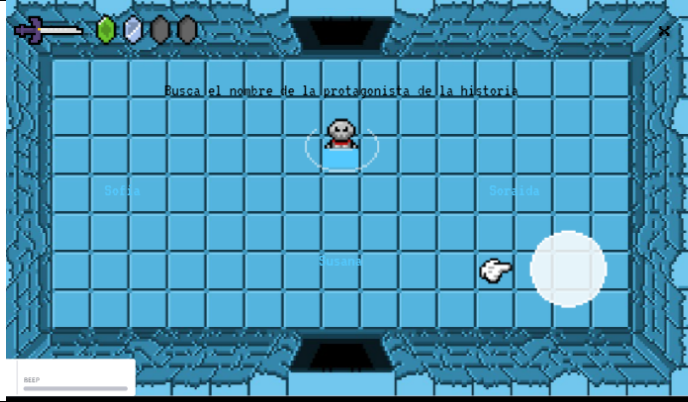


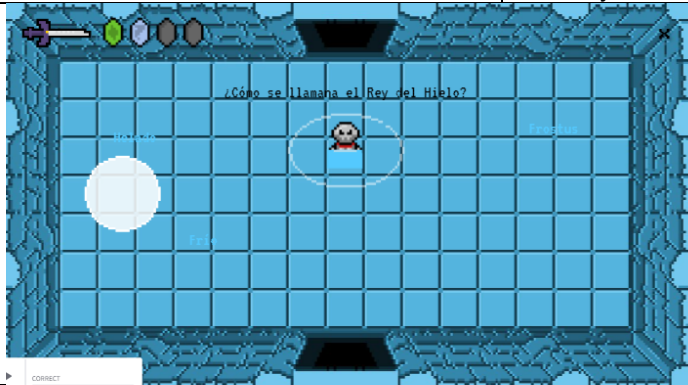
Especificaciones:
• Introducción a la gema del agua.

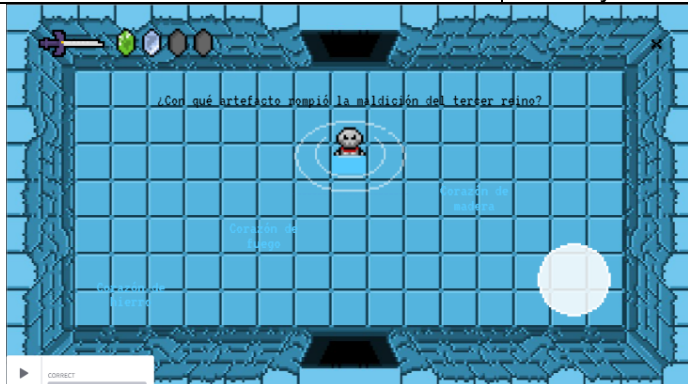
Reacciones de acuerdo a interacción:
Al dar click" en la mano se pasa a la siguiente escena.

Diálogos: Arrastra la luz para encontrar la respuesta correcta

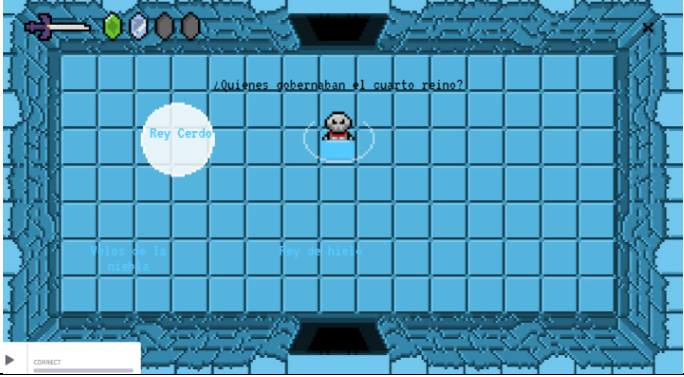
Siguiente escena: Gema del agua 2

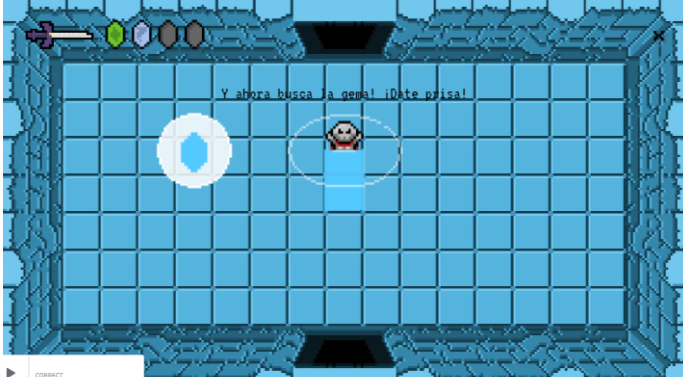
El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema del aire 2	Software: Genially	Escena Número: 44
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caballero sumergido en agua. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario puede guiar una luz a través de la animación del agua para descubrir palabras. Al dar "click" en la palabra correcta de acuerdo a la pregunta se pasa a la siguiente escena.</p>
Diálogos: Ninguno		
Siguiente escena: Gema del agua 3		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema del aire 3	Software: Genially	Escena Número: 45
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caballero sumergido en agua. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario puede guiar una luz a través de la animación del agua para descubrir palabras. Al dar "click" en la palabra correcta de acuerdo a la pregunta se pasa a la siguiente escena.</p>
Diálogos: Ninguno		
Siguiente escena: Gema del agua 4		


El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema del aire 4	Software: Genially	Escena Número: 46
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caballero sumergido en agua. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario puede guiar una luz a través de la animación del agua para descubrir palabras. Al dar "click" en la palabra correcta de acuerdo a la pregunta se pasa a la siguiente escena.</p>

Diálogos: Ninguno
Siguiente escena: Gema del agua 5


El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema del aire 5	Software: Genially	Escena Número: 47
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caballero sumergido en agua. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario puede guiar una luz a través de la animación del agua para descubrir palabras. Al dar "click" en la palabra correcta de acuerdo a la pregunta se pasa a la siguiente escena.</p>
Diálogos: Ninguno		
Siguiente escena: Gema del agua 6		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema del aire 6	Software: Genially	Escena Número: 48
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caballero sumergido en agua. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario puede guiar una luz a través de la animación del agua para descubrir palabras. Al dar "click" en la gema se pasa a la siguiente escena.</p>
Diálogos: Ninguno		
Siguiente escena: Gema del agua 7		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Gema del agua 7	Software: Genially	Escena Número: 49
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caballero consigue la gema.

	<p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario al dar "click" en la mano se pasa a la siguiente escena.</p>
<p>Diálogos: Ninguno</p>	
<p>Siguiente escena: Gema del agua 8</p>	

<p>El mundo fantástico de Sofia</p>		
<p>Nombre de la escena: Gema del aire 1</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 50</p>
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sale título que indica final del juego. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al dar click" en la mano se pasa a la siguiente escena o finaliza el juego.</p>	
<p>Diálogos: Ninguno</p>		
<p>Siguiente escena: Gema del fuego 1</p>		

<p>El mundo fantástico de Sofia</p>		
<p>Nombre de la escena: Gema del fuego 1</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 51</p>
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la gema del fuego. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al dar click" en la mano se pasa a la siguiente escena.</p>	

Diálogos: Encuentra dos números entre las baldosas que debes multiplicar para obtener el resultado. Suma ese resultado a la edad de Sofía, y así llegarás a la opción correcta. (la edad debes conocerla por la historia leída) Resultado de la operación + edad de Sofía = Opción correcta.

Siguiente escena: Gema del fuego 2

El mundo fantástico de Sofía

Nombre de la escena: Gema del fuego 2

Software: Genially

Escena Número: 52



Especificaciones:

- Aparece en escena una pregunta acerca de lo leído hasta el momento.
- De fondo se encuentra el caballero.

Reacciones de acuerdo a interacción:

El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.

Diálogos: Ninguno

Siguiente escena: Gema del fuego 3

El mundo fantástico de Sofía

Nombre de la escena: Gema del fuego 3

Software: Genially

Escena Número: 53



Especificaciones:

- Sale una felicitación en pantalla.
- De fondo se encuentra el caballero con la gema del fuego.

Reacciones de acuerdo a interacción:

El usuario al dar click en la mano pasa a la siguiente escena.

Diálogos: Ninguno

Siguiente escena: Gema del fuego 4

El mundo fantástico de Sofía

Nombre de la escena: Gema del fuego 4

Software: Genially


Escena Número: 54

Especificaciones:

- Sale título que indica final del juego.

	<p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al dar click" en la mano se pasa a la siguiente escena o finaliza el juego.</p>
<p>Diálogos: Ninguno</p>	
<p>Siguiente escena: Espada completa</p>	

<p>El mundo fantástico de Sofia</p>		
<p>Nombre de la escena: Espada completa</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 55</p>
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sale la espada con todas las gemas completas. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al dar click" en la mano se pasa a la siguiente escena.</p>	
<p>Diálogos: Ninguno</p>		
<p>Siguiente escena: Dragón 1</p>		


<p>El mundo fantástico de Sofia</p>		
<p>Nombre de la escena: Dragón 1</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 56</p>
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sale el dragón a escena. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al dar click" en la mano se pasa a la siguiente escena.</p>	
<p>Diálogos: ¡Cómo osas molestarme, mequetrefe!</p>		
<p>Siguiente escena: Dragón 2</p>		

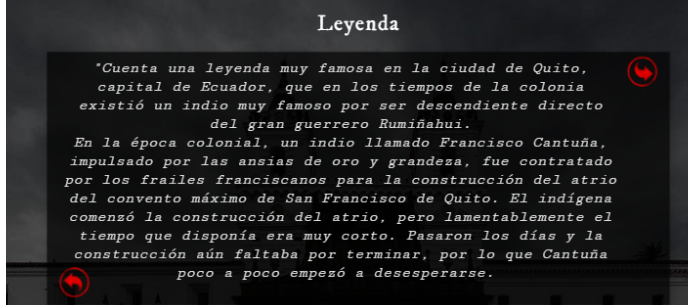
El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Dragón 1	Software: Genially	Escena Número: 57
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Sale el dragón a escena.
Diálogos: ¡Cómo osas molestarme, mequetrefe!		Reacciones de acuerdo a interacción: Al dar click" en la mano se pasa a la siguiente escena.
Siguiete escena: Dragón 2		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Dragón 2	Software: Genially	Escena Número: 58
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • El caballero lucha contra el dragón
Diálogos: No hay diálogo		Reacciones de acuerdo a interacción: Al dar "click" con la espada en el cuerpo del dragón, este es herido.
Siguiete escena: Final		

El mundo fantástico de Sofia		
Nombre de la escena: Final	Software: Genially	Escena Número: 59
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Imagen del caballero victorioso.

	<p>Reacciones de acuerdo a interacción: Ninguna</p>
<p>Diálogos: No hay diálogo</p>	

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Pantalla de inicio	Software: Genially	Escena Número: 1
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El título de la historia <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Al oprimir la palabra "Empezar" se pasa a la siguiente diapositiva.</p>
<p>Diálogos: No tiene diálogo</p>		
<p>Siguiente escena: Leyenda</p>		

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Leyenda 1	Software: Genially	Escena Número: 2
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
<p>Diálogos: No hay diálogos</p>		
<p>Siguiente escena: Leyenda 2</p>		

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Leyenda 2	Software: Genially	Escena Número: 3
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texto de la historia.

<p>Llegó el momento en que faltaba tan solo un día para la entrega de la obra, y el atrio aún no estaba culminado. Al verse impotente ante la falta del compromiso adquirido, Cantuña cayó en desesperación y la aflicción se apoderó de él. En esos precisos momentos, se apareció ante el asustado indígena, subiendo desde las sombras más oscuras de las tinieblas, "Lucifer", el amo y señor del infierno. El miedo y la desesperación se apoderaron de Cantuña al ver la imagen de tan temible ser, el cual con voz profunda y ronca exclamó:</p> <p>"¡Cantuña! ¡Aquí estoy para ayudarte! Conozco tu angustia. Te ayudaré a construir el atrio incompleto antes que aparezca el nuevo día. ¡A cambio, me pagarás con tu alma!"</p> <p>Ante tal propuesta y producto de la desesperación y el miedo, Cantuña aceptó el trato, solo pidió una condición, que sean colocadas absolutamente todas las piedras. El demonio aceptó, le pareció una condición absurda y simple de cumplir.</p>	<p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
--	--

Diálogos: No hay diálogos
Siguiente escena: Leyenda 3

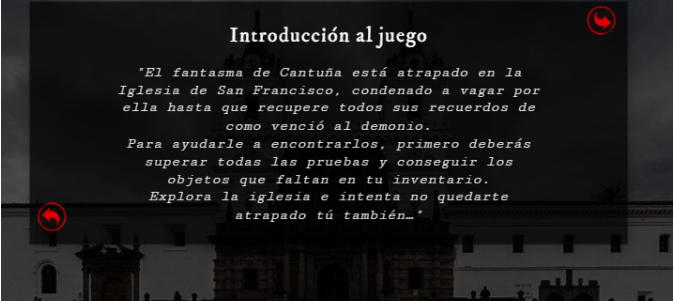
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Leyenda 3	Software: Genially	Escena Número: 4
<p>Inmediatamente, los "diablillos" a órdenes de Lucifer empezaron a construir el atrio de San Francisco y en pocas horas fueron dando forma a la monumental obra arquitectónica. Efectivamente, al pasar las horas, el gran atrio estaba culminado. Tal como lo ofreciera Lucifer, la obra se culminó antes de la medianoche; fue entonces el momento indicado para cobrar el alto precio por la construcción, el "alma de Cantuña". Sin embargo, pasó algo inesperado: el demonio, al momento de prestarse a llevarse el alma del indio, este lo detuvo con una timorata actitud...</p> <p>"¡Un momento! ¡Un momento!" - dijo Cantuña.</p> <p>¡El trato ha sido incumplido! Me ofreciste colocar hasta la última piedra de la construcción y no fue así. Falta una piedra. ¡El trato ha sido incumplido!</p>	<p>Especificaciones: • Texto de la historia.</p> <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>	

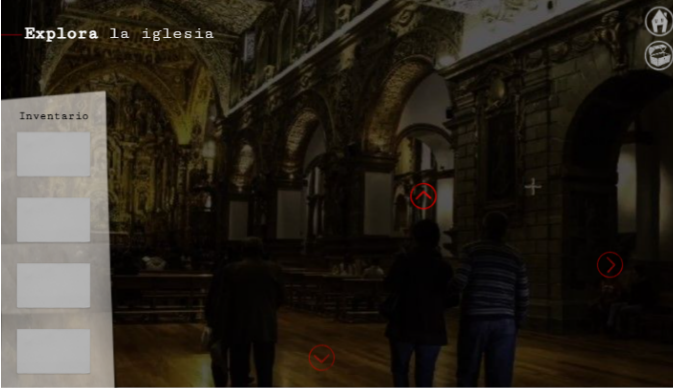
Diálogos: No hay diálogos
Siguiente escena: Leyenda 4

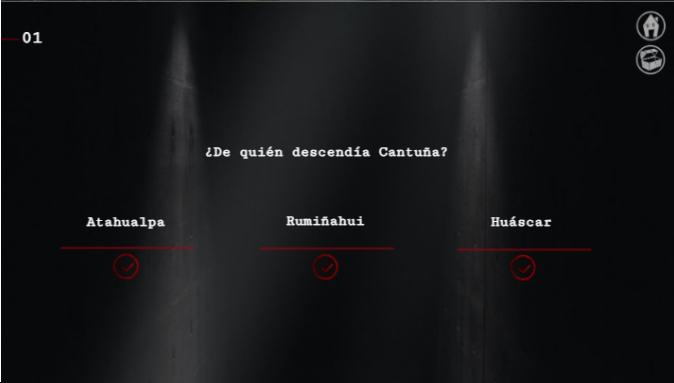
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Leyenda 4	Software: Genially	Escena Número: 5
<p>En aquel momento, Cantuña sacó, debajo de su poncho, una roca que la había escondido muy sigilosamente antes de que los demonios comensaran su obra. Lucifer, atónito, vio en instantes cómo un simple mortal le había engañado de la manera más simple. Cantuña salvó de esta forma su alma, y el demonio, sintiéndose burlado, se refugió en los infiernos sin su paga, no sin antes insultar y maldecir al indígena Cantuña por el agravio. De este modo, el gran atrio que se levanta solemne en el pretil del convento máximo de San Francisco de Quito fue construido manteniéndose infranqueable ante los avatares del tiempo y de la gente para ser orgullo perpetuo de todos los quiteños y ecuatorianos.</p>	<p>Especificaciones: • Texto de la historia.</p> <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>	

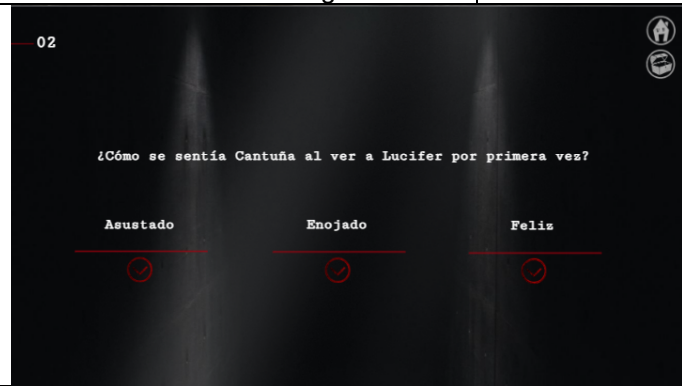
Diálogos: No hay diálogos
Siguiente escena: Indicaciones

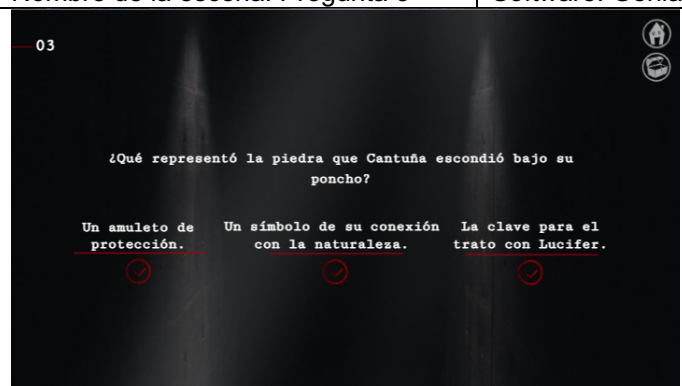
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Indicaciones	Software: Genially	Escena Número: 6
Especificaciones:		

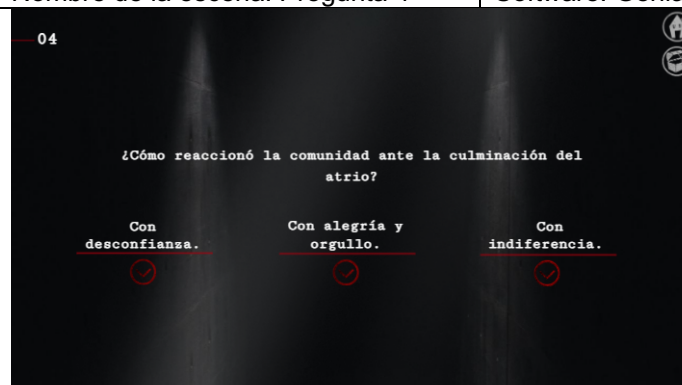
	<ul style="list-style-type: none"> • Texto de las indicaciones. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.</p>
<p>Diálogos: No hay diálogos</p>	
<p>Siguiente escena:</p>	


La leyenda de Cantuña		
<p>Nombre de la escena: Escenarios</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 7</p>
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interior de la Iglesia de San Francisco de Quito. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Tres botones: Cada uno lleva a tres diferentes escenarios.</p>	
<p>Diálogos: No hay diálogos</p>		
<p>Siguiente escena: Pregunta 1</p>		


La leyenda de Cantuña		
<p>Nombre de la escena: Pregunta 1</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 8</p>
	<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fondo negro. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>	
<p>Diálogos: No hay diálogos</p>		
<p>Siguiente escena: Pregunta 2</p>		

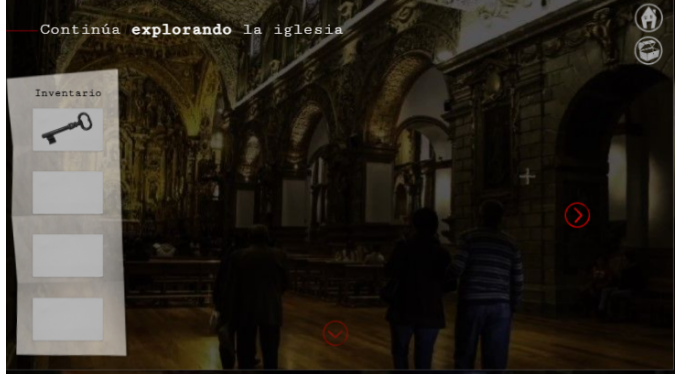
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Pregunta 2	Software: Genially	Escena Número: 9
		Especificaciones: • Fondo negro. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiete escena: Pregunta 3		

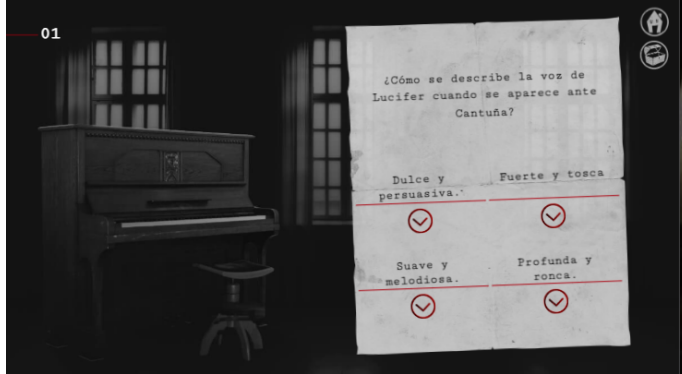
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Pregunta 3	Software: Genially	Escena Número: 10
		Especificaciones: • Fondo negro. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiete escena: Pregunta 4		

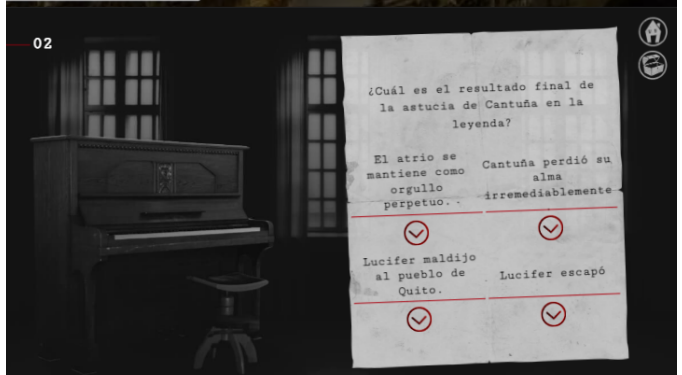
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Pregunta 4	Software: Genially	Escena Número: 11
		Especificaciones: • Fondo negro. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiete escena: Derrota		

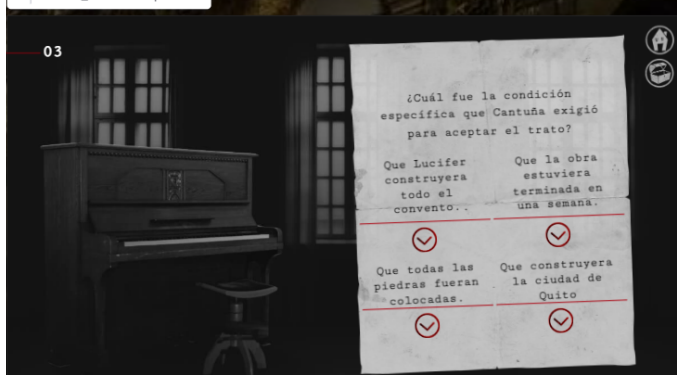
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Derrota	Software: Genially	Escena Número: 12
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Manos de persona atrapada mientras sale el aviso de que el usuario se equivocó.
		Reacciones de acuerdo a interacción: El botón permite regresar a la pregunta contestada incorrectamente.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Llave		

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Llave	Software: Genially	Escena Número: 13
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Objetos de Cantuña esparcidos en un tablero.
		Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario puede sujetar cada uno de los objetos y moverlos como le plazca para buscar entre ellos la llave que abrirá la puerta de la siguiente habitación.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Escenarios 2		

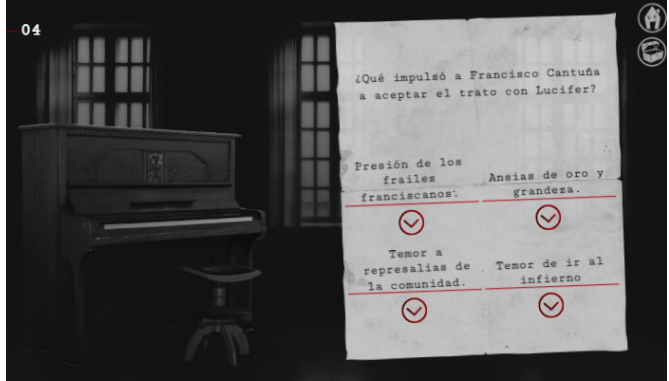
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Escenarios 2	Software: Genially	Escena Número: 14
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Interior de la Iglesia de San Francisco de Quito.
		Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: Cada uno lleva a dos diferentes escenarios.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Pregunta piano 1		

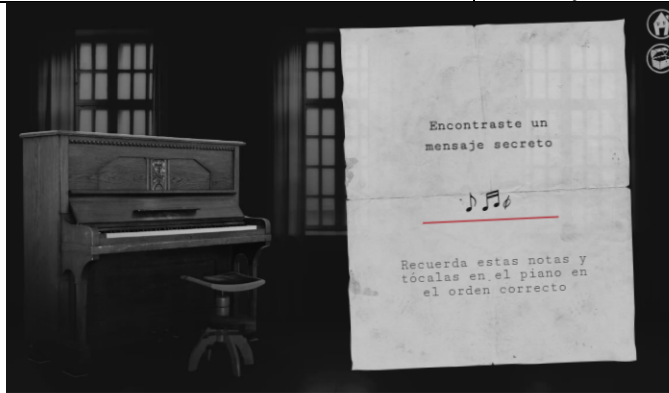
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Pregunta piano 1	Software: Genially	Escena Número: 15
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo negro con piano. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las cuatro opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos Siguiente escena: Pregunta piano 2		

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Pregunta piano 2	Software: Genially	Escena Número: 16
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo negro con piano. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las cuatro opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos Siguiente escena: Pregunta piano 3		

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Pregunta piano 3	Software: Genially	Escena Número: 17
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo negro con piano. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las cuatro opciones ofrecidas a la que considera correcta.

Diálogos: No hay diálogos
Siguiente escena: Pregunta piano 4

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Pregunta piano 4	Software: Genially	Escena Número: 18
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo negro con piano. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las cuatro opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Piano		

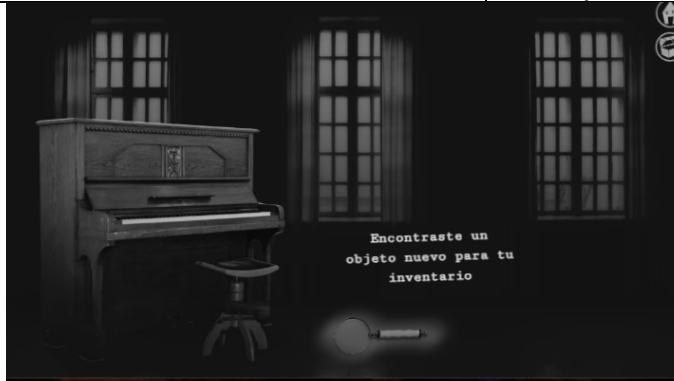
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Piano	Software: Genially	Escena Número: 19
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo negro con piano. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario oprime en las notas para pasar a la siguiente escena.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Piano 2		

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Piano 2	Software: Genially	Escena Número: 20
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Piano con notas encima.

	<p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario oprime en las notas correctas pasar a la siguiente escena.</p>
---	---

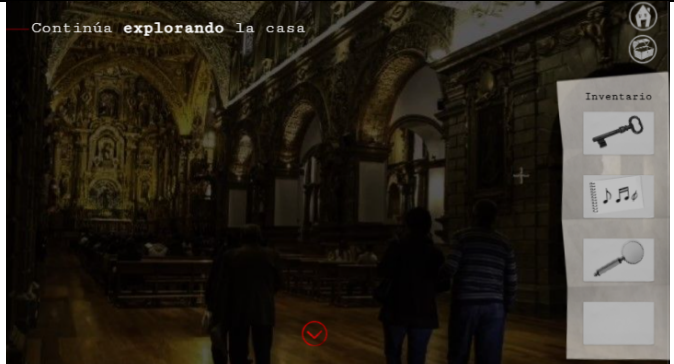
Diálogos: No hay diálogos
Siguiete escena: Piano 3

La leyenda de Cantuña

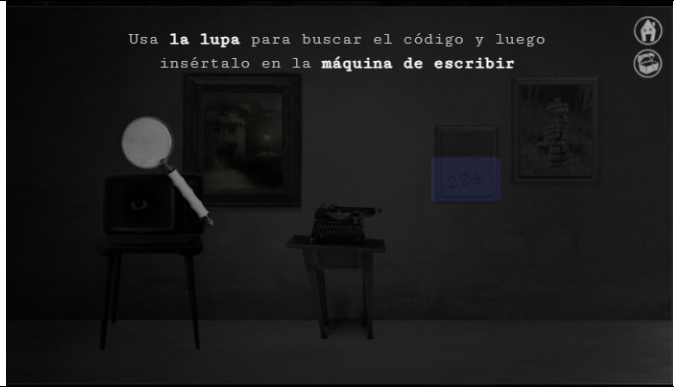
Nombre de la escena: Piano 3	Software: Genially	Escena Número: 21
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piano junto a una lupa <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario oprime en la lupa para pasar a la siguiente escena.</p>

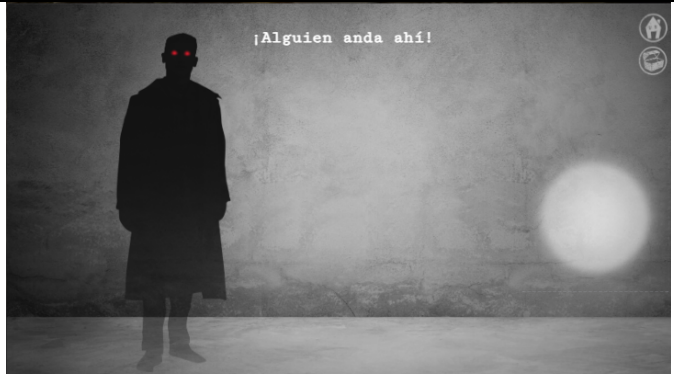
Diálogos: Encontraste un objeto nuevo para tu inventario
Siguiete escena: Piano 3

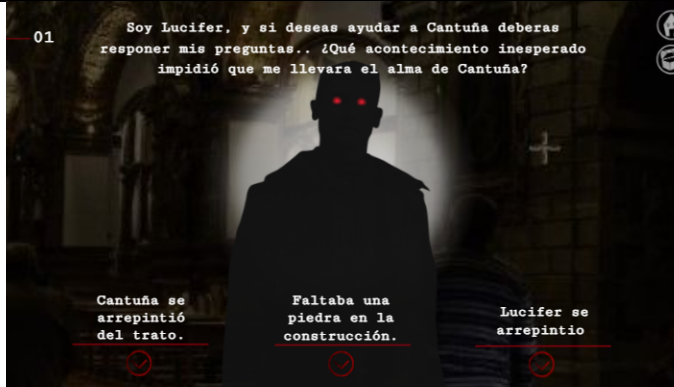
La leyenda de Cantuña

Nombre de la escena: Escenarios 3	Software: Genially	Escena Número: 22
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interior de la Iglesia de San Francisco de Quito. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Un botón que lleva al escenario final.</p>

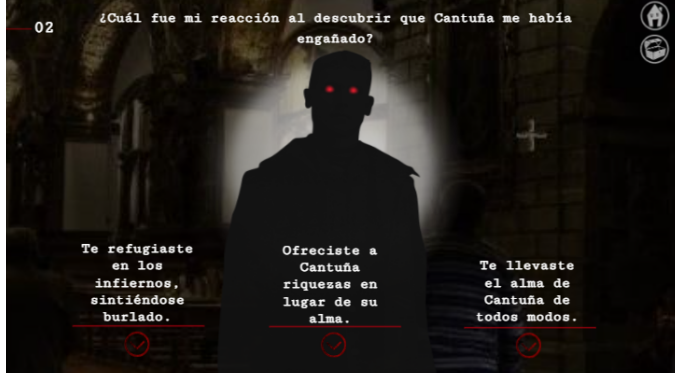
Diálogos: No hay diálogos
Siguiete escena: Habitación

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Habitación	Software: Genially	Escena Número: 23
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Interior de una habitación secreta. Reacciones de acuerdo a interacción: Se puede desplazar la lupa a lo largo de la habitación hasta identificar un código.
Diálogos: No hay diálogos Siguiente escena: Satanás		

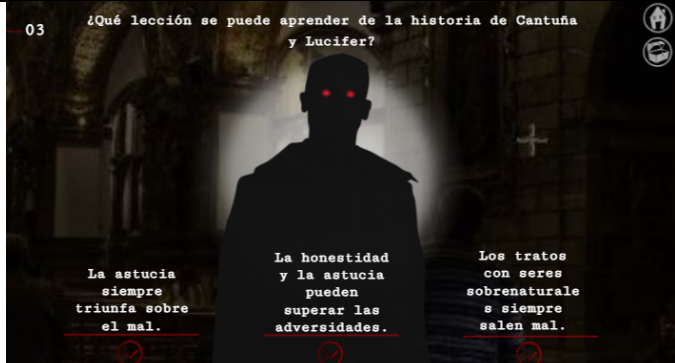
La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Habitación	Software: Genially	Escena Número: 24
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Sala Satanás en escena. Reacciones de acuerdo a interacción: Se puede desplazar la luz de una linterna a lo largo de la pantalla hasta dar con el intruso (Satanás).
Diálogos: No hay diálogos Siguiente escena: Satanás pregunta 1		

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Satanás pregunta 1	Software: Genially	Escena Número: 25
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo con Satanás. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.

<p>Diálogos: Soy Lucifer, y si deseas ayudar a Cantuña deberas responder mis preguntas.. ¿Qué acontecimiento inesperado impidió que me llevara el alma de Cantuña?</p>
<p>Siguiente escena: Satanás pregunta 2</p>

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Satanás pregunta 2	Software: Genially	Escena Número: 26
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fondo con Satanás. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>

<p>Diálogos: ¿Cuál fue mi reacción al descubrir que Cantuña me había engañado?</p>
<p>Siguiente escena: Satanás pregunta 3</p>

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Satanás pregunta 3	Software: Genially	Escena Número: 27
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fondo con Satanás. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>

<p>Diálogos: ¿Qué lección se puede aprender de la historia de Cantuña y Lucifer?</p>
<p>Siguiente escena: Maletín 1</p>


La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Maletín 1	Software: Genially	Escena Número: 28
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fondo con Satanás.

	<p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario oprime el maletín para obtener los recuerdos de Cantuña.</p>
---	---


Diálogos: Ninguno
Siguiete escena: Maletín 2


La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Maletín 1	Software: Genially	Escena Número: 29
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maletín abierto y felicitaciones por ganar el juego. <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p>


Diálogos: Ninguno
Siguiete escena: Error

La leyenda de Cantuña		
Nombre de la escena: Error	Software: Genially	Escena Número: 30
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Satanás te indica que fallaste. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Botón para regresar a la pregunta incorrecta.</p>


Diálogos: Oh, no. Fallaste...
Siguiete escena:

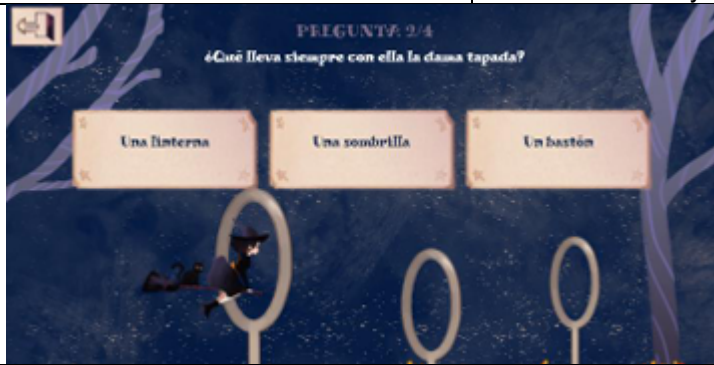
La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Pantalla de inicio	Software: Genially	Escena Número: 1
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> El título de la historia. Reacciones de acuerdo a interacción: Al oprimir la palabra "Comenzar" se pasa a la siguiente diapo.
Diálogos: No tiene diálogo		
Siguiente escena: Leyenda		


La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Leyenda	Software: Genially	Escena Número: 2
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Texto de la historia Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 1.1		


La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 1.1	Software: Genially	Escena Número: 3
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Introducción a la lección 1. Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.
Diálogos: No hay diálogos		


Siguiente escena: Lección 1.2


La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 1.2	Software: Genially	Escena Número: 4
		Especificaciones: • Fondo con una bruja cruzando entre anillos. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 1.3		

La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 1.3	Software: Genially	Escena Número: 5
		Especificaciones: • Fondo con una bruja cruzando entre anillos. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 1.4		


La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 1.4	Software: Genially	Escena Número: 6
		Especificaciones: • Fondo con una bruja cruzando entre anillos. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 1.5		


La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 1.5	Software: Genially	Escena Número: 7
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo con una bruja cruzando entre anillos. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las tres opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 1.6		

La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 1.6	Software: Genially	Escena Número: 8
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo con una bruja cruzando y una felicitación. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario oprime en la pantalla y continua la escena.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 1.7		


La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 1.7	Software: Genially	Escena Número: 9
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo con una bruja cruzando y un mensaje de derrota. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario oprime en la pantalla y regresa a la pregunta incorrecta.


Diálogos: No hay diálogos
Siguiente escena: Lección 2.1


La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 2.1	Software: Genially	Escena Número: 10
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la lección 2
		Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 2.2		

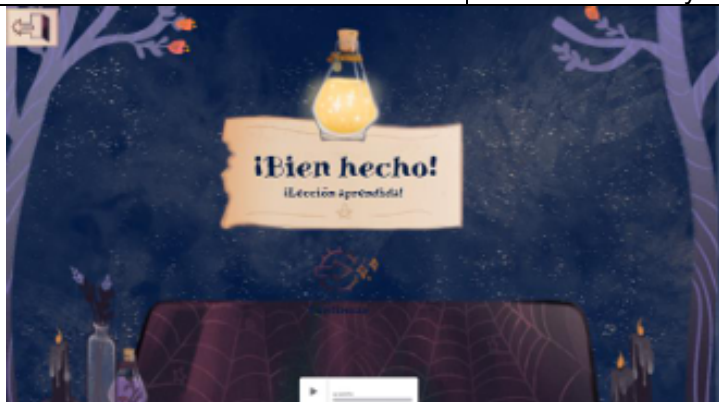
La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 2.2	Software: Genially	Escena Número: 11
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Pociones con letras
		Reacciones de acuerdo a interacción: Se arrastra un círculo hacia la letra que es la opción correcta para continuar.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 2.3		

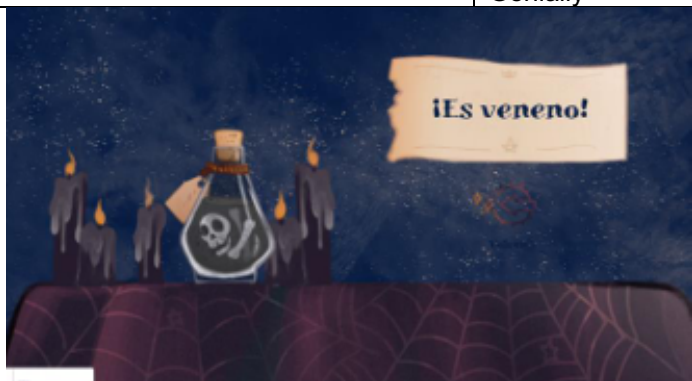
La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 2.3	Software: Genially	Escena Número: 12
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Pociones con letras


 <p>PREGUNTA 2/4 ¿Cuál es la forma correcta de escribir esta palabra? _estido</p> <p>B V G</p> <p>Arrastra el círculo y busca la letra.</p>	<p>Reacciones de acuerdo a interacción: Se arrastra un círculo hacia la letra que es la opción correcta para continuar.</p>
<p>Diálogos: No hay diálogos Siguiente escena: Lección 2.4</p>	

<p>La Dama Tapada</p>		
<p>Nombre de la escena: Lección 2.4</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 13</p>
 <p>PREGUNTA 3/4 ¿Cuál es la forma correcta de escribir esta palabra? Ele_ante</p> <p>G V B</p> <p>Arrastra el círculo y busca la letra.</p>	<p>Especificaciones: • Pociones con letras</p> <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Se arrastra un círculo hacia la letra que es la opción correcta para continuar.</p>	
<p>Diálogos: No hay diálogos Siguiente escena: Lección 2.5</p>		


<p>La Dama Tapada</p>		
<p>Nombre de la escena: Lección 2.5</p>	<p>Software: Genially</p>	<p>Escena Número: 14</p>
 <p>PREGUNTA 4/4 ¿Cuál es la forma correcta de escribir esta palabra? Sal_arse</p> <p>B Y V</p> <p>Arrastra el círculo y busca la letra.</p>	<p>Especificaciones: • Pociones con letras</p> <p>Reacciones de acuerdo a interacción: Se arrastra un círculo hacia la letra que es la opción correcta para continuar.</p>	
<p>Diálogos: No hay diálogos Siguiente escena: Lección 2.6</p>		


La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 2.6	Software: Genially	Escena Número: 15
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo con una poción y una felicitación. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario oprime en la pantalla y continua la escena.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiete escena: Lección 2.7		

La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 2.7	Software: Genially	Escena Número: 16
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Fondo con veneno y un mensaje de derrota. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario oprime en la pantalla y regresa a la pregunta incorrecta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiete escena: Lección 3.1		

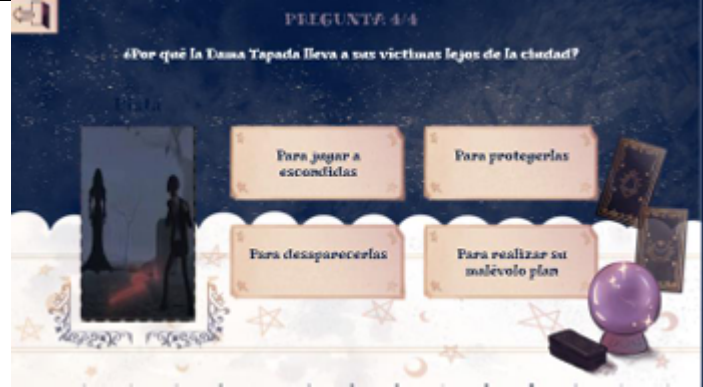
La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 3.1	Software: Genially	Escena Número: 17
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Introducción a la lección 3. Reacciones de acuerdo a interacción: Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiete escena: Lección 3.2		

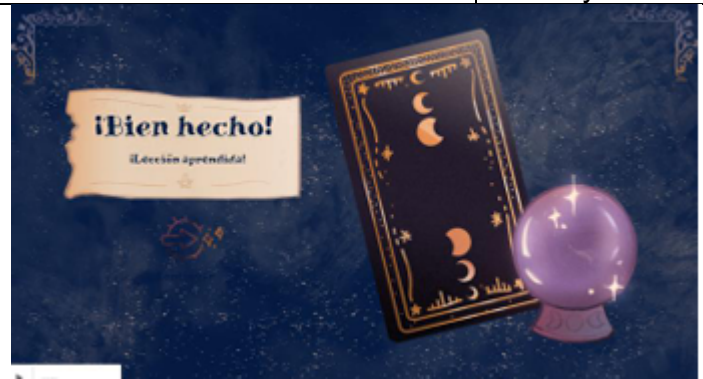
La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 3.2	Software: Genially	Escena Número: 18
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen de referencia para la pregunta. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las cuatro opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiete escena: Lección 3.3		

La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 3.3	Software: Genially	Escena Número: 19
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen de referencia para la pregunta. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las cuatro opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiete escena: Lección 3.4		

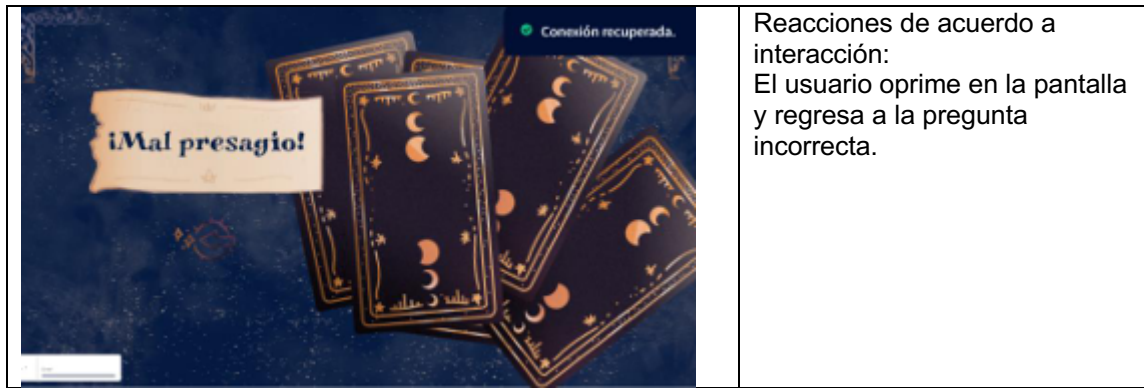
La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 3.4	Software: Genially	Escena Número: 20
		<p>Especificaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imagen de referencia para la pregunta. <p>Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las cuatro opciones ofrecidas a la que considera correcta.</p>
Diálogos: No hay diálogos		

Siguiente escena: Lección 3.5

La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 3.5	Software: Genially	Escena Número: 21
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Imagen de referencia para la pregunta Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario selecciona entre las cuatro opciones ofrecidas a la que considera correcta.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 3.6		

La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 3.6	Software: Genially	Escena Número: 22
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Fondo con una bola de cristal y una felicitación. Reacciones de acuerdo a interacción: El usuario oprime en la pantalla y continua la escena.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Lección 3.7		

La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Lección 3.7	Software: Genially.	Escena Número: 23
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Fondo con un mensaje de derrota.



Reacciones de acuerdo a interacción:
El usuario oprime en la pantalla y regresa a la pregunta incorrecta.

Diálogos: No hay diálogos
Siguiente escena: Lección 4.1

La Dama Tapada

Nombre de la escena: Lección 4.1	Software: Genially.	Escena Número: 24
----------------------------------	---------------------	-------------------



Especificaciones:
• Introducción a la lección 3.
Reacciones de acuerdo a interacción:
Dos botones: uno para regresar y otro para continuar.

Diálogos: No hay diálogos
Siguiente escena: Lección 4.2

La Dama Tapada

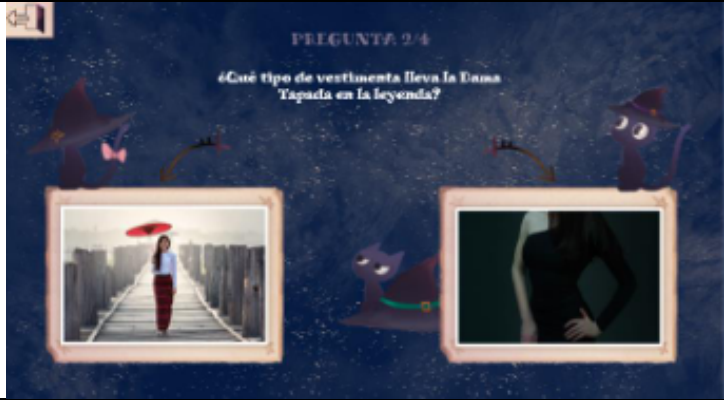
Nombre de la escena: Lección 4.2	Software: Genially	Escena Número: 25
----------------------------------	--------------------	-------------------





Especificaciones:
• Se presentan dos imágenes que reflejan la posible respuesta a la pregunta.
Reacciones de acuerdo a interacción:
Al oprimir en la imagen que representa la respuesta correcta se pasa a la siguiente escena.


Diálogos: No hay diálogos
Siguiente escena: Lección 4.3


La Dama Tapada

Nombre de la escena: Lección 4.3		Software: Genially	Escena Número: 26
			Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Se presentan dos imágenes que reflejan la posible respuesta a la pregunta
Diálogos: No hay diálogos.			Reacciones de acuerdo a interacción: Al oprimir en la imagen que representa la respuesta correcta se pasa a la siguiente escena.
Siguiente escena: Lección 4.4			

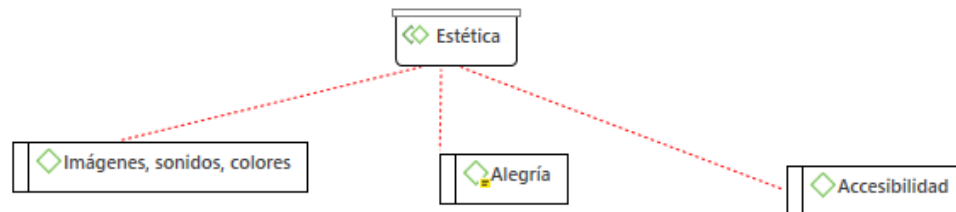
La Dama Tapada			
Nombre de la escena: Lección 4.4		Software: Genially	Escena Número: 27
			Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Se presentan dos imágenes que reflejan la posible respuesta a la pregunta.
Diálogos: No hay diálogos			Reacciones de acuerdo a interacción: Al oprimir en la imagen que representa la respuesta correcta se pasa a la siguiente escena.
Siguiente escena: Felicitación			

La Dama Tapada			
Nombre de la escena: Felicitación		Software: Genially	Escena Número: 28
			Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> Imagen de felicitación por haber completado la última de las lecciones.
Diálogos: No hay diálogos			Reacciones de acuerdo a interacción: Al oprimir se pasa a la última escena.
Siguiente escena: Fallaste			

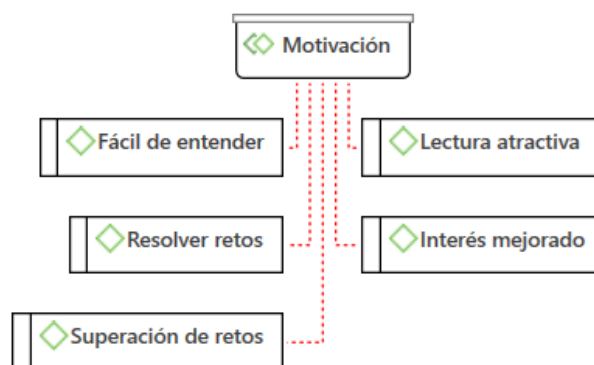
La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Fallaste	Software: Genially	Escena Número: 29
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Imagen con un gato negro y mensaje de derrota.
		Reacciones de acuerdo a interacción: Al oprimir se pasa se regresa a la pregunta contestada incorrectamente.
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena: Final		

La Dama Tapada		
Nombre de la escena: Final	Software: Genially	Escena Número: 30
		Especificaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Imagen de felicitación por haber culminado el juego.
		Reacciones de acuerdo a interacción:
Diálogos: No hay diálogos		
Siguiente escena:		

Por otro parte, como parte de la fase 3 y como último objetivo de investigación se enfocó en explorar la percepción de los estudiantes sobre el uso de las actividades diseñadas en la herramienta digital de gamificación. La primera categoría que se muestra se denomina "**Estética**" ya que según Almonte y Agapito (2016) se refiere a los elementos visuales y sensoriales que influyen en la percepción y experiencia del usuario. Estos elementos incluyen los colores, sonidos e imágenes llamativas que captan la atención y generan un ambiente visualmente atractivo. Además, esta categoría abarca el concepto de "**alegría**", que está relacionado con la sensación de bienestar y satisfacción que experimenta el usuario al interactuar con las actividades propuestas. También se incluye el "**sentimiento de accesibilidad a las actividades planteadas**", lo que implica que los usuarios perciben las actividades como accesibles y fáciles de entender, lo que contribuye a una experiencia positiva y motivadora.

Figura 4.*Categoría Estética*

La segunda categoría se denomina "**Motivación**" ya que según Páez y Mercado (2021) se refiere a los factores que estimulan el interés y la participación activa de los usuarios en las actividades propuestas. Estos factores incluyen una "lectura atractiva", que se relaciona con la capacidad de los materiales de lectura para captar la atención y mantener el interés del usuario. También se menciona el "interés mejorado", que implica un aumento en el nivel de atención y compromiso del usuario con las actividades. Además, se destacan aspectos como la facilidad de entender las actividades propuestas, lo que reduce la frustración y aumenta la satisfacción del usuario. Otros factores importantes son la capacidad de "resolver retos" y la oportunidad de experimentar la "superación de retos", lo que brinda un sentido de logro y motivación para continuar participando en las actividades.

Figura 5.*Categoría Motivación*

Se ha denominado a los códigos de la categoría de Estética como Imágenes, sonidos y colores, Alegría y Accesibilidad debido a que son los términos utilizados en el proceso de gamificación para referir a las características esenciales que estimulan el acercamiento a las herramientas de gamificación (Ortíz-Colón et al., 2018).

Para mayor referencia sobre estos códigos, se presenta lo recopilado en el instrumento:

"Me llamaron la atención elementos como las imágenes, los sonidos y los desafiantes acertijos que se presentaron durante el juego" (entrevista).

"Muy feliz y contento mientras participaba en el juego" (entrevista).

"Cada vez que superaba un nivel, experimentaba una gran emoción y disfrutaba del logro alcanzado" (entrevista).

"Muy divertido, fácil de entender y rápidamente accesible" (entrevista).

"Muy divertido y emocionante aprender de esta manera ya que se puede aprender de diferentes maneras a través del juego" (entrevista).

"Sí, definitivamente. La experiencia fue más entretenida y menos agotadora, permitiéndonos aprender de manera más rápida y efectiva a través del juego" (entrevista).

"Muy divertido y fácil de entender" (entrevista).

"Que es muy divertido aprender jugando" (entrevista).

"Sí, porque por medio del juego aprendo más rápido y es divertido" (entrevista).

"Las imágenes y los sonidos eran super chéveres" (entrevista).

"Aprender así es chévere porque no es aburrido como la escuela normal" (entrevista).

"Sí, mucho más, era divertido y aprendí rápido" (entrevista).

"Me gustaron las imágenes y los sonidos" (entrevista).

"Feliz y emocionado" (entrevista).

"Fácil de entender" (entrevista).

Finalmente se ha denominado a los códigos de la categoría de Motivación como Fácil de entender, Lectura Atractiva, Interés Mejorado y Superación de Retos debido a que son los elementos base de la estructura del juego de gamificación (Cortizo et. al, 2011; Marín y Atamaint, 2022, Werbach y Hunter, 2013,). Para mayor referencia sobre estos códigos, se presenta lo recopilado en el instrumento:

"Sí, experimenté emociones intensas al intentar superar niveles y alcanzar la meta del juego, lo cual me motivó a seguir participando" (entrevista).

"Cada vez que superaba un nivel, experimentaba una gran emoción y disfrutaba del logro alcanzado" (entrevista).

"Sí, definitivamente. La experiencia fue más entretenida y menos agotadora, permitiéndonos aprender de manera más rápida y efectiva a través del juego" (entrevista).

"Sí, porque por medio del juego aprendo más rápido y es divertido" (entrevista).

"Si porque era emocionante y quería llegar al final del juego" (entrevista).

"Cuando pasaba de nivel, era lo más divertido" (entrevista).

"Aprender así es chévere porque no es aburrido como la escuela normal" (entrevista).

"Pasar de nivel fue lo mejor" (entrevista).

"La mejor parte fue avanzar de nivel" (entrevista).

"Pasar niveles fue genial" (entrevista).

Capítulo 5: Discusión

La integración de la gamificación en el ámbito educativo ha suscitado un interés creciente debido a su capacidad para potenciar la motivación y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Autores como Almonte y Agapito (2016) resaltan la importancia de elementos estéticos y sensoriales, como los colores, sonidos e imágenes, que influyen significativamente en la experiencia del usuario al generar un entorno atractivo y motivador, igualmente Marín y Atamaint (2022) sugieren que el diseño visual atractivo y la presentación de contenido de manera atractiva pueden influir significativamente en la experiencia del usuario en entornos de gamificación educativa. Este enfoque subraya la necesidad de considerar cuidadosamente el diseño visual de las actividades de gamificación para crear un ambiente propicio para el aprendizaje.

En consonancia, Páez y Mercado (2021) destacan la relevancia de los factores motivacionales, como una lectura atractiva y la resolución de retos, para estimular el interés y la participación activa de los estudiantes en las actividades de gamificación. Estos elementos motivadores desempeñan un papel fundamental en el compromiso de los estudiantes y en su disposición para enfrentar desafíos académicos.

Al contrastar estos conceptos teóricos con los resultados de las entrevistas realizadas a niños después de participar en una actividad de gamificación para la comprensión lectora, se evidencian puntos de convergencia y áreas de mejora. Los testimonios recabados destacan la apreciación de los estudiantes por aspectos relacionados con la estética, como la presencia de imágenes llamativas y colores atractivos. Este hallazgo respalda la importancia asignada por Almonte y Agapito (2016) al diseño visual en la experiencia de usuario, enfatizando la necesidad de crear entornos visuales atractivos en las actividades de gamificación para fomentar la motivación y el compromiso.

Además, los resultados muestran que los estudiantes se sienten motivados por la oportunidad de resolver retos y experimentar la superación de los mismos, lo cual coincide con la perspectiva de Páez y Mercado (2021) sobre la importancia de la motivación en la participación activa de los usuarios en las actividades de gamificación. Werbach y Hunter (2013) destacan que la gamificación puede mejorar la motivación intrínseca de los estudiantes al proporcionar desafíos significativos y oportunidades para el progreso. Esta perspectiva coincide con la idea de que la gamificación puede aumentar la motivación al ofrecer un sentido de logro y progreso, como se evidencia en los testimonios de los estudiantes entrevistados. Esta coincidencia subraya la efectividad de integrar elementos desafiantes y gratificantes en el diseño de las actividades para mantener alto el interés y la motivación de los estudiantes.

Por otro lado, aunque inicialmente no se había identificado la accesibilidad como un punto relevante en el análisis, emergió como un aspecto crucial en la percepción de los estudiantes sobre las actividades de gamificación. La retroalimentación de los estudiantes indica que perciben

las actividades como fáciles de entender y rápidamente accesibles. Este hallazgo refuerza la idea de que el diseño intuitivo y la claridad en las instrucciones son aspectos esenciales para garantizar una experiencia positiva de gamificación. Esta observación también encuentra respaldo en las ideas de autores como Cortizo et al. (2011), quienes resaltan la importancia de la claridad y la simplicidad en el diseño de juegos educativos para maximizar la participación y el aprendizaje de los estudiantes y de Ortiz-Colón et al. (2018) que enfatizan la importancia de la accesibilidad en el diseño de actividades de gamificación, destacando la necesidad de que las actividades sean intuitivas y fáciles de entender para los usuarios.

Analizando estos resultados en función de los objetivos planteados, se puede concluir que se logró cumplir con el objetivo general y los objetivos específicos de la investigación.

En primer lugar, el objetivo general de analizar la influencia del uso de una herramienta digital basada en la gamificación sobre la comprensión lectora en niños de sexto de EGB de la unidad educativa 27 de febrero se cumplió satisfactoriamente. Los resultados obtenidos de las entrevistas reflejan una mejora en la percepción y la experiencia de los estudiantes con respecto al proceso de comprensión lectora después de participar en la actividad de gamificación.

En lo que respecta al primer objetivo específico, que consiste en identificar las estrategias y herramientas de gamificación más efectivas para mejorar la comprensión lectora de los niños, se destaca la importancia de plataformas como Genially, Kahoot, ClassDojo y Ta-tum. Según Páez et al. (2022), estas plataformas ofrecen la posibilidad de crear actividades interactivas y lúdicas que promueven una interacción efectiva entre profesores y alumnos. La elección de Genially como la herramienta principal se basa en su amplio reconocimiento entre los docentes entrevistados, quienes la describen como motivadora, dinámica y fácil de usar. Esto sugiere que Genially tiene un impacto positivo en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto al segundo objetivo específico, que consiste en plantear actividades en una herramienta digital basada en la gamificación para mejorar la comprensión lectora, se resalta la importancia de establecer normas de juego, dinámicas de juego, niveles de dificultad, adaptación a estilos de aprendizaje y evaluaciones individuales para garantizar el éxito de la gamificación en la mejora de la comprensión lectora. Estos procedimientos, identificados por Páez y Mercado (2021), son fundamentales para ajustar el proceso de enseñanza y lograr resultados efectivos. Genially se destaca no solo como una herramienta, sino también como una estrategia integral para enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes. Su capacidad para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y motivar a los estudiantes la convierte en una opción valiosa para implementar estrategias de gamificación.

La apreciación de los estudiantes por la estética visual y la motivación generada por la resolución de desafíos son factores que influyen positivamente en su capacidad para comprender textos. La presencia de imágenes llamativas y colores atractivos, junto con la oportunidad de enfrentar retos, incentiva la atención y el compromiso con las actividades de lectura, mejorando así la comprensión de los contenidos. Es así que para mejorar la enseñanza de la lectura en los

estudiantes y obtener mayores niveles de comprensión es necesario reestructurar la manera tradicional de enseñanza, involucrando la motivación, estrategias y comprensión lectora (Morales et al., 2017).

Además, la facilidad de acceso y comprensión de las actividades de gamificación también tiene un impacto directo en la comprensión lectora. La retroalimentación de los estudiantes sobre la accesibilidad de las actividades sugiere que la claridad en las instrucciones y la simplicidad en el diseño facilitan la comprensión de los textos asociados a dichas actividades, esto involucra aspectos como la motivación, retos y recompensas, propuestas relevantes para estimular el aprendizaje y el desarrollo de la lectura como disfrute y como experiencia (Rettenmaier y Amaral, 2019).

Capítulo 6: Conclusión

La presente tesis ha explorado el impacto de la gamificación en el proceso de aprendizaje, específicamente en la comprensión lectora de estudiantes de sexto grado de educación básica. A través de la investigación y análisis de los resultados obtenidos, se han identificado varios elementos relevantes que destacan la importancia de la gamificación como una herramienta efectiva para mejorar la motivación, la participación y, en última instancia, el rendimiento académico de los estudiantes.

Uno de los hallazgos más significativos es la influencia positiva de los elementos estéticos y sensoriales en la experiencia del usuario. La presencia de imágenes llamativas, colores atractivos y una presentación visualmente atractiva ha demostrado ser crucial para mantener el interés y la motivación de los estudiantes en las actividades de gamificación. Esto respalda la importancia de cuidar el diseño visual de las actividades para crear un entorno propicio para el aprendizaje.

Además, se ha observado que los desafíos y la superación de los mismos son factores motivacionales clave en el proceso de gamificación. La oportunidad de resolver retos y experimentar un sentido de logro al superar niveles ha demostrado ser altamente estimulante para los estudiantes, lo que subraya la importancia de integrar elementos desafiantes y gratificantes en el diseño de las actividades.

Otro aspecto relevante que ha surgido de esta investigación es la importancia de la accesibilidad y la claridad en las instrucciones. Los estudiantes valoran positivamente la facilidad de entender las actividades propuestas y la rapidez con la que pueden acceder a ellas. Esto resalta la necesidad de diseñar actividades intuitivas y fáciles de entender para garantizar una experiencia de gamificación positiva y efectiva.

En términos de recomendaciones, se sugiere a los educadores considerar la integración de herramientas digitales de gamificación en sus prácticas pedagógicas. Plataformas como Genially, Kahoot, ClassDojo y Ta-tum ofrecen oportunidades para crear actividades interactivas y lúdicas que pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Además, se recomienda prestar atención al diseño visual, establecer desafíos significativos y garantizar la accesibilidad de las actividades para maximizar su efectividad.

Referencias bibliográficas

- Almonte, M., y Agapito, J. (2016). Gamificación y e-learning: Estudio de un contexto universitario para la adecuación de su diseño. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, 4, 52–60. <https://doi.org/10.51302/tce.2016.78>
- Anilema, J., Moreta, R., y Mayorga, M. (2020). *Diagnóstico de la comprensión lectora en estudiantes del cantón Colta, Ecuador*. 24(100), 56–65.
- Armijos Uzho, A., Paucar Guayara, C., & Quintero Barberi, J. (2023). Estrategias para la comprensión lectora: Una revisión de estudios en Latinoamérica. *Revista Andina de Educación*, 6(2), 000626. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.6.2.6>
- Bautista, A. y Alba, C. (1997) "¿Qué es Tecnología Educativa?: Autores y significados", *Revista Píxel-bit*, 9(4). <http://www.us.es/pixelbit/art94.htm>
- Cabero, J. (1998): Impacto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las organizaciones educativas: Enfoques en la organización y dirección de instituciones educativas formales y no formales, Granada, Grupo Editorial Universitario, 197-206.
- Cortizo, J. C., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz del Dedo, L. I. y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En M. J. García García y E. Icarán (Eds.), VIII Jornadas internacionales de innovación universitaria. Madrid: Universidad Europea de Madrid.
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., y Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44–59. <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Gallego, F., Molina, R., y Llorens, F. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195>
- García, F., Cara-Muñoz, J., Martínez, J., y Cara-Muñoz, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una aproximación teórica. *Logía, Educación física y deporte*, 1(1), 16–24.
- García-Velasco M., Zambrano-Montes L. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dom. Cien*, 7 (6), 1031-1047.
- Garone, P., & Nesteriuk, S. (2019). Gamification and Learning: A Comparative Study of Design Frameworks. En V. G. Duffy (Ed.), *Digital Human Modeling and Applications in Health, Safety, Ergonomics and Risk Management. Healthcare Applications* (pp. 473–487). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-22219-2_35

- Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Espacios*, 40(15), 25.
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (First edition). McGraw-Hill Education.
- Herrera, L., Hernández, G., Valdés, É., y Valenzuela, N. (2015). Nivel de comprensión lectora de los primeros medios de colegios particulares subvencionados de Talca. *Foro educacional*, 25, 125–142.
- Hurtado, V., y Lozano, M. (2022). Gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa José María Córdoba, en el municipio de Jamundí-Valle del Cauca [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Bogotá, Colombia.
- Islas, C. (2018). La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva / The role of ICT in education: Applications, Limitations, and Future Trends. *RIDE revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 8(15), 861–876. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.324>
- Irela, M., Morales, L., y Zapata, V. (2017). *Comprensión lectora: motivación, actitud y estrategias lectoras*.
- Jaramillo, P., Castañeda, P., y Pimienta, M. (2009). Qué hacer con la tecnología en el aula: Inventario de usos de las TIC para aprender y enseñar. *Educación y Educadores*, 12(2), 159–179. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83412219011>
- Kovac, M., y Van der Weel, A. (2020). *Lectura en papel vs. Lectura en pantalla* (Centro Regional para el fomento del libro en América Latina y el Caribe). Unesco.
- Loayza, E. (2021). El arborigrama: Estrategia didáctica de comprensión lectora de textos narrativos. *Investigación Valdizana*, 15(2), 89-100. <https://bit.ly/3UJBleP>
- Marín, S., y Atamaint, G. (2022). Experiencias Aprendizaje-Servicio en intervenciones para el mejoramiento de las habilidades lectoras en escolares de Unidades Educativas de la ciudad de Cuenca. *Maskana*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.18537/mskn.13.01.05>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 83, 252–277.
- Oliveras, B., y Sanmartí, N. (2009). La lectura como medio para desarrollar el pensamiento crítico. *Educación química*, 20, 233–245. [https://doi.org/10.1016/s0187-893x\(18\)30058-2](https://doi.org/10.1016/s0187-893x(18)30058-2)
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., y Barragán, E. (2022). Educaplay: Una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>

- Páez, L., y Mercado, E. (2021). *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital Educaplay en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla* [Trabajo de grado - Maestría, Universidad de Cartagena]. <https://hdl.handle.net/11227/12010>
- Polisgua, M., Espinel, J., Posligua, J., y Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Revista UNIANDÉS Episteme*, 9(2), 231–243.
- Prados, G., Cózar, R., del Olmo, J., y González, J. A. (2021). Impact of a gamified platform in the promotion of reading comprehension and attitudes towards reading in primary education. *Computer Assisted Language Learning*, 0(0), 1–25. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1939388>
- Reyes, D. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *Contextos: Estudios De Humanidades Y Ciencias Sociales*, 41, Article 41. <http://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1390>
- Rettenmaier, M., y Amaral, J. (2019). Gamificação e arte literária: jogando com a leitura. *Texto Digital*, 15(2), 162-180. <https://doi.org/10.5007/1807-9288.2019v15n2p162>
- Riffo, B., Caro, N., y Sáez, K. (2018). Conciencia lingüística, lectura en voz alta y comprensión lectora. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 56(2), 175–198. <https://doi.org/10.4067/S0718-48832018000200175>
- Servicio de Innovación Educativa de la UPM (Julio 2020). Gamificación en el Aula. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid. https://innovacioneducativa.upm.es/guias_pdi
- Tenesaca, M., y Criollo, F. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto de año de EGB de la escuela “Gabriel Arsenio Ullauri” de la parroquia Cumbe*. [Trabajo de pregrado, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1646>
- Toala, U., Yépez, S., y Vergara, E. (2018). La comprensión lectora y sus estrategias para el desarrollo de destrezas en los estudiantes: Un estudio de caso. *Luz*, 17(4), 120-125. <https://bit.ly/3L20Zxn>
- Valenzuela, M. Á. (2021). Gamificación para el aprendizaje. *Revista Educación Las Américas*, 11(1), 91–103. <https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>
- Werbach, K. (2014). (Re)Defining Gamification: A Process Approach. En L. Gamberini (Ed.), *Persuasive Technology* (pp. 266–272). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23
- Werbach, K. y Hunter, D. (2013) *Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid: Pearson Educación.

Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., y López Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–326.
<https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz>

Anexos

Anexo 1. Consentimiento informado para padres

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) representante, por favor lea atentamente el siguiente documento que tiene como objetivo explicarle el uso y confidencialidad de sus datos, así como sus derechos y compromisos con respecto a la investigación denominada: USO DE UNA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN LA COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA (EGB). Si tiene cualquier duda consúltelas con la investigadora.

DESCRIPCIÓN DEL ESTUDIO: En el cuestionario se presenta una serie de preguntas acerca de su participación, datos personales. Este cuestionario se aplicará una sola vez por lo que solicitamos la colaboración en el mismo.

POSIBLES BENEFICIOS: El estudio presenta beneficios para el participante con respecto al desarrollo de la comprensión lectora.

POSIBLES RIESGOS: No se considera ningún tipo de riesgo. La investigación requiere contestar solo preguntas relacionadas a su participación, datos personales.

PREGUNTAS E INFORMACIÓN: En caso de tener dudas en alguna pregunta o en relación al estudio, por favor contactarse con la investigadora.

PROTECCIÓN DE DATOS: Las respuestas proporcionadas se manejarán de forma anónima y únicamente se tomarán los datos sociodemográficos como referencia.

La presente requiere su autorización para hacer uso de sus datos, cabe recalcar que todas las respuestas serán utilizadas exclusivamente para la investigación.

Declaración de consentimiento:

He leído y comprendido la información anterior y mis preguntas han sido respondidas satisfactoriamente, por lo que, he comprendiendo que la participación para mi representado es voluntaria y puedo retirarlo si así lo deseo, sin recibir ningún tipo de repercusión en mi contra. De tal manera que PRESTO MI CONSENTIMIENTO para que mi representado participe en la investigación.

SI ___

NO ___

Nombre del participante: _____

Firma del participante: _____

Número de cédula: _____

Fecha: _____

Anexo 2. Consentimiento informado para docentes

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sr(a) docente, por favor lea atentamente el siguiente documento que tiene como objetivo explicarle el uso y confidencialidad de sus datos, así como sus derechos y compromisos con respecto a la investigación denominada: **USO DE UNA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN LA COMPRENSIÓN LECTORA EN NIÑOS DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA (EGB)**. Si tiene cualquier duda consúltelas con la investigadora.

DESCRIPCIÓN DEL ESTUDIO: En el cuestionario se presenta una serie de preguntas acerca de su participación, datos personales. Este cuestionario se aplicará una sola vez por lo que solicitamos la colaboración en el mismo.

POSIBLES BENEFICIOS: El estudio presenta beneficios para el participante con respecto al desarrollo de la comprensión lectora.

POSIBLES RIESGOS: No se considera ningún tipo de riesgo. La investigación requiere contestar solo preguntas relacionadas a su participación, datos personales.

PREGUNTAS E INFORMACIÓN: En caso de tener dudas en alguna pregunta o en relación al estudio, por favor contactarse con la investigadora.

PROTECCIÓN DE DATOS: Las respuestas proporcionadas se manejarán de forma anónima y únicamente se tomarán los datos sociodemográficos como referencia.

La presente requiere su autorización para hacer uso de sus datos, cabe recalcar que todas las respuestas serán utilizadas exclusivamente para la investigación.

Declaración de consentimiento:

He leído y comprendido la información anterior y mis preguntas han sido respondidas satisfactoriamente, por lo que, he comprendiendo que mi participación es voluntaria y puedo retirarme si así lo deseo, sin recibir ningún tipo de repercusión en mi contra. De tal manera que **PRESTO MI CONSENTIMIENTO** para participar en la investigación.

SI ___

NO ___

Nombre del participante: _____

Firma del participante: _____

Número de cédula: _____

Fecha: _____

Anexo 3. Entrevista a los estudiantes

Entrevista para los estudiantes

Edad:

Género:

Grado o nivel educativo: medio

¿Tiene experiencia usando juegos para aprender? Sí / No

1. ¿Qué aspectos le llamaron la atención o le sorprendieron de los juegos que realizó para aprender sobre las lecturas?
2. ¿Le gustó aprender jugando? ¿sí / no? ¿Por qué sí o por qué no?
3. ¿Cómo se sintió mientras jugaba?
4. ¿Qué parte del juego disfruto más?
5. ¿Qué le pareció el juego, fue fácil de entender o era muy difícil?
6. ¿Qué opina de aprender mientras juega y se divierte?
7. ¿Siente que su interés en la clase mejoró usando el juego?

Anexo 4. Entrevista a los docentes

Entrevista para los docentes

Edad:

Género:

Nivel educativo en el que enseña:

1. ¿Podría describir su experiencia general al utilizar herramientas de gamificación en su aula? ¿Cuáles fueron los aspectos más destacados y los desafíos que enfrentó?
2. ¿Qué tipos de herramientas o plataformas de gamificación ha utilizado con sus estudiantes? ¿Puede mencionar algunas de las más utilizadas en su experiencia?
3. ¿Ha notado alguna mejora en la motivación y el compromiso de sus estudiantes al implementar la gamificación en sus lecciones? ¿Puede proporcionar ejemplos concretos?
4. En su opinión, ¿qué elementos o características de las herramientas de gamificación son más efectivos para fomentar el aprendizaje y la participación de los estudiantes?
5. ¿Cómo ha sido la retroalimentación de sus estudiantes en relación con el uso de herramientas de gamificación en el aula? ¿Han expresado alguna preferencia o comentario sobre estas estrategias?
6. ¿Ha realizado alguna medición o evaluación formal para determinar si las herramientas de gamificación están teniendo un impacto positivo en los resultados de aprendizaje de sus estudiantes? Si es así, ¿cuáles fueron los resultados?
7. ¿Qué consejos o recomendaciones daría a otros docentes que están considerando la incorporación de la gamificación en su enseñanza? ¿Qué aspectos deben tener en cuenta?
8. ¿Cree que las herramientas de gamificación son una inversión de tiempo y recursos válida para mejorar la calidad de la educación? ¿Por qué o por qué no?

Anexo 5. Links de los juegos de gamificación

- El mundo fantástico de Sofía

<https://view.genial.ly/6553b00844f71a0011874266/interactive-content-breakout-la-mazmorra-del-dragon>

- La leyenda de Cantuña

<https://view.genial.ly/6564b20b29bff900158ca111/interactive-content-escape-room-terror>

- La Dama Tapada

<https://view.genial.ly/6563dc2aefcef60010c5b83f/interactive-content-la-dama-tapada>