



**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
UNIDAD DE POSGRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TEMA:

**RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BASADOS EN LA
GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA
COMPRENSIÓN LECTORA**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación

Autor:

Lcdo. Bryan Fabricio Hinojosa Coral

Tutora:

Ing. Fredy Esparza, Mg.

(QUITO) – ECUADOR

2023

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Bryan Fabricio Hinojosa Coral declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Recursos educativos digitales basados en la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora”, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo. Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito a los 11 días del mes de agosto de 2023, firmo conforme:

Autor: Lcdo. Bryan Fabricio Hinojosa Coral

Firma: *Bryan F. Hinojosa C.*
.....

Número de Cédula: 1755870142

Dirección: Quito, San Juan, Haití Oe 9-393 y Antonio Morgan

Correo Electrónico: bryanhinojosa2297@gmail.com

Teléfono: 0979023726

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BASADOS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA”, presentado por Bryan Fabricio Hinojosa Coral, para optar por el Título de Magíster en Educación.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 11 de agosto del 2023



SE FIRMÓ ELECTRONICAMENTE POR:
**CARLOS FREDY
ESPARZA BERNAL**

.....
Ing. Fredy Esparza, Mg.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magíster en Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 11 de agosto 2023

Bryan F. Hinojosa C.

.....

Lcdo. Bryan Fabricio Hinojosa Coral

1755870142

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, sobre el Tema: “RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BASADOS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación mención en Pedagogía de la Educación, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 11 de agosto de 2023



Firmado electrónicamente por:
**MEDARDO MAURICIO
SILVA VILLALOBOS**

.....
Lcdo. Medardo Mauricio Silva Villalobos, Mg.
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

**MARCELA
SOLEDAD
SILVA JIMENEZ**

Firmado digitalmente
por MARCELA
SOLEDAD SILVA
JIMENEZ
Fecha: 2023.12.07
05:13:19 -05'00'

.....
Lcda. Marcela Soledad Silva Jiménez, Mg.
VOCAL



Firmado electrónicamente por:
**CARLOS FREDY
ESPARZA BERNAL**

.....
Ing. Carlos Fredy Esparza Bernal, Mg.
VOCAL

DEDICATORIA

A mis padres, Fabián y Glorita, quienes con su amor, cariño y sabiduría supieron guiar mi vida por el mejor sendero.

A mi hermano, Santiago, mi segundo padre, tu tiempo invertido en mí, se ve reflejado en las metas culminadas.

A mi Ali, mi buen amor, mi compañera de vida.

A mis amigas, cada momento perdurará en nuestra memoria.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por ser siempre mi luz y guía.

A mis maestros/as, quienes se convirtieron en un ejemplo a seguir.

A mi director de tesis Ing. Fredy Esparza por su tiempo, guía y dedicación hacia este trabajo.

A mi familia, por nunca dejarme caer en momentos de debilidad.

A mi institución Francisca de las Llagas, mi segundo hogar.

A mi Ali y su familia, por ser mi fortaleza y mi paz en todo este caminar.

Isa, Charito, por su alegría y fiel amistad.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN	ii
APROBACIÓN	iii
DECLARACIÓN.....	iv
APROBACIÓN	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
ABSTRACT	xv
INTRODUCCIÓN.....	1
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento del problema	6
Formulación del problema.....	7
Preguntas de investigación	7
Árbol de problemas.....	8
Análisis crítico	9
Destinatarios del Proyecto	9
Objetivos.....	10
General.....	10
Específicos.....	10
CAPÍTULO I.....	11
Antecedentes de la investigación (estado del arte)	11
Desarrollo teórico del objeto y campo.....	16
Constelación de ideas de la variable independiente.....	17
Constelación de ideas de la variable dependiente.....	17
Desarrollo teórico de la variable independiente	18
Proceso de enseñanza y aprendizaje	18
Importancia del proceso enseñanza y aprendizaje.....	18
Metodologías interactivas.....	19
Importancia de las metodologías interactivas.....	20

Gamificación.....	20
Importancia de la gamificación.....	21
Tipos de gamificación.....	21
Gamificación nivel primario.....	21
Gamificación nivel secundario.....	22
Gamificación nivel empresarial.....	22
Elementos de la gamificación.....	23
Dinámica.....	23
Mecánica.....	23
Componente.....	24
Ventajas.....	24
Motivación.....	25
Aprendizaje lúdico.....	26
Trabajo en equipo.....	27
Tipos de jugadores.....	28
Socializadores.....	28
Pensadores.....	28
Exploradores.....	29
Desarrollo teórico de la variable dependiente.....	30
Currículo Nacional.....	30
Importancia.....	30
Área de Lengua y Literatura.....	31
Importancia.....	32
Comprensión lectora.....	32
Importancia.....	33
Proceso lector.....	34
Prelectura.....	34
Lectura.....	34
Poslectura.....	34
Niveles de lectura.....	34
Literal.....	35
Inferencial.....	36
Crítico valorativo.....	37
Etapas cognitivas.....	39

Sintáctico	39
Semántico	40
Léxico	40
Perceptivo	41
Ventajas	42
Argumentación	42
Imaginación y creatividad.....	43
Concentración	44
CAPÍTULO II.....	46
DISEÑO METODOLÓGICO	46
Enfoque y diseño de la investigación	46
Modalidad	47
Tipo de investigación.....	47
Descripción de la muestra y el contexto de investigación	48
Operacionalización de Variables	50
Proceso de recolección de datos	53
Técnicas e instrumentos.....	53
Validez y confiabilidad	55
Análisis e interpretación de resultados	56
Análisis e interpretación de resultados de la encuesta a Estudiantes	56
Análisis e interpretación de resultados de la entrevista a Docentes.....	69
Triangulación de resultados	71
Conclusiones.....	73
Recomendaciones	74
CAPITULO III	76
PRODUCTO.....	76
PROPUESTA INNOVADORA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.....	76
Título.....	76
Datos informativos.....	76
Antecedentes de la propuesta.....	77
Justificación	78
Definición del tipo de producto	79
Objetivos.....	80
Objetivo General.....	80

Análisis de Factibilidad	80
Fundamentación Científica Técnica	82
Definición de la guía didáctica	82
Funciones básicas de una guía didáctica	82
Metodología.....	83
Plan de acción	85
Valoración de la propuesta	87
Producto.....	88
REFERENCIAS	97
ANEXOS	105
Anexo A. Cuestionario de la encuesta aplicada a estudiantes	105
Anexo B. Cuestionario de la entrevista aplicada a docentes	107
Anexo C. Fichas de validación de entrevista a docentes	108
Anexo D. Fichas de validación de encuesta a estudiantes	112
Anexo E. Autorización de recolección de datos	116
Anexo F. Fichas de valoración de especialistas	117
Anexo G. Matriz de entrevista a docentes	121
Anexo H. Alfa de Cronbach.....	136

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1: Características de los niveles de lectura	39
Tabla N°2: Distribución de la población	48
Tabla N°3: División de estudiantes por género	48
Tabla N°4: Operacionalización de la variable independiente	50
Tabla N°5: Operacionalización de la variable dependiente.....	51
Tabla N°6: Estadística de fiabilidad Alfa de Cronbach.....	56
Tabla 7: Gusto por actividades lúdicas.....	57
Tabla 8: Etapas del proceso lector.....	58
Tabla 9: Uso de actividades lúdicas en la lectura de textos.....	59
Tabla 10: Aplicación de estrategias dinámicas.....	60
Tabla 11: Uso de aplicación de estrategias gamificadoras	61
Tabla 12: Actividades lúdicas en medios digitales.....	62
Tabla 13: Uso de páginas web.....	63
Tabla 14: Uso de la plataforma Moodle como apoyo.	64
Tabla 15: Uso de sinónimos y antónimos.....	65
Tabla 16: Fomento de herramientas tecnológicas en tareas en casa.....	66
Tabla 17: Actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico.	67
Tabla 18: Uso de estrategias didácticas para fomentar el hábito lector.....	68
Tabla N°19: Triangulación de resultados	72
Tabla N°20: Funciones básicas de una guía metodológica	83
Tabla N°21: Plan de acción.....	85
Tabla N°22: Matriz de entrevista a Docentes	121
Tabla N°23: Matriz de conclusiones y recomendaciones	128

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N°1: Árbol de problemas.....	8
Gráfico N°2: Mandalas de ojiva de las variables.....	16
Gráfico N°3: Constelación de ideas de la variable independiente.....	17
Gráfico N°4: Constelación de ideas de la variable dependiente.....	17
Gráfico N°5: Relación de desarrollo entre niveles de lectura y etapas cognitivas	42
Gráfico N°6: División de estudiantes por género	49
Gráfico N°7: Criterios de interpretación del Alfa de Cronbach	55
Gráfico N°8: Gusto por actividades lúdicas	57
Gráfico N°9: Etapas del proceso lector	58
Gráfico N°10: Uso de actividades lúdicas en la lectura de textos	59
Gráfico N°11: Aplicación de estrategias dinámicas	60
Gráfico N°12: Uso de aplicación de estrategias gamificadoras.....	61
Gráfico N°13: Actividades lúdicas en medios digitales	62
Gráfico N°14: Uso de páginas web	63
Gráfico N°15: Uso de la plataforma Moodle como apoyo	64
Gráfico N°16: Uso de sinónimos y antónimos	65
Gráfico N°17: Fomento de herramientas tecnológicas en tareas en casa	66
Gráfico N°18: Actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico.....	67
Gráfico N°19: Uso de estrategias didácticas para fomentar el hábito lector	69

**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**TEMA: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BASADOS EN LA
GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN
LECTORA**

AUTOR: Lcdo. Bryan Fabricio Hinojosa Coral

TUTOR: Ing. Fredy Esparza, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

La investigación presenta la problemática del uso inadecuado de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular “Francisca de las Llagas”; el objetivo del presente estudio fue determinar el uso de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora. En cuanto al paradigma trabajado fue el positivista (cuantitativo) e interpretativo (cualitativo), con un enfoque cuanti-cualitativo, el tipo de investigación aplicada fue descriptivo, documental y de campo, es decir, se estudió el fenómeno donde se produce la problemática. Es así como para la recolección de datos se aplicaron las técnicas de la entrevista y la encuesta con los instrumentos del cuestionario y la guía de entrevista que fueron enfocados tanto para docentes como para estudiantes. La información recabada fue analizada e interpretada, dando como conclusión que, el uso de la gamificación debe ser constante y con un objetivo claro a fin de obtener resultados de calidad en la mejora de la comprensión lectora. Por otra parte, entre los resultados obtenidos, los docentes tienen un escaso conocimiento sobre el uso de metodologías activas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. En consecuencia, se propone realizar una guía didáctica basado en la gamificación que fortalezca su uso como metodología activa y motive a la lectura y el proceso de comprensión lectora. De igual manera, la capacitación hacia los docentes es otro factor clave para que estos apliquen de forma adecuada las herramientas y prácticas académicas que se presentan en la guía didáctica.

DESCRIPTORES: Actividades lúdicas, Comprensión lectora, Gamificación, Guía didáctica, Metodologías activas

**UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MASTER'S DEGREE IN EDUCATION**

**THEME: DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES BASED ON
GAMIFICATION FOR THE DEVELOPMENT OF READING
COMPREHENSION**

AUTHOR: Lcdo. Bryan Fabricio Hinojosa Coral

TUTOR: Ing. Fredy Esparza, Mg.

ABSTRACT

The research presents the problem of the inadequate use of gamification for developing reading comprehension in ninth-year students of General Basic Education of the "Francisca de las Llagas" Private Educational Unit. The study objective was to determine the use of gamification for strengthening reading comprehension. The paradigm used was positivist (quantitative) and interpretative (qualitative), with a quantitative-qualitative approach; the type of research applied was descriptive, documentary, and field, that is, the phenomenon where the problem occurs was studied. Thus, for data collection, the interview and survey techniques were applied with the questionnaire and interview guide instruments focused on teachers and students. The information collected was analyzed and interpreted, concluding that gamification must be constant and with a clear objective to obtain quality results in improving reading comprehension. Moreover, among the results obtained, teachers have scarce knowledge about the use of active methodologies to improve the teaching-learning process in the Language and Literature subject. Therefore, it is proposed to make a teaching guide based on gamification that strengthens its use as an active methodology and motivates reading and the reading comprehension process. Likewise, teacher training is another key factor for teachers to properly apply the academic tools and practices presented in the teaching guide.

KEYWORDS: Ludic activities, Reading comprehension, Gamification, Didactic guide, Active methodologies



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La línea de investigación que plantea el presente estudio procede del enfoque Pedagógico cuya línea es la Praxis Pedagógica, dada la importancia que tiene el docente en crear nuevas propuestas para la mejora de la práctica educativa, sea en entornos físicos o digitales. Además, la pedagogía como práctica fomenta la argumentación, criticidad e innovación en la forma de enseñanza. Es un elemento cultural que permite el desarrollo del “saber hacer” y la interacción entre los actores principales del hecho educacional. La relación entre la pedagogía y la didáctica ayuda a crear una educación propositiva, donde esté ligado el humanismo y la formación de individuos. Por lo cual, se pretende aplicar la pedagogía fundamentada en tres elementos: la vivencia, la expresión y la comprensión.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura en su Declaración de Incheon (UNESCO, 2016) meta 4.6 numeral 59 menciona “De aquí a 2030, todos los jóvenes y adultos del mundo deberán haber alcanzado niveles adecuados y reconocidos de conocimientos fundamentales en lectura, escritura y cálculo” además, informa “Las TIC, y en particular las tecnologías móviles, son muy prometedoras para acelerar el progreso hacia la consecución de esta meta”, por lo tanto, es importante asumir que la educación digital con la ayuda de herramientas tecnológicas son oportunas para una mejora en la educación y con resultados óptimos. Además, el aplicar las TIC en las instituciones educativas promueve una cultura digital que esté acorde a las necesidades que el mundo actual requiere.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021) menciona sobre la importancia de las TIC en la educación “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación para mejorarla”, se puede visualizar que la tecnología juega un papel prioritario en el desarrollo adecuado de la educación a nivel

mundial, sin embargo, es importante que el uso de estas tecnologías sea eficiente, para lo cual, los docentes deben estar capacitados para que la enseñanza de estas herramientas hacia sus estudiantes sea de calidad. Asimismo, gracias a este tipo de medios se pretende animar a los estudiantes a crear nuevos conocimientos, fortalecer la inclusión de individuos y la mejora educativa desde el aspecto administrativo.

En la Constitución de la República del Ecuador (2008), Art. 343 menciona sobre la finalidad del sistema de educación “el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura” (p. 168), de igual manera, en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2015) Art. 347, numeral 8 afirma que el Estado tendrá la responsabilidad de “incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 5). Con relación a la lectura y su aplicación dentro de las aulas en el acuerdo ministerial MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A se dispone la implementación de la hora de animación a la lectura en los niveles Elemental, Media y Superior (Ministerio de Educación, 2023, p. 17).

En el acuerdo ministerial MINEDUC-MINEDUC-2022-00040-A trata sobre la implementación de las tecnologías en el proceso educativo afirmando lo siguiente:

Garantizar la disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y asequibilidad de las tecnologías de la información, la alfabetización digital desde una perspectiva intercultural, el uso de la comunicación en el proceso educativo como derechos fundamentales y propiciar el vínculo de la enseñanza con las actividades productivas o sociales (p. 1).

Acorde a lo expuesto, la tecnología y la lectura son elementos que deben estar interrelacionados y que los docentes deben aplicar al momento de impartir sus asignaturas. Cabe también mencionar que la lectura no solo está implicada en la materia de Lengua y Literatura, por el contrario, esta habilidad debe ser obligatoriamente desarrollada en todas las áreas del conocimiento, tomando en cuenta, que la lectura es

una base cognitiva de los seres humanos, sea cual sea el campo en el cual se desarrolle este.

Marí, (2020) de la Universidad de Valencia realizó una investigación titulada “La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria”. Este proyecto tuvo como objetivo identificar y observar aquellos principios básicos que definen la estrategia de la gamificación, para evaluar cuáles de ellos son más eficaces a la hora de promover en entornos educativos inclusivos, participativos, flexibles y motivadores. Realizado el estudio se llegó a la conclusión que los estudiantes del siglo actual necesitan una diversidad de herramientas para poder acceder al conocimiento y ya no depender solo de un texto o una presentación que el maestro realice. Por lo tanto, es de gran importancia aplicar esta estrategia en la actualidad dentro y fuera del aula, tomando en cuenta que el aprendizaje es más significativo a través de la práctica y aplicación, y no solo del campo teórico.

López (2021) de la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá desarrolló un proyecto de investigación titulado “Gamificación y Comprensión Lectora” cuyo objetivo fue caracterizar el impacto del uso de elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje para el mejoramiento de la comprensión lectora. Donde llegó a la conclusión que gracias al juego, los estudiantes además de fortalecer sus conocimientos académicos, logran de igual manera expresar sus sentimientos y emociones; fortalecen la comunicación entre sus compañeros y extienden esta práctica con su familia. Asimismo, el conectar el juego con la lectura, menciona la autora, provoca en los estudiantes una mayor amplitud de su imaginación y forma un criterio más analítico y profundo al momento de dar a conocer sus opiniones.

Continuando con el tema, Horna (2022) de la Universidad César Vallejo efectuó una investigación nombrada “Influencia de la Gamificación en la Comprensión Lectora”. Este trabajo tuvo como objetivo determinar la importancia de actividades lúdicas dentro del aula de clase para fortalecer la comprensión lectora en sus distintos niveles. Con el trabajo aplicado, el autor concluyó que la gamificación permite el mejor desarrollo de las clases, las vuelve más interactivas y atractivas para el estudiante, de

igual forma, gracias a las actividades lúdicas ejecutadas, el grupo de estudiantes mejoró su nivel de lectura, comprendiendo significados, conceptos y la obtención de ideas principales de los textos.

De igual manera, Bajaña (2020) de la Universidad Casa Grande realizó una investigación denominada “Estrategia de gamificación para el aprendizaje de Lengua y Literatura” donde su objetivo fue analizar cómo el uso de estrategias gamificadas mejora el proceso de aprendizaje y en base a los datos obtenidos, diseñar actividades ludificadas que se incorporen en las planificaciones de clase. Al desarrollar su estudio pudo concluir que las estrategias de gamificación son importantes aplicarlas dentro del aula de clase, además, que el mayor reto para los docentes será emplear todo tipo de actividades lúdicas donde las herramientas son escasas para desarrollar esta práctica, esto permite que el docente promueva en el estudiante un aprendizaje significativo y a largo plazo.

Asimismo, Pazmiño (2021) de la Universidad Tecnológica Indoamérica efectuó una investigación titulada “La Gamificación en el desarrollo de habilidades de Comprensión Lectora para Bachillerato” donde su objetivo se enfocó en desarrollar estrategias por medio de actividades gamificadoras para la mejora de las habilidades en la comprensión lectora. Habiendo realizado su estudio concluyó que aplicar la gamificación en los estudiantes fortalece las habilidades tanto cognitivas como metacognitivas. También, menciona que actividades lúdicas mejoran la comprensión y análisis de textos, permitiendo que tengan un progreso académico y a la vez, la buena relación con su entorno.

Finalmente, Montenegro (2022) de la Universidad Tecnológica Indoamérica realizó un proyecto investigativo denominado “Gamificación una herramienta pedagógica para motivar la lectura en los niños y niñas de cuarto año de Educación General Básica”. Su objetivo fue implementar actividades gamificadoras como herramientas pedagógicas para la motivación a la lectura en niños y niñas de EGB, concluyendo con su investigación que los instrumentos tecnológicos son un gran apoyo para la comprensión de textos en los estudiantes, donde estas herramientas cuentan con

aplicaciones que hacen que las clases sean más lúdicas e interactivas. Por lo tanto, los estudiantes cumplen con las actividades designadas por el maestro y crean incluso un mejor ambiente dentro del aula.

Los estudios previamente citados muestran que existen dificultades al momento de aplicar la gamificación como estrategia didáctica para la mejora de la comprensión lectora, así también, se evidencia que la tecnología no está siendo aprovechada dentro del aula de clase, tomando en cuenta que las herramientas que existen en la actualidad son varias y cada vez, de mejor calidad. Por lo tanto, con la presente investigación se pretende ampliar el conocimiento sobre la importancia de la gamificación para la mejora de la comprensión lectora, donde las herramientas que se incluyan dentro de este trabajo, sean bien aplicadas y enfocadas por los docentes para crear una mayor motivación hacia la lectura en los estudiantes.

La Unidad Educativa Particular “Francisca de las Llagas” se encuentra ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Belisario Quevedo, pertenece al distrito 17D05, zona 9, ofrece los niveles educativos de Educación Inicial, General Básica Superior y Bachillerato. Cuenta con la modalidad presencial en la jornada matutina. Tiene un total de 51 profesores y 1058 estudiantes. Su misión es buscar la formación integral de calidad y calidez en sus estudiantes, además del fortalecimiento en valores de toda la comunidad educativa, donde se priorice la mentalidad amplia y flexible en base al sentimiento cristiano católico. Además, la visión institucional es consolidar una unidad educativa enfocada en el desarrollo de la ciencia, la investigación, el trabajo comunitario y la educación dinámica – transformadora con el apoyo de un equipo de profesionales capacitados y el complemento de la infraestructura institucional contando con equipos de alta tecnología.

La institución cuenta con herramientas de apoyo académico de aspecto físico y digital. Estos elementos son utilizados por los docentes para la impartición de contenidos. Asimismo, dentro de los objetivos institucionales es fortalecer e implementar una educación híbrida y a la vez dinámica, donde no sea inconveniente el que ciertos estudiantes reciban sus clases desde sus hogares, ya que, la institución

cuenta con las herramientas necesarias para poder brindar este nuevo tipo de educación. Sin embargo, la poca capacitación en el uso de las TIC y el bajo conocimiento de estrategias didácticas como la gamificación, impide que se llegue a cumplir con el objetivo propuesto. De igual manera, la vinculación de la tecnología con la realización de las clases es mínima por parte del personal docente, en especial, en el área de Lengua y Literatura, donde una de las cuatro destrezas lingüísticas es la comprensión lectora, la misma que puede ser reforzada gracias al apoyo de herramientas digitales.

Los informes académicos que se presentan al finalizar cada quimestre, muestran que en la asignatura de Lengua y Literatura existen dificultades en la comprensión de textos, por ende, no presentan un buen desarrollo de la comprensión lectora. En la unidad educativa mencionada, se imparte la asignatura de Lectura Crítica como materia complementaria para el fortalecimiento de la habilidad lectora. Esta práctica a pesar de ser consecutiva, no ha dado unos resultados distintos a los que se proyectaba. Por ende, el presente proyecto de investigación busca una nueva forma de brindar el conocimiento, tanto en la asignatura principal de Lengua y Literatura como en la materia complementaria de Lectura Crítica, en base a la implementación de la gamificación como estrategia didáctica para el refuerzo de la comprensión lectora en los estudiantes.

Planteamiento del problema

El Ministerio de Cultura y Patrimonio (2021) realizó la primera encuesta a estudiantes de instituciones educativas de todo el país, enfocada en la medición de hábitos lectores, prácticas y consumos culturales, donde se evidenció que en la etapa de 12 a 17 años los adolescentes tienen una frecuencia de lectura diaria del 93,7%, que es una cifra positiva en el desarrollo del hábito lector. Además, el dispositivo más utilizado para la lectura es el celular que representa el 54,5%. Sin embargo, el tipo de lectura que realizan los estudiantes se convierte en obligatorio, esto en base al mismo estudio, ya que, el 79,4% es de lectura en textos escolares. En otras palabras, no existe en sí un plan lector, un proyecto de motivación lectora o herramientas distintas a las tradicionales para el fortalecimiento, en primer plano, de la lectura, y en consecuencia

de la comprensión lectora, sino, los docentes solo dependen de los textos ministeriales o de la editorial con la que trabaje la institución para mejorar el hábito mencionado.

Por otra parte, el mismo estudio informa que el 37,6% de estudiantes es incentivado a la lectura por los padres de familia, el 34,7% lee por iniciativa propia y, por ende, el 27,7% es motivado dentro de una institución educativa, es decir, por los docentes. Los resultados reflejan que, en el ámbito educativo, donde se debería apoyar y fomentar más este hábito lector, es el menos utilizado para desarrollar esta destreza. Por lo cual, el problema de la presente investigación se basa en dos elementos, el primero, el poco fortalecimiento del hábito lector, dando como resultado, una baja comprensión lectora, y el segundo, en la estrategia inadecuada que utilizan los docentes para motivar a la lectura en los estudiantes.

Formulación del problema

¿Cómo la falta de conocimiento sobre la aplicación adecuada de la gamificación afecta al desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas del Distrito Metropolitano de Quito?

Preguntas de investigación

¿Cómo es utilizada la gamificación por los docentes para el desarrollo de la comprensión lectora?

¿Cuál es el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de noveno año de Educación General Básica?

¿Cuál es el nivel de conocimiento de los docentes sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora?

¿Existe una alternativa de solución frente al desconocimiento por parte de los docentes sobre el uso adecuado de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora?

Árbol de problemas

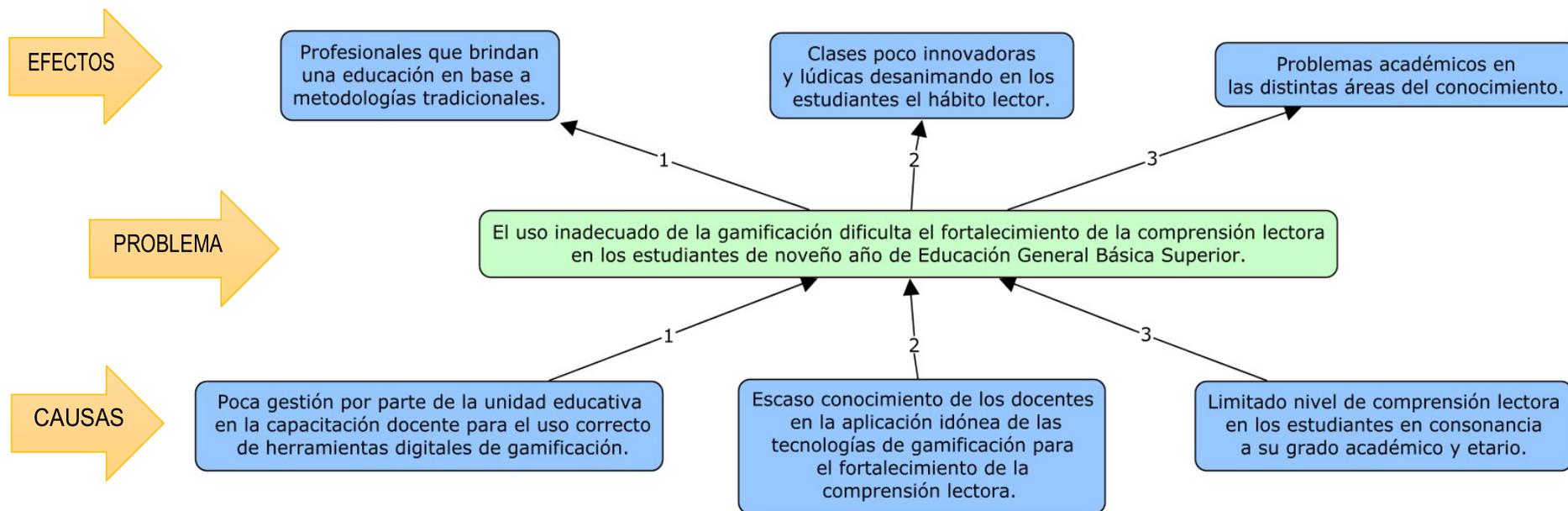


Gráfico N°1: Árbol de problemas

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis crítico

Los docentes responsables de impartir los conocimientos académicos correspondientes a la asignatura de Lengua y Literatura utilizan inadecuadamente la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora. Dentro de las causas que producen este problema se encuentra la poca gestión institucional en la capacitación docente, el escaso conocimiento sobre la aplicación de las tecnologías de gamificación y el limitado nivel de comprensión lectora por parte de los estudiantes, dando como resultados profesionales que aplican metodologías tradicionales, clases poco innovadoras y lúdicas y problemas académicos en las distintas áreas del conocimiento. A fin de mejorar la problemática evidenciada en la unidad educativa, se deben buscar alternativas que conlleven a una posible solución de la mejora en la comprensión lectora por medio del uso de distintas herramientas digitales apegadas a la estrategia didáctica de la gamificación.

Destinatarios del Proyecto

El presente proyecto de investigación tiene como destinatarios a 2 docentes de la asignatura de Lengua y Literatura y a 67 estudiantes de Noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas. El grupo de estudiantes seleccionado presenta dificultades en el desarrollo de la comprensión lectora, por lo cual, se busca fortalecer esta destreza con el apoyo de la estrategia didáctica de la gamificación.

Objetivos

General

Determinar el uso de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas del Distrito Metropolitano de Quito.

Específicos

1. Analizar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.
2. Identificar el nivel de conocimiento de los docentes sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora.
3. Diseñar una propuesta de intervención didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de la gamificación.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación (estado del arte)

La gamificación es una estrategia de aprendizaje que se lo aplica no solo dentro del ámbito educativo sino, en cualquier contexto. Cuando se habla de gamificación, es la forma o la manera de enseñar a través de prácticas lúdicas y significativas. En otras palabras, “la gamificación y el juego serio tienen en común un mismo objetivo: que el usuario aprenda” (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2). Por lo tanto, si la gamificación vincula tanto el aprendizaje como el juego, los resultados que se obtienen cuando se aplica dicha estrategia son de gran relevancia y con adquisición de conocimientos a largo plazo.

Según la UNESCO (2022) menciona que dos años después del inicio de la pandemia la situación en el ámbito educativo es muy preocupante. Este tiempo de haber estado cerradas las instituciones educativas a nivel mundial, se aproxima que representa diez años de retraso en el aprendizaje de los estudiantes. Por lo cual, la pandemia ha dejado grandes problemas en todo contexto. Pero además de existir el retraso en el ámbito académico debido a la pandemia, este problema ha dado a conocer

otros inconvenientes que se estaban dejando de lado dentro del contexto educativo. Las competencias digitales no eran las óptimas antes del inicio de esta enfermedad, por lo tanto, al momento de querer aplicarlas ya que, la situación obligaba al uso de estas y el escaso conocimiento del manejo correcto de las herramientas tecnológicas, fue un motivo más para el retroceso del aprendizaje.

El ámbito educativo ecuatoriano no ha sido la excepción a este problema detectado, donde el uso de las TIC es mínimo dentro de las instituciones, sea por motivos de infraestructura, bajo presupuesto para la adquisición de dichas herramientas o el desconocimiento sobre la utilización de elementos digitales. Por lo tanto, la aplicación de herramientas tecnológicas en las clases de cualquier asignatura correspondiente al Currículo Nacional Ecuatoriano es escasa y de poca relevancia.

La gamificación es una estrategia didáctica tanto física como digital que ayuda a fortalecer los lazos de compañerismo y trabajo lúdico en grupo dentro del aula de clase. Además, la importancia de aplicar esta estrategia se ha vuelto mucho más significativa en el contexto educativo debido al crecimiento de problemas académicos, sociales y emocionales como la falta de motivación en los estudiantes, el aislamiento y la evasión de ciertos adolescentes por trabajar en equipo o incluso la deserción educativa. Estas complicaciones también son causadas y acrecentadas por la pandemia del COVID-19.

Según UNESCO (2019) menciona sobre el nivel de lectura que tienen los estudiantes en el Ecuador “en Lectura los resultados fueron similares al promedio regional en 4 EGB y más bajos en 7 EGB. Respecto de la evaluación anterior, el TERCE 2013” (p. 7). Se puede deducir que si ya en el 2019 existía un bajo promedio de comprensión lectora, después de la pandemia los niveles son mucho más bajos. Por lo tanto, es oportuno y de suma importancia el buscar una forma de mejorar la comprensión lectora a través de una estrategia que no solo involucre el aspecto académico, sino también el emocional y social, así pues, la gamificación se adecúa a esta posible solución.

A continuación, a través de una investigación de tipo bibliográfica documental de artículos y trabajos académicos, se exponen los antecedentes teóricos en relación

objeto y campo de estudio del presente trabajo investigativo, los cuales han sido realizados por autores a nivel nacional e internacional y que serán estos documentos los que sirvan de guía al momento de usar la gamificación para la mejora de la comprensión lectora.

Marín (2015) en su estudio “La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa” tiene como objetivo exponer la importancia de aplicar la gamificación educativa dentro de las aulas de clase. En este proyecto de investigación se menciona que la gamificación es un elemento nuevo dentro del ámbito educativo, ya que, el docente centraba su atención solo en la transmisión de conocimientos sea a través de una herramienta física como el texto escolar o por medio de la experiencia propia del docente. De igual manera, expone que la educación en la actualidad no solo debe enfocarse en los resultados o calificaciones que el estudiante adquiere, sino, en la diversidad de herramientas que el adolescente puede aplicar para obtener un mayor conocimiento y que sea de relevancia académica y social. Por ello, según el autor propone la capacitación constante de las nuevas herramientas digitales y la aplicación de estas dentro de las temáticas que se imparten en las diferentes asignaturas curriculares.

El investigador concluye que la gamificación educativa propone un nuevo tipo de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas, donde el empleo del juego potencie las distintas capacidades que el estudiante tiene y, sobre todo, aprenda a utilizar de forma adecuada la tecnología ya que, el mundo actual requiere tener estudiantes competentes en lo que conlleva el tema de los medios digitales.

La aplicación de la gamificación educativa es oportuna ya que, permite fortalecer lo académico como eje principal, pero a la vez, se trabaja en lo que conlleva lo social y emocional de los estudiantes, además, se fomenta una cultura digital que el mundo actual requiere y fortalece la creatividad e innovación de los adolescentes, dando como resultado gente más competitiva y con una visión más amplia para buscar soluciones a problemas de toda índole.

Calderón et al. (2022) en su artículo titulado “Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú” propone como objetivo el

analizar la incidencia que tiene la comprensión lectora en estudiantes de primaria y la importancia de utilizar nuevas estrategias para la adquisición y gusto por la lectura. En dicho estudio, los autores mencionan que la gamificación es una estrategia didáctica nueva en el ámbito educativo, donde cuya finalidad es involucrar el aprendizaje y el juego para obtener conocimientos a largo plazo y que sean de provecho para el estudiante. De igual manera, plantea que la parte digital es un elemento que cada vez debe ser más utilizado en las aulas de clase, por lo tanto, docentes y estudiantes deben estar capacitados para el buen uso de estos. Asimismo, los autores exponen que el uso de la gamificación no solo involucra el mejor desenvolvimiento académico, sino, propone una educación holística, es decir, que se involucre al estudiante en otros contextos como el social, emocional y deportivo, fomentando la motivación, el trabajo en equipo y la autorreflexión en el estudiantado.

Los autores gracias a la investigación realizada concluyen que el uso adecuado de un programa digital que aplique la gamificación ayuda a acrecentar el gusto de la lectura, y por ende, la mejora de la comprensión lectora, además, la correcta elección de programas y estrategias digitales ayudarán a que el estudiantado se prepare mejor para lo que el mundo actual requiere, es decir, un dominio de las competencias digitales y a la vez, un buen uso de la criticidad, la cual es dada gracias a la aplicación de la lectura con sus respectivos procesos.

La gamificación digital ayuda a que los estudiantes se sientan más comprometidos con sus clases y que se den cuenta que la tecnología sí facilita el aprendizaje y también fomenta la oportunidad de adquirir un mayor conocimiento de cualquier tema o índole sin salir de casa, es decir, la gamificación ayuda a que la educación sea de calidad incluso siendo a distancia. Ahora, si esta se la vincula con la lectura y el desarrollo de la comprensión lectora, el estudiante cumplirá con estándares educativos para su mejora académica.

Finalmente, Pazmiño (2021) en su investigación denominada “La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato” tiene como objetivo desarrollar las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de bachillerato a través de un juego de mesa con actividades de gamificación a fin de

lograr un mayor y mejor rendimiento académico de los educandos; así como también, conocer a profundidad los beneficios de aplicar esta estrategia durante el proceso de enseñanza – aprendizaje. En la investigación menciona la autora que la gamificación es una propuesta educativa innovadora que permite el fortalecimiento académico y emocional de los estudiantes, además, la motivación al aprendizaje en la actualidad se basa en las nuevas metodologías y herramientas que utilice el docente que sean atractivas y de relevancia para el estudiante. De igual manera, el mantener el mismo formato de clase en base a un modelo pedagógico constructivista es lo que desanima al estudiante a adquirir nuevos conocimientos en el aula de clase, por ende, se debe actualizar la forma de enseñanza en las instituciones educativas donde el conocimiento sirva para solucionar problemas reales y del diario vivir.

La autora concluye que la aplicación de la gamificación permite que las clases sean más interactivas y atractivas para el estudiante, asimismo, la dificultad que existe en la comprensión de textos por parte de los adolescentes puede ser mejorada gracias a la estrategia didáctica mencionada. El desarrollo cognitivo y metacognitivo está vinculado al uso correcto de herramientas tecnológicas de gamificación y el nivel óptimo de comprensión lectora.

La comprensión lectora en la actualidad se lo visualiza como la buena pronunciación de palabras y términos dentro de una oración, cuando lo adecuado es interpretar y conocer el significado correcto de los vocablos para así comprender la unión de estos dentro de una proposición. Si ya las metodologías tradicionales se han visto agotadas y no con resultados óptimos, es momento de que la gamificación sea puesta en práctica para obtener otros efectos que ayuden a que la educación tome otro rumbo y beneficie a las nuevas generaciones en su contexto académico y profesional.

Desarrollo teórico del objeto y campo

A continuación, a través del gráfico de mandalas de ojiva se exponen las variables del presente trabajo de investigación con las categorías fundamentales que corresponden a cada una, siendo la variable independiente la gamificación y la variable dependiente el desarrollo de la comprensión lectora.

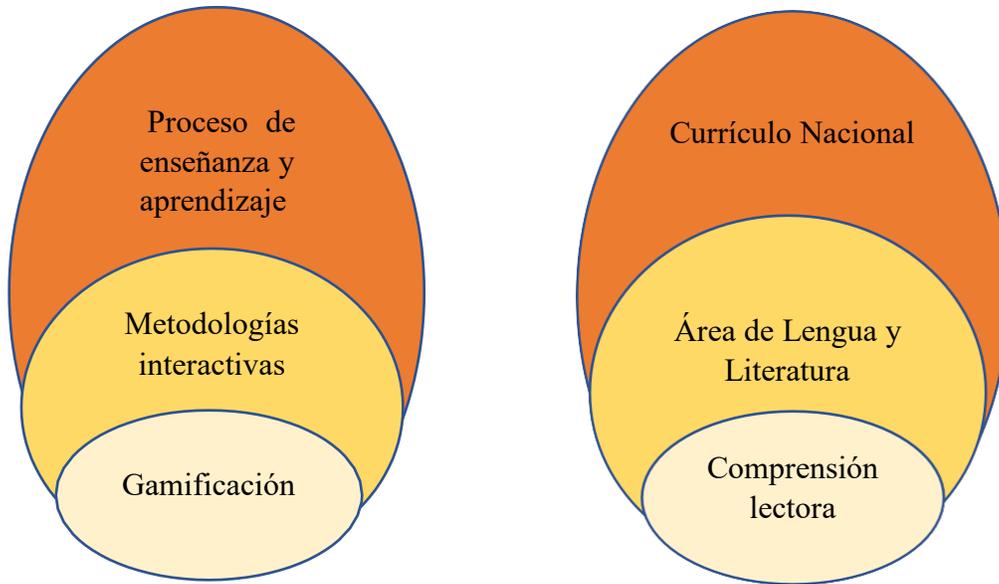


Gráfico N°2: Mandalas de ojiva de las variables

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Constelación de ideas de la variable independiente

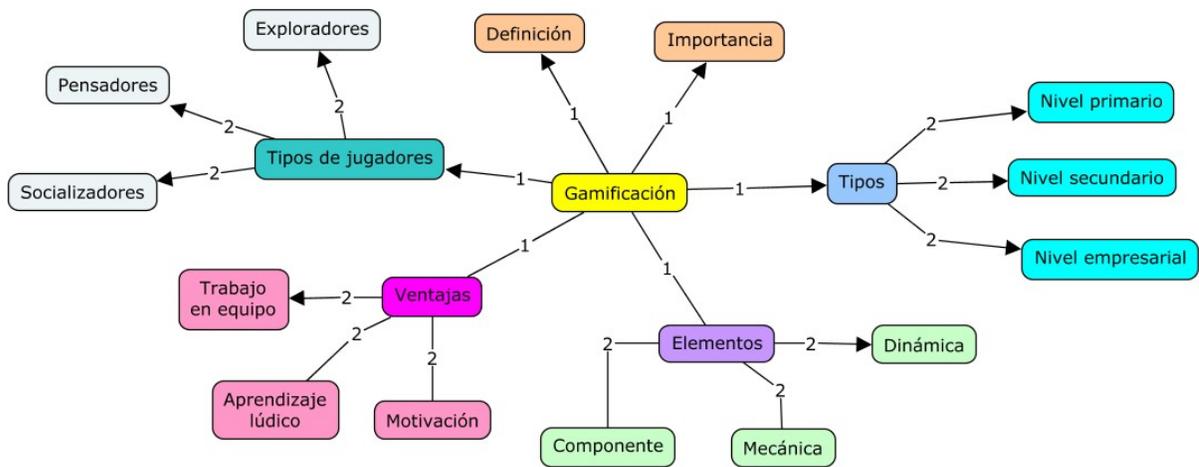


Gráfico N°3: Constelación de ideas de la variable independiente
Elaborado por: Bryan Hinojosa

Constelación de ideas de la variable dependiente

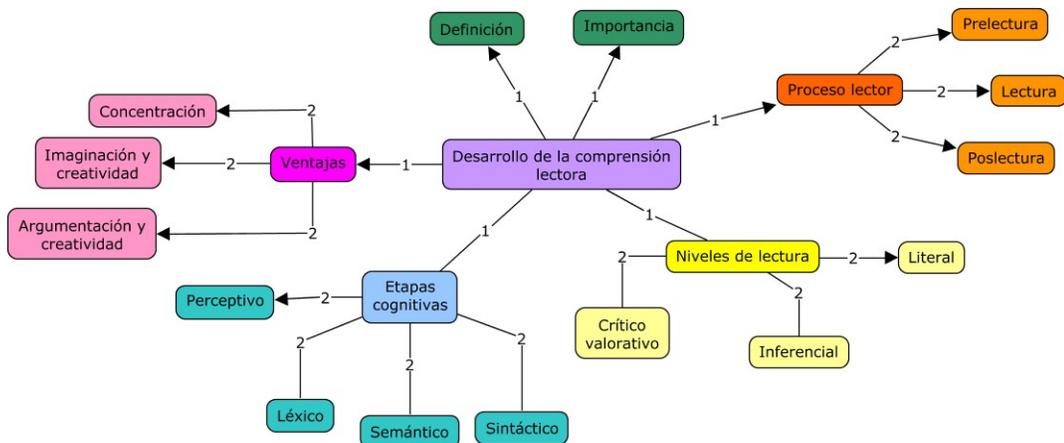


Gráfico N°4: Constelación de ideas de la variable dependiente
Elaborado por: Bryan Hinojosa

Desarrollo teórico de la variable independiente

Proceso de enseñanza y aprendizaje

El proceso de enseñanza y aprendizaje se lo concibe como una forma de comunicación entre dos o más individuos. En el ámbito educativo, el docente es quien cumple el rol de emisor de conocimientos hacia sus estudiantes que son los receptores de toda la información dada por su maestro. Pero el trabajo de dicho proceso no solo queda en la impartición de ideas y teorías, sino, su objetivo es que la información adquirida sea procesada y así el estudiante pueda crear nuevos conocimientos. (Osorio et al., 2021)

Para comprender el verdadero significado del proceso de enseñanza y aprendizaje, se debe primero definir cada uno de los elementos, por lo cual, la enseñanza es la capacidad que tiene un individuo de transmitir conocimientos hacia otra u otras personas, es decir, que, dentro del aula, el docente es quien asume este rol y traspa sus conocimientos hacia sus estudiantes. La enseñanza, además, busca vincular la parte teórica y práctica de las asignaturas. Por otro lado, el aprendizaje según Pérez (2021) lo define como “los procesos subjetivos de captación, incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio”. (párr. 6)

Así pues, la enseñanza y el aprendizaje están vinculados dentro del proceso educativo, estos dos elementos se interrelacionan para crear nuevos conocimientos en los estudiantes que sean a largo plazo y que puedan ser aplicados dentro y fuera de la institución educativa. Además, favorece y fortalece la adquisición de saberes como habilidades, competencias, valores y destrezas.

Importancia del proceso enseñanza y aprendizaje

El proceso de enseñanza y aprendizaje es una forma de incentivar a los estudiantes a crear nuevos conocimientos. Estos conocimientos deben estar enfocados en aplicarlos a corto y largo plazo en la vida diaria de cada uno de los individuos, tomando en cuenta que cuando se presenten dificultades, inconvenientes o problemáticas, todo lo adquirido en su aula de clase, será la posible solución para

dichos conflictos. De igual manera, es de suma importancia que la metodología que utilice el docente sea la adecuada para que el proceso cumpla con su objetivo principal que es resolver problemas complejos de la realidad. (Educalink, 2021)

La tecnología es un elemento clave para el nuevo tipo de proceso enseñanza y aprendizaje que la educación requiere. Las TIC se han vuelto una necesidad dentro de las instituciones educativas, ya que, si no existen las herramientas adecuadas para una buena enseñanza, el aprendizaje no será eficiente y, por ende, los resultados tampoco serán lo óptimos. Según Klarway (2022) menciona que “en el contexto actual, resulta necesario que las instituciones cuenten con una infraestructura tecnológica que garantice la competitividad de los estudiantes en la integridad 4.0” (párr. 3).

La importancia del proceso enseñanza y aprendizaje se basa en los actores que desarrollan esta temática, los cuales son: el entorno, el docente y el estudiante. No puede haber un proceso académico bueno, si el entorno no es favorable para el aprendizaje de los estudiantes, y cuando se habla de entorno, no solo conlleva el aula de clase, sino también, las herramientas con las cuales dispone tanto el docente como el estudiante. Cabe mencionar como se expuso en el párrafo anterior que la tecnología se convierte en una obligación y herramienta básica para la educación. Por otra parte, el segundo elemento es mucho más importante, el docente, si no existe un maestro capacitado en el aspecto académico, emocional y ético, la enseñanza no cumplirá con su objetivo. Finalmente, el estudiante es quien se beneficia de los dos anteriores elementos, pero no existirá un buen desarrollo del proceso si no hay una actitud propositiva y activa por parte del elemento principal que es el estudiante. (Klarway, 2022)

Metodologías interactivas

La metodología interactiva es un enfoque que se tiene de la educación, donde su base se enmarca en la transformación de la realidad. Por ende, las metodologías mencionadas, buscan que el estudiante cree sus propios conocimientos a través de la experiencia y sucesos que sean cotidianos para él o ella, pero que representen algo significativo en el cambio de la realidad donde se educa. Además, el docente será quien

guíe al estudiante en el proceso de su creación de nuevos conocimientos. De igual manera, será él mismo quien impulse a sus escolares a fomentar habilidades, estrategias y técnicas que permitan que los jóvenes tengan una visión más crítica y veraz de su realidad. (CISTAC, 2022)

Importancia de las metodologías interactivas

Las metodologías interactivas están relacionadas con el modelo educativo que utiliza una institución académica. Así pues, son de suma importancia que en la actualidad este tipo de metodologías, sean aplicadas de forma oportuna y constante. En la mayor parte de instituciones educativas del país, se está aplicado el modelo socio constructivista. Este modelo busca que a través de la comunicación y la criticidad el estudiante visualice otro tipo de realidad y busque solucionar problemas cotidianos. Por lo cual, si el modelo socio constructivista se enfoca en la resolución de problemas, la metodología debe estar acorde al objetivo del modelo propuesto, es decir, que utilice herramientas como las TIC o también metodologías más lúdicas y de aprendizaje grupal. La importancia de estas metodologías interactivas se fundamenta en el desarrollo de habilidades y el fortalecimiento de la toma de decisiones por parte del estudiantado. (Chaguay, 2014)

Gamificación

La gamificación es una metodología que se utiliza para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes, además, puede crear nuevas habilidades en los adolescentes, incluso mejorar su comunicación entre pares. Pero la gamificación no solo está dentro del contexto educativo, sino, en cualquier tipo de ámbito, su finalidad sigue siendo la misma, es decir, utilizar técnicas lúdicas que permitan obtener mejores resultados en los individuos. Así pues, Tenorio (2021) define a esta metodología como “una técnica de aprendizaje que consiste en emplear elementos propios de los juegos como dinámicas, mecánicas y componentes para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje” (p. 18).

Importancia de la gamificación

La gamificación se ha convertido en una de las metodologías interactivas más utilizadas en el último siglo. La importancia de aplicar el juego como método de enseñanza es algo que involucra no solo la parte lúdica, sino también la cognitiva. El estudiante además de sentirse motivado por alcanzar las metas del juego propuesto también siente esa predisposición de buscar formas que cumplir con los retos que se le presenta, para ello, utiliza no solo sus conocimientos, sino, se involucra con otros individuos para enriquecer sus conocimientos base. Además, se recalca que esta metodología potencia las habilidades de los escolares y deja aprendizajes significativos en este, a corto y largo plazo. (Ruiz M. B., 2021)

Tipos de gamificación

Como ya se ha mencionado con anterioridad, la gamificación está presente en todo tipo de entorno, sin embargo, según el objetivo que se desee cumplir tiene ciertos cambios o variaciones, por lo tanto, a continuación, se presenta los diferentes tipos de gamificación que existen según su contexto y finalidad.

Gamificación nivel primario

En el nivel primario, la educación debe ser mística y a la vez concisa con sus objetivos, tomando en cuenta que es una etapa donde los estudiantes son mucho más curiosos y creativos, por ende, los docentes deben estar a la par con los intereses de los escolares. En la actualidad se habla de una modernidad líquida a nivel general, pero que también se adapta al contexto educativo, según Bauman (2002) la define a esta como “estado permanente de cambio en el que vive la sociedad y de su impacto en la educación”. Por lo tanto, la tecnología es parte de la innovación y cambio que necesita el estudiantado para mejorar su calidad educativa. De igual manera, la gamificación es una de las estrategias óptimas que puede implementarse en el aula para fomentar un ambiente de aprendizaje y a la vez, de diversión.

Por otra parte, la gamificación fortalece todas las bases que contemplan la asignatura de Lengua y Literatura, ya que, gracias a esta estrategia el estudiante puede mejorar su comunicación oral y escrita, también sirve como método lúdico para la

mejora de la comprensión lectora, y finalmente gracias a esta misma táctica académica vinculada con la tecnología, se puede ampliar el conocimiento de la lengua y la cultura.

Gamificación nivel secundario

Continuando por la misma línea educativa, y tomando en cuenta que ahora la mayor parte de estudiantes tanto de nivel primario, secundario y superior son nativos digitales, se puede mencionar que la tecnología se ha vuelto imprescindible en el proceso educativo. Así pues, no existe excepción en los adolescentes, ya que, ellos están mucho más vinculados con la digitalización. En la etapa secundaria los tipos de actividades que se generan para fomentar la creatividad y comunicación a través de elementos tecnológicos son “trabajo por proyectos, robótica o lenguajes gráficos de programación” (Díez et al., 2017).

La gamificación en la etapa secundaria puede no solo fomentar la creatividad y comunicación en los estudiantes, sino, ayuda a que los adolescentes tengan una actitud competitiva sana, incluso, crear en ellos ciertos comportamientos que vincule más el trabajo grupal en el aula. Los estudiantes necesitan ser guiados en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, en la actualidad, son los estudiantes muchas veces quienes guían al docente, por lo cual, el trabajo colaborativo se vuelve fundamental para una educación de calidad y calidez.

Gamificación nivel empresarial

La gamificación se ha extendido a todos los campos para su respectiva aplicación, así pues, dentro del entorno empresarial, esta metodología ha proporcionado herramientas que ayuden al personal a mejorar su desarrollo laboral. La gamificación dentro de una empresa se evidencia en los empleados a través de la motivación, competitividad, reconocimiento y excelencia al momento de realizar sus respectivas actividades. Por lo tanto, el uso de la metodología mencionada permite que los trabajadores a través del juego y retos cumplan con los objetivos propuestos por la empresa, además, sientan un mayor compromiso al momento de cumplir sus metas. Sin embargo, debe existir una guía oportuna por parte de un experto en gamificación para

que el uso de esta sea bien direccionado, y, por ende, tenga los resultados que se esperan. (Saume, 2019)

Elementos de la gamificación

La gamificación se compone de tres elementos que permiten su mejor desarrollo y aplicación. La práctica adecuada de dichos elementos da como resultado un proceso oportuno en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, a continuación, se presentan los tres elementos que según Biel y García (2015) mencionan para un apropiado uso de la gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes.

Dinámica

Las dinámicas determinan el comportamiento que los estudiantes tienen al momento de aplicar una actividad lúdica y de recreación. Por ejemplo, la dinámica está vinculada con la motivación que el estudiante dispone para que su intervención dentro de la actividad propuesta sea efectiva y de aprendizaje. Elementos que se catalogan parte de las dinámicas pueden ser las emociones como la curiosidad ante nueva actividad, el aspecto competitivo, donde los estudiantes se demuestran con una actitud de mejorar su rendimiento y la felicidad que cuenta como la cúspide del logro alcanzado en la actividad desarrollada.

Es importante también mencionar que la interacción social del estudiante con sus compañeros es fundamental para un buen desarrollo de la actividad lúdica. Incluso, si existen ciertas restricciones dentro de la acción o juego, fomenta en el adolescente el respeto hacia las reglas de juego. Las limitaciones que también se propongan en la actividad, ayuda a que el estudiante se sienta más motivado a buscar una solución ante esas limitaciones. Por lo cual, cuando se hablan de reglas y el funcionamiento de los juegos, se alude al segundo componente de la gamificación, la mecánica.

Mecánica

La mecánica es un componente fundamental en el desarrollo de la actividad lúdica, esto debido a que, gracias a la mecánica, se determinan las reglas y bases de los

juegos. Por lo cual, no puede existir una actividad recreativa si no se disponen de normas y reglas que permitan el mejor desarrollo del juego. Tomando en cuenta que los estudiantes necesitan tener clara la actividad y cómo se la va a desarrollar. Además, la mecánica, también está enfocada en las recompensas que pueden existir si hay un buen desarrollo de la actividad y, sobre todo, si se cumplen con las normas establecidas.

Ahora bien, se debe mencionar que las reglas de juego deben ser claras y precisas, además, se las debe dar a conocer antes de empezar con la actividad. Luego, habiendo dejado claro las bases del juego, se brindan todos los elementos necesarios para que la actividad se lleva a cabo sin ningún problema, es así que, dentro de la gamificación, el tercer elemento y el más fundamental se lo conoce como componente.

Componente

Un juego necesita las herramientas oportunas para su aplicación, así pues, en la gamificación estas herramientas se las conoce como componentes. Los componentes se los puede definir como “los recursos con los que se cuenta y las herramientas que se utilizan para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación” (Biel y García, 2015). Entre los componentes más destacados se menciona a los equipos, este elemento es de prioridad en la actividad lúdica, tomando en cuenta que mientras mayor competitividad exista, un mayor desarrollo de habilidades físicas y mentales se obtendrán de los estudiantes. Las insignias también forman parte de estos componentes, las cuales visualizan el logro alcanzado por el jugador o el equipo. Otro componente que se suma al trabajo en equipo son las misiones, que no es otra cosa que los desafíos o retos que se proyectan al inicio de la actividad para tener mayor atracción al momento de su ejecución.

Ventajas

La gamificación cuenta con un sinnúmero de ventajas que permite el desarrollo oportuno de las clases, además, gracias al juego y a la interacción que puede existir entre pares y grupos de personas, los adolescentes sienten atracción a la realización de dichas actividades lúdicas. Por lo cual, la ludificación permite el desarrollo de habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales. En consecuencia, se presentan

y se detallan a continuación, tres ventajas prioritarias específicas del uso de esta metodología para el fortalecimiento académico de los estudiantes.

Motivación

La motivación es un sentimiento de gusto y felicidad al momento de realizar cierta actividad. Cuando una persona se siente motivada, existe el agrado y la predisposición de realizar cualquier acción propuesta. Según García (2013) define a la motivación como “continuo movimiento de flujo es un estado de crecimiento y declive perpetuo. Hay días en los que se puede notar mucha energía para luchar por algo y otros en los que cuesta mucho arrancar una conducta”, por lo mencionado, se entiende que la motivación es necesaria en un individuo para realizar cualquier actividad, sea esta física, deportiva, laboral o académica.

Dentro del plano educativo, se menciona que la motivación en el aula es fundamental para adquirir la atracción del estudiante y conectar al momento de desarrollar una clase. Sin embargo, en la actualidad, a los estudiantes no se los ha visto con gusto por estar atentos al progreso de alguna materia o asignatura. Tomando en cuenta también que los estudiantes por diferentes circunstancias como situación económica, social, familiar entre otros, puede afectar a su atención dentro del aula.

Ante lo mencionado, la gamificación es una metodología activa que involucra el proceso de atracción, desarrollo y recompensa de actividades. La motivación es un integrante más a la óptima realización del desarrollo de una clase, por consiguiente, se sugiere que existan algunos elementos que permitan el fortalecimiento de la motivación al momento de estar dentro del aula de clase y que sea beneficioso tanto para el docente al momento de atrapar la atención del estudiante como del adolescente en mantener dicha atención en toda la hora clase.

La planificación funciona como el primer paso para que exista una correcta motivación, si no hay un plan de acción por realizar, el estudiante o el grupo de adolescentes, no tendrán un objetivo o una meta clara de qué van a realizar en ese espacio académico. Así pues, el docente a través de juegos o dinámicas inicia su clase

integrando a todo el grupo y despertando la curiosidad en sus estudiantes sobre el tema que se desarrollará en ese momento. Al mismo tiempo, con la atención ya adquirida de los estudiantes, no habrá inconveniente en que el docente desarrolle su hora clase y cumple con el objetivo de la planificación. En pocas palabras, la planificación es la base de que exista motivación y que se tenga un proceso por desarrollar, claro está que la gamificación está involucrada en todo el desarrollo mencionado.

Otro elemento clave para el desarrollo de la motivación es la oportuna actividad física y mental que aplican los estudiantes. Es decir, no se trata de que los adolescentes se pasen todo el tiempo jugando y gastando sus energías en alguna actividad que no obtengan cierto aprendizaje, la idea de la gamificación es que su actividad física y mental conlleve un aprendizaje acorde al tema que planificó el docente. Por lo tanto, es importante equilibrar la ludificación con actividades de descanso y reflexión donde los estudiantes tomen en cuenta que existe un objetivo por cumplir en la hora clase, y que no solo se dedicarán al juego.

Aprendizaje lúdico

Se ha mencionado que, el aprender a través del juego y actividades lúdicas, fortalecen el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, no existe actividad significativa y con un aprendizaje de por medio, si no hay motivación tanto por parte del docente como del estudiante. Por lo tanto, el aprendizaje se llega a ejecutar y toma importancia cuando trasciende en el individuo, lo que bien se ha aprendido nunca se olvida.

En el aspecto académico, la enseñanza a través del juego toma mucha más relevancia en la actualidad, tomando en cuenta que la mayor parte de información que se encuentra en las redes sociales o en las diversas plataformas que hoy existen, es fugaz y a corto plazo, por lo cual, cuando cada docente al inicio de un nuevo año lectivo se cuestiona o interroga a los estudiantes de cuáles fueron los temas que más recuerdan del anterior año, es muy poco el porcentaje de estudiantes que mencionan algunos temas y si lo hacen, es con dificultad, pero lo que no olvidan es los momentos de juego y de diversión que vivieron con sus compañeros y con sus docentes.

Es así como, si se vincula la ludificación con el aprendizaje, los temas que se imparten en las horas clase, serán de mayor agrado y con mucho más sentido al momento de adquirir nuevos conocimientos. Asimismo, como ya se mencionó con anterioridad, si se aplican de forma adecuada los elementos que pertenecen a la gamificación a través de reglas claras como las mecánicas de un juego, el provocar la motivación en el estudiante, es decir, el correcto uso de las dinámicas y la utilización acorde a la edad, el contexto y la asignatura, como son los componentes, habrá un resultado muy provechoso y de calidad tanto para el docente como para el estudiante.

Trabajo en equipo

Una persona puede cumplir muchos objetivos con esfuerzo y dedicación, pero un equipo cumplirá los mismos y más objetivos en menos tiempo. La importancia de trabajar en equipo se ve reflejada en cada uno de los ámbitos que se visualizan en la actualidad. La mayor parte de empresas y compañías mencionan que un trabajo en equipo o grupos de trabajo fomenta la creatividad, solucionan problemas o conflictos en un corto tiempo y mejora de relaciones sociales dentro del entorno donde se desarrollan los individuos.

Por otro lado, SENCE (2020) menciona que el trabajo en equipo “favorece la integración de las personas y el desarrollo de habilidades sociales”, también “genera sentido de pertenencia hacia el equipo” y “facilita el cumplimiento de los objetivos en común” (párr. 3). En otras palabras, los elementos mencionados, son las mismas actividades que se trabajarían en un aula de clase. Donde el docente presenta su tema de clase y a través de la actividad lúdica que él o ella mejor crea conveniente impulsa la motivación en su grupo de estudiantes, al mismo tiempo, crea equipos de trabajo donde tengan un objetivo en común y a través de su creatividad e interés cumplan con la meta propuesta.

El trabajo en equipo dentro del aula ayuda a que “los estudiantes tomen decisiones en equipo, repartan los roles, argumenten sus ideas y consensuen sus propuestas. Por lo cual, el trabajar en equipos, grupos de trabajo, facilita no solo el

desarrollo de la clase, sino también crea interés y atracción en la materia que se practique la gamificación de forma adecuada y con un fin claro.

Tipos de jugadores

Los jugadores dentro de la gamificación pueden clasificarse en tres categorías, los socializadores, los pensadores y los exploradores. Cada uno de estos tipos tienen un rol fundamental en el proceso lúdico y en cualquier tipo de juego, cabe mencionar que esta clasificación se basa en la teoría de Richard Bartle, ya que, cada pensador o investigador definirá según su criterio, sin embargo, este estudio se ha fundamentado en el autor mencionado.

Socializadores

La gamificación presenta diferentes tipos de actividades que ayudan a fortalecer varias capacidades y habilidades físicas, cognitivas y emocionales en los estudiantes, además, fortalece el sentimiento de trabajo en equipo del cual ya se ha hablado con anterioridad. Así pues, cuando se realiza una actividad lúdica se encuentra en primera instancia un tipo de jugador conocido como socializador. Este integrante, fomenta la motivación de lograr y cumplir con los objetivos propuestos por el moderador del juego a través del trabajo grupal o en equipos.

El jugador socializador “disfruta con las interacciones sociales” (Grau, 2019). Es decir, este individuo disfruta de participar en grupo y visitar, por ejemplo, las actividades realizadas por sus compañeros de clase y también intervenir para brindar nuevas ideas o propuestas. Cabe también mencionar que este jugador se siente motivado cuando el docente menciona que se realizará una actividad grupal, asimismo, siente mucha atracción por ser el líder del equipo, por lo tanto, el docente tiene que estar al tanto de cómo él o ella se maneja dentro del grupo y dirige a sus compañeros.

Pensadores

Los jugadores pensadores como su nombre mismo lo indica, tienen la facultad de pensar y analizar cada uno de sus movimientos, en otras palabras, son muy estratégicos dentro del desarrollo de la actividad lúdica. De igual manera, a este tipo de

jugadores también se los conoce como triunfadores porque “se caracterizan porque les gusta cumplir objetivos y superar logros concretos, como conseguir todos los personajes ocultos, pasarse el juego en un tiempo récord. Todo esto con el objetivo de obtener cierto estatus” (Grau, 2019).

Un docente no tiene que estar muy pendiente de este tipo de jugador debido a que analiza paso por paso todas las indicaciones dadas, además, se convierte en un ser que trata de solucionar los problemas lo más rápido posible con tal de adquirir el primer lugar. Es importante mencionar que este jugador así tenga una actitud competitiva, no hace de menos a sus compañeros, ni saca en cara sus logros, lo único que desarrolla es una actitud de independencia y con cierto grado de madurez para cumplir con su objetivo.

Exploradores

Finalmente se expone a este tipo de jugador conocido como explorador. Los exploradores se caracterizan por averiguar, analizar y explorar cada uno de los elementos o componentes del juego, así sea mínimo, ellos tratan de encontrar fallas o errores dentro del proceso, esto no con el fin de hacer daño a otros o hacer quedar mal al moderador, en este caso, al docente. Lo único que busca es “encontrar fallos, y de gente que intenta recrear estos fallos y sacarles provecho” (Grau, 2019). Por lo tanto, un explorador al momento de realizar actividades al aire libre se sentirá mucho más cómodo y con actitud de predisposición para realizar el acto.

El docente debe mantener una actitud de tranquilidad y seguridad ya que, el jugador explorador también se caracteriza por ser muy cuestionador ante todo lo que menciona la persona que dirige la actividad, sin embargo, también es de ayuda si se ha cometido alguna falla en el desarrollo de la actividad ya que, será el primero en darse cuenta que algo no anda bien.

Desarrollo teórico de la variable dependiente

Currículo Nacional

La normativa de educación vinculada al Área de Lengua y Literatura se encuentra en el currículo Nacional, donde se establecen todos los lineamientos en los que el proceso educativo de los estudiantes debe basarse, de tal manera que, a partir de este, la planificación del año escolar se desarrolla, en otras palabras, es un documento normativo que lo rige el Ministerio de Educación ecuatoriana. Es así como en la página del Gobierno del Ecuador (2016) el concepto de currículo es el siguiente:

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado.

Importancia

La importancia de manejar el proceso formador de una sociedad a través de un currículo es debido a que se rigen normativas metodológicas, y curriculares para todas las instituciones del país, pero también tomando en cuenta que existen adaptaciones o contextualizaciones para cada una de ellas, es decir, las condiciones de infraestructura, condiciones climáticas, etc. Al respecto, el Gobierno del Ecuador (2016) menciona:

Un currículo sólido, bien fundamentado, técnico, coherente y ajustado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad de referencia, junto con recursos que aseguren las condiciones mínimas necesarias para el mantenimiento de la continuidad y la coherencia en la concreción de las intenciones educativas garantizan procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad.

Las funciones del currículo son, por una parte, informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y

orientaciones sobre cómo conseguirlo y, por otra, constituir un referente para la rendición de cuentas del sistema educativo y para las evaluaciones de la calidad del sistema, entendidas como su capacidad para alcanzar efectivamente las intenciones educativas fijadas.

Entonces, es prioritario destacar que el Currículo Nacional es fundamental para mantener una sistematización de contenidos a nivel nacional, es decir, que exista una concordancia de conocimientos en todos los niveles educativos de las distintas unidades educativas del país.

Área de Lengua y Literatura

El Área de Lengua y Literatura es una de las ramas del conocimiento que el Ministerio de Educación del Ecuador ha determinado que esté dentro del tronco común de contenidos de enseñanza, pues el proceso de análisis viene de esta rama del saber, de tal manera que el objetivo de la asignatura es concretar las cuatro macodestrezas que son: Escuchar, hablar, leer y escribir; todas estas son importantes para que el pensamiento crítico sea desarrollado a cabalidad, así lo podemos observar en lo propuesto por el Ministerio de Educación (2013) en los lineamientos de curriculares para el Bachillerato General Unificado en el Área de Lengua y Literatura:

Es decir, se ha considerado la enseñanza de la Literatura desde el análisis de sus aspectos artísticos, privilegiando el goce estético y desde la reflexión crítica de los diversos efectos que los distintos autores y las diferentes épocas provocan a través de la lectura en los estudiantes. Lo que se busca es el disfrute y la mirada crítica hacia la Literatura, con la que el estudiantado pueda reconocerse y dotar de sentidos al hecho literario desde su experiencia vital. Cabe precisar que el análisis del texto literario en relación con su contexto social e histórico no tiene un enfoque únicamente cronológico sino teórico crítico que permite al estudiante comprender los mecanismos internos (aspectos formales, aspectos temáticos y sus relaciones) de la obra literaria (p. 3).

Importancia

El área de Lengua y Literatura es fundamental para la construcción de las habilidades comunicativas y de análisis de textos, además es importante pues esta área pretende generar una conciencia artística en el estudiante, así lo menciona el Ministerio de Educación (2013):

Es fundamental que en el Bachillerato se continúe y profundice la enseñanza de las macrodestrezas (escuchar, hablar, leer y escribir) para afianzar en los estudiantes las competencias comunicativas de la Lengua, y que se ahonde en el desarrollo de la apreciación estética integral para consolidar en ellos la competencia literaria. Asimismo, resulta importante comprender y producir textos literarios y no literarios como fuente de conocimiento, comunicación, creatividad, sensibilidad, entretenimiento, ética, autoidentificación sociocultural y criticidad. La formación del estudiante debe apuntar al desarrollo de la lectura literaria como una actividad cotidiana y placentera que, al mismo tiempo, sea fuente de conocimientos, sensibilidad artística y criticidad sociocultural (p.3).

Comprensión lectora

La comprensión lectora es fundamental para el desarrollo de distintas actividades académicas, no solo involucra la asignatura de Lengua y Literatura, sino que engloba a cada una de las áreas del conocimiento pues todas utilizan un lenguaje contextualizado a su materia. De tal manera que el desarrollo de esta habilidad es importante para los estudiantes así lo menciona Rosenblatt, 1978 citado en Gutiérrez y Salmerón (2012) “La comprensión lectora hace referencia a un proceso simultáneo de extracción y construcción transaccional entre las experiencias y conocimientos del lector, con el texto escrito en un contexto de actividad” De tal manera que la comprensión lectora es importante para la construcción del conocimiento.

Por otro lado, las formas de entender lo dicho en un texto han evolucionado según la forma en la que la información llega, de tal manera que la comprensión lectora

se va adaptando a todo cambio, así tenemos lo planteado por Cassany (2004) en su trabajo titulado Explorando las necesidades actuales de comprensión:

En resumen, la lectura de chats se parece a la del texto escrito o del diálogo novelístico -pero con las variantes de que los mismos se están construyendo en el momento de la lectura, de que el lector es uno más de los personajes que participan y de que el lenguaje y las conversaciones usadas son notablemente particulares. Cabe desatacar que otros géneros electrónicos como la web (con su estructura hipertextual, su integración multimedia de variados tipos de lenguaje, etc) o los foros de discusión (con su familiaridad e inmediatez) requieren otro tipo de necesidades de lectura. En definitiva, el lector electrónico requiere unos conocimientos y unas habilidades específicas diferentes de las que hemos manejado hasta ahora (p. 11).

Importancia

La importancia de buscar estrategias para la correcta comprensión lectora en los estudiantes ha variado desde la lectura en un plan lector hasta la evolución donde la gamificación es el principal elemento para que el proceso de aprendizaje no sea monótono e insignificante en el proceso de aprendizaje, es decir, que se ha abierto camino como una metodología lúdica en el aprendizaje dentro de la era digital que se vive en la actualidad, así tenemos lo mencionado por Contreras y Eguia (2016):

La gamificación no es una moda si no que se va a instalar en nuestro vocabulario y en nuestras vidas, de la misma forma que Internet lo ha hecho ya. Esta persistencia viene dada por el cambio de ritmo en la sociedad digital, pero no quedará relegada a la figura del consumidor final, pues ya ha empezado su camino hacia el mundo empresarial. El impacto que tendrá sobre muchos de los procesos y actividades de personas y organizaciones será muy semejante a la que se consiguió en su día con la aplicación de los estándares de calidad ISO, que consiguieron reconducir a las empresas a la generación de bienes y servicios con unas pautas predefinidas de calidad.

Proceso lector

El proceso lector involucra tener conciencia de que el aprendizaje adecuado de la lectura y su comprensión tienen pasos, de esta forma, encontramos los responsables fundamentales que son el proceso de prelectura, paso de la lectura y el último que es el proceso de poslectura. A continuación, se describen cada uno de ellos según lo mencionado por el sitio web Reporte de lectura (2023):

Prelectura

La primera etapa es la prelectura y se trata de ese momento en el cual nos preparamos para leer. En este punto muchas personas suelen buscar información que les permita conocer un poco más sobre qué va el texto. Muchos leen el epílogo, buscan una breve reseña o se hacen preguntas sobre lo que puede significar el título.

Lectura

Luego se llega a la etapa de la lectura, en la cual, como bien su nombre lo indica, se lee el texto. Este es el paso más fundamental de todos y en el cual cada persona puede optar por poner en práctica sus técnicas de lectura preferidas para así comprender mejor el texto.

Poslectura

Al culminar con la lectura del texto, llegamos a la etapa final, la cual es la poslectura. Esta es la etapa en la cual se realiza una internalización de lo que se acaba de leer. Este es un proceso que se puede realizar de forma individual o con la ayuda de un profesor o familia.

Entonces, el proceso de lectura es fundamental para poder realizar la comprensión de un texto adecuadamente, pues los tres pasos son tradicionalmente la base del proceso analítico de cualquier lectura.

Niveles de lectura

En cuanto al proceso introspectivo que se realiza durante los procesos de lectura encontramos esta clasificación también llamada Niveles de Lectura, que prácticamente

es desarrollar nuestra habilidad cognitiva, es decir, es un proceso individual y mental de la persona, así lo afirma Durango (2019):

El acto lector aporta conocimientos previos, establecer hipótesis y verificarlas, elaborar inferencias para comprender lo que se sugiere, para finalmente construir significados posibles. De acuerdo a esto, la lectura no sólo depende de la de-construcción del texto, sino que involucra al lector, sus saberes, su visión de mundo, adaptándola al contexto en que se lee.

Esto sugiere que el lector identifique y recupere información presente en uno o varios textos, construya su sentido global, establezca relaciones entre enunciados y evalúe su intencionalidad. Para esto se abordan tres niveles de lectura: Lectura literal, Lectura inferencial y la Lectura Crítica.

De tal manera que a continuación se tallan cada uno de estos niveles de lectura que son importantes para la comprensión de un texto, además es importante encontrar maneras de implementarlas en el proceso de enseñanza pues con estos se puede desarrollar el desempeño académico del estudiante en un nivel alto en todas las asignaturas, esto en base a que los niveles de lectura son significativos para la comprensión y análisis de textos.

Literal

Este primer nivel, constituye directamente a la información que se logra obtener a la primera lectura y sobre todo cuando la información que no solicitan adquirir está textualmente dentro de las líneas del texto, Durango (2019) el nivel de lectura literal constituye:

La Lectura literal se constituye la lectura predominante en el ámbito académico. Es el nivel básico de lectura centrado en las ideas y la información que está explícitamente expuesta en el texto. La Lectura literal es reconocimiento de detalles (nombres, personajes, tiempos y lugar del relato), reconocimiento de la idea principal de un párrafo o del texto, identificación de secuencias de los hechos o acciones, y identificación de relaciones de causa o efecto

(identificación de razones explícitas relacionadas con los hechos o sucesos del texto).

De igual manera encontramos que otros autores coinciden en que la lectura literal es el nivel básico de la obtención de información, de tal manera tenemos lo que plantea Rincón (2010):

Subnivel literal básico o primario:

Nos permite captar lo que el texto dice en sus estructuras de manifestación. En otras palabras, se trata simplemente de reproducir la información que el texto nos suministra de manera explícita y directa; de identificar frases y palabras que operan como claves temáticas. En este nivel, todavía no nos preguntamos por qué el texto dice lo que dice ni cuáles son, por ejemplo, sus intenciones ideológicas y pragmáticas. Sin embargo, no es conveniente subestimar este nivel literal básico como un nivel de extrema superficialidad y mínimos alcances. El mismo Umberto Eco llama la atención sobre la importancia de la interpretación de carácter literal, pues la considera como un presupuesto indispensable para poder acceder al universo de las inferencias y de las conjeturas textuales.

A todo esto, el nivel literal no por ser el nivel básico de comprensión de un texto no significa que no deba ser reforzado, ya que, desde las bases es importante estudiar y fortalecer para aumentar la progresión de la comprensión de un texto.

Inferencial

La comprensión lectora en el nivel inferencial se direcciona en el pensamiento reflexivo del lector, es decir, el individuo tiene la capacidad de interpretar cosas que no están textualmente dichas en el texto. Es decir, que se hace una idea de lo que el autor de aquel escrito quiere decir, en este nivel se involucra los significados connotativos, estos significados según González (2021):

Este tipo de lenguaje se utiliza mucho en diferentes entornos, como el uso cotidiano y coloquial, pero también se encuentra bastante en los textos

literarios. Se debe a que se refiere a las posibilidades sugestivas y ambiguas del lenguaje, de modo que su estética es definida y con estilo, capaz de expresar emociones de manera subjetiva, lo que lo lleva a permitir diferentes lecturas o interpretaciones.

Ahora, este tipo de significado juega un papel importante en este nivel de comprensión lectora pues la interpretación de los enunciados va según el entorno del interlocutor según el entorno del interlocutor, así lo menciona Gallegos, 2019 citado en Leyva, Chura y Chávez (2022) en su artículo titulado Nivel inferencial de la comprensión lectora y su relación con la producción de textos argumentativos:

El nivel inferencial es uno de los tres niveles que distingue a la comprensión lectora. Refiere a la habilidad de uso del razonamiento lógico para vincular las ideas previas con las nuevas a través de un proceso mental integrado y esquemático en la elaboración de hipótesis e interpretaciones que, en algunos casos, se apoya de ciertas pistas implícitas presentes en el texto. De ahí que el estudiante es capaz de descifrar mensajes ocultos o de doble sentido infiriendo la intención comunicativa del autor, es decir, construye conjeturas y formula hipótesis sobre el texto leído.

Crítico valorativo

Este nivel de comprensión lectora es el punto más alto al que se quiere llegar con los estudiantes, pues en este ellos pueden generar argumentos críticos sobre el tema, asociando también todo su bagaje cultural adquirido a través de los años escolares y sus propias experiencias, de tal manera lo menciona El Ministerio de Educación (2013)

Comprender un texto en el nivel crítico-valorativo significa valorar, proyectar y juzgar tanto el contenido de lo que un autor plantea en su escrito, como las inferencias o relaciones que se pueden establecer a partir de lo que aparece en el texto producido por un autor. Estos juicios, valoraciones y proyecciones

deben tener una sustentación, argumentación o razón de ser, que el lector debe soportar en los elementos que aparecen en el texto (p. 12).

Es así como el tercer nivel de comprensión Crítico valorativo, es promovido por medio de estrategias de trabajo en el desarrollo de la lectura crítica, siendo este un elemento importante para el estudiante.

Posterior, se exhibe una tabla de resumen donde se exponen las principales características de cada uno de los niveles de lectura:

NIVELES DE LECTURA		
Literal	Inferencial	Crítico valorativo
Características		
<ul style="list-style-type: none"> - Se lo conoce como lectura denotativa. - Está ligado al proceso de la prelectura. - En este nivel se realiza una lectura breve del texto. - Se observan detalles importantes del texto. - Se identifica tiempo y espacio de una obra. - Se emparejan y ordenan palabras para un mejor entendimiento del escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se lo conoce como lectura connotativa. - Se pone énfasis en las ideas que el autor desea transmitir. - El lector crea sus propios símbolos o significados. - Se infiere la secuencia lógica de la obra. - El lector compara hechos y épocas. - Se deducen causas y efectos dentro del escrito. - Se predicen resultados de la lectura. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se proponen juicios de valor y posturas. - El lector crea sus propias conclusiones y deduce ideas no explícitas en el texto. - La lectura en este nivel vincula con la vida real del lector. - Se resuelven problemas identificados en el texto. - El lector está en la capacidad de debatir sus argumentos. - Se evalúa el desarrollo de la obra.

		- Se hace una crítica acorde al contexto que vive el lector.
--	--	--

Tabla N°1: Características de los niveles de lectura

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Etapas cognitivas

Las etapas cognitivas del desarrollo se van construyendo a lo largo de la vida de un ser humano. Cada una de estas etapas cumplen un rol distinto en la vida de un estudiante, ya que, debido al desarrollo óptimo y a la aplicación oportuna de estas, los resultados serán claros y adecuados. Estas fases mentales, son esenciales dentro del campo educativo, sobre todo en la asignatura de Lengua y Literatura. Por lo cual, a continuación, se presentan, las etapas cognitivas que intervienen en el desarrollo de la comprensión lectora.

Sintáctico

La sintáctica es una rama de la lingüística que se define como “área que estudia las formas en las que se combinan y ordenan las palabras para elaborar textos coherentes” (Tesis y Másters, 2019). La lectura de un texto está bien ejecutada cuando existe coherencia y cohesión, es decir, se comprende lo que se está leyendo desde un nivel literal. Si existe una secuencia lógica y ordenada de las palabras, por ende, la formación de oraciones será bien estructurada y con sentido.

La sintaxis juega un rol fundamental en el desarrollo de la comprensión lectora, ya que, si no existe una buena sintaxis, el texto es incompresible para el lector y, por ende, no habrá una idea clara de lo que se está leyendo. Los expertos mencionan que “la sintaxis no es solo una parte de la gramática, sino también las reglas de combinatoria abstraídas de una lengua, para ser enseñadas” (Tesis y Másters, 2019). Por lo tanto, si existe una correcta enseñanza de las palabras y el uso ordenado de las mismas, los estudiantes no tendrán inconveniente alguno de entender el significado literal de los

textos, en otras palabras, los estudiantes inician ya su proceso y comprensión lectora de forma correcta.

Semántico

La semántica también es otra rama que se desprende de la ciencia de la lingüística. En este campo se estudia el significado de las palabras, su composición y la interpretación general ya postulado en oraciones bien estructuradas. La autora española López (2016) hace alusión a esta rama y su función de la siguiente manera “El lenguaje nos permite construir nuestras propias representaciones y percepciones de la realidad y compartirlas con los demás”, por lo cual, si se tiene claro el significado de las palabras y se vincula con el orden correcto de estas, la comprensión de un texto se vuelve flexible y entendible.

Además, la semántica está relacionada con el nivel inferencial de lectura, esto debido a que, si existe una correcta comprensión de los textos, el individuo, en este caso el estudiante, obtiene ideas que se presentan más allá del texto, las inferencias que se conoce dentro del campo literario. Por lo tanto, el nivel inferencial no puede ser aplicado correctamente si no existe claridad en el significado de las palabras, oraciones y párrafos de un escrito.

Léxico

El léxico es un elemento lingüístico y literario que hace referencia a la variedad de términos que utiliza una persona para poder comunicarse tanto de forma oral como de forma escrita. Por ejemplo, uno de los temas de lengua y literatura que se vincula a la mejora del léxico es la sinonimia y antonimia, en esta temática se menciona que es importante tener una variedad léxica, ya que, el discurso de una persona se puede tornar aburrido y poco creíble al momento de repetir términos o no dispone de palabras que ayuden a fortalecer el mensaje del emisor.

La parte léxica dentro de la comprensión lectora juega un rol de suma importancia, tomando en cuenta que esta etapa se vincula tanto con el nivel inferencial como el crítico valorativo. Es así que se cumple un proceso adecuado y consecutivo,

se lo explica a continuación, si hay un correcto orden de las palabras, el significado del texto se vuelve mucho más fácil de entender, por lo tanto, la variedad de términos permite que esa comprensión también motive a que el lector retenga todo tipo de palabras sinónimas y antónimas donde en su uso diario no caiga en la repetición de vocablos y su discurso no disponga de interés y coherencia.

Al momento que el estudiante desee argumentar o dar su punto de vista de una lectura, será el docente quien tome en cuenta la forma de expresarse del estudiante donde este también pueda corregir y mejorar su manera de comunicar sus ideas. Al mismo tiempo, el docente se dará cuenta de lo que debe ampliar en su contenido académico y aplicar actividades lúdicas que fortalezcan este plano léxico, fundamental en el proceso de comprensión lectora.

Perceptivo

Cuando se habla de percepción se puede tener muchas interpretaciones, sin embargo, según Grador (2023) “La percepción es una capacidad cognitiva que todos los seres humanos tenemos, la cual nos ayuda a recibir, interpretar y comprender todas las señales que provienen del exterior, ordenándolas a través de la actividad sensitiva” (párr. 1). Por lo tanto, el percibir es sinónimo de interpretar y como ya se ha mencionado con anterioridad, la interpretación está ligada al nivel inferencial.

La percepción que tenga el estudiante de la lectura es lo que ayudará a determinar el docente si la lectura ha sido provechosa o no. Por lo cual, para llegar a este punto, se debió cumplir con los procesos ya mencionados, el tomar en cuenta el orden correcto de las palabras, entender el significado de los términos, además de vincular con otros elementos que ya conozca previamente el estudiante y finalmente, el percibir una nueva idea que tenga relación y coherencia al texto leído.

La percepción de los estudiantes hacia la lectura seleccionada o propuesta por el docente puede variar según las etapas cumplidas por el mismo, y también el nivel en donde se encuentre el adolescente. Es decir, si está es un nivel literal, el estudiante aplicará una lectura explícita sin vincular nuevos términos o adquirir nuevas ideas, por

lo tanto, la interpretación y percepción será baja o nula. Por eso la importancia de aplicar un uso correcto de cada una de las etapas con sus respectivos niveles lectores.

A continuación, se presenta cada uno de los niveles de lectura y las etapas cognitivas que se desarrollan y que permiten el fortalecimiento de dichos niveles:



Gráfico N°5: Relación de desarrollo entre niveles de lectura y etapas cognitivas

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Ventajas

Las ventajas de la comprensión lectora son varias, sin embargo, en este trabajo existe el enfoque de tres aspectos que son los más significativos en el proceso académico de los estudiantes. Entre los mencionados se encuentran la argumentación, la imaginación – creatividad y la concentración. Cada uno de estos elementos conllevan un desarrollo óptimo que no solo ayude al proceso adecuado de la asignatura de Lengua y Literatura, sino en cualquier rama.

Argumentación

La argumentación la define Llorca (2008) como “aportar razones para defender una opinión, un punto de vista”. Por lo tanto, si existe argumentación en los estudiantes, la criticidad y su punto de vista con fundamentos se fortalece. Es importante también recalcar que la argumentación se la llega a obtener gracias al cumplimiento del proceso lector, es decir, la prelectura, lectura y poslectura, tomando en cuenta que los procesos

se relacionan con los niveles, literal, inferencial y crítico valorativo. Es en este último donde la postura se ve evidenciada en el estudiante, donde sus ideas van más allá de lo explícito y ese deber ser el fin de toda lectura, por eso, cuán importante que el docente sea quien guíe de forma correcta a su grupo de estudiantes.

Se debe tomar en cuenta también el tipo de lectura que se desarrolle en el estudiante, por ejemplo, si la lectura tiene muchas metáforas o términos que son de poco uso, el estudiante se sentirá desmotivado y sin predisposición de completar su análisis lector, y si lo hace, será por obligación, por eso el docente es el indicado en buscar lecturas adecuadas para sus estudiantes.

Imaginación y creatividad

En la actualidad se menciona la importancia de fomentar la creatividad e imaginación en el ámbito educativo, sin embargo, las estrategias que se utilizan son poco oportunas e inadecuadas para los estudiantes, que lo único que se provoca es el desagrado y la indisposición por continuar el proceso académico. Además, el uso de la tecnología es un elemento clave para desarrollar esta habilidad, tomando en cuenta que estos medios cuentan con muchas actividades e información que están acorde al contexto y realidad que el estudiante vive en su entorno tanto educativo como familiar.

Por eso, es aquí donde la comprensión lectora funciona con amplitud y solidez, debido a que si existe un correcto proceso lector y se llega a contemplar todos los niveles ya mencionados, el crítico valorativo será quien tome fuerza en esta etapa, ya que, el estudiante buscará la forma de continuar con nuevos aprendizajes y busque en diferentes medios ampliar su conocimiento y compartir con los demás, de igual manera, lo adquirido en la lectura será compartido en otras asignaturas y ya no solo con su grupo de compañeros, sino con todas las personas que están a su alrededor.

La motivación y curiosidad van de la mano de la creatividad e imaginación, mientras más se lea y se entienda, mayor realce en las nuevas ideas que cree el estudiante, es así como Flores (2012) menciona sobre esta habilidad lo siguiente:

La capacidad para promover la imaginación y la creatividad no es objeto de una enseñanza organizada, y en los cursos, regulares o irregulares, se ofrecen pocas herramientas prácticas para desarrollar el pensamiento creativo. Por lo anterior, los docentes debemos considerar al proceso educativo de una manera integral, lo cual implica que no sólo se deben atender los aspectos lógicos y racionales de la mente, sino que también es importante considerar elementos como la intuición, la creatividad, la fantasía, la imaginación y lo irracional. (p. 361)

Por lo tanto, el docente tiene la finalidad de solo quedarse en un plano lógico de las cosas, tomando en cuenta que la lectura se basa en la imaginación y creatividad de los autores, además, en el caso de los adolescentes tienen muchas ideas por expresar, las cuales deben ser dejadas que se desarrollen en la hora clase y que así la asignatura se vuelva más interesante y de agrado hacia el grupo académico.

Concentración

La concentración es un elemento clave dentro del desarrollo académico del estudiante, ya que, si no existe dicha habilidad, es complicado cumplir con el proceso oportuno de la actividad. Según la Universidad de Extremadura (2023) define a la concentración como “actividad cognitiva, que, aunque pueda parecer raro, se realiza por medio del razonamiento. Consiste en centrar nuestra atención de forma voluntaria sobre un aspecto en concreto, y poder mantenerla”. Por lo tanto, es importante que el docente motive a sus estudiantes a estar concentrados en las actividades que se propongan dentro de la hora clase.

La concentración puede ser fomentada y trabajada gracias al desarrollo oportuno de la comprensión lectora, tomando en cuenta que la lectura en su esencia busca fijar la atención del lector en el escrito, por lo tanto, si se practica en mayor intensidad este hábito, el estudiante desarrollará la concentración paulatinamente, además, esto no solo ayudará dentro de la asignatura de Lengua y Literatura, sino, en toda rama del saber.

En conclusión, la gamificación y la comprensión lectora pueden ir de la mano y fomentando nuevas habilidades para la mejora del proceso académico, tomando en cuenta que gracias al cumplimiento del objetivo propuesto por el docente, los estudiantes aplicarán tanto los procesos como los niveles de lectura que fortalecerán la comprensión de textos, además, permitirá que el desarrollo de la clase sea más atractiva y de interés, donde gracias al trabajo en equipo y la predisposición de los estudiantes, estos obtendrán resultados óptimos y de calidad en su proceso académico.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

El diseño metodológico es el camino que se va a seguir en cuanto a la recolección de información, en otras palabras, este pretende determinar cuáles son los caminos particulares para seguir para concretar la investigación, esto tomando en cuenta que ya se tiene previsto el tipo de estudio que se va a realizar (Hernández-Sampieri et al., 1997). Por otro lado, para esta investigación se ha planteado el paradigma mixto, es decir, positivista ligado a lo cuantitativo e interpretativo que se vincula con la parte cualitativa, además, el método investigativo es el deductivo donde se analiza de forma general hasta llegar a lo particular sacando especificidades de la investigación (Barchini, 1912).

Enfoque y diseño de la investigación

La investigación busca obtener respuestas a cualquier fenómeno que se presente en el medio ambiente, es así como para poder dar una interpretación de las causas que lo producen es necesario recolectar, analizar y vincular datos cuantitativos como cualitativos y así dar una explicación al problema encontrado (Hernández-Sampieri et al., 1997). En conclusión, el uso de estos dos métodos brinda la oportunidad de sustentar la investigación con datos válidos que permitan posteriormente el análisis de estos con recursos tecnológicos de apoyo.

Modalidad

La presente investigación tiene como modalidad aplicada, es decir, se direcciona a la búsqueda de una solución al problema encontrado en relación con uso de la gamificación en la Comprensión Lectora. Es así como esta modalidad pretende enfocar las soluciones más eficientes o concretas al problema planteado en el proceso de investigación resolviendo los distintos problemas del contexto investigativo (Lozada, 2014).

Tipo de investigación

Descriptiva: La investigación busca presentar la realidad del fenómeno describiendo la situación y contexto donde se desarrolla, esto para ser específicos en lo que se busca obtener con el proyecto, este tipo de investigación busca “especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández-Sampieri et al., 1997). En el presente trabajo se lleva a cabo este tipo de investigación con el uso de recursos investigativos para la recolección de información tales como el cuestionario, donde se enfocan sus preguntas en conocer cómo se trabaja la gamificación en el proceso de Comprensión Lectora.

De campo: La presente investigación realiza la aplicación de los instrumentos en el campo investigativo a través del uso de la tecnología, es decir, la institución educativa es el contexto donde los docentes del nivel y los estudiantes realizaron la encuesta, además utilizaron los recursos de esta, sala de informática. En otras palabras, la investigación de campo es interactuar con el fenómeno en el lugar y momento en el que ocurre dicha situación (Rus, 2020).

Documental: El tipo e investigación documental pretende recopilar información de distintas fuentes, ya sean físicas o virtuales, todas estas aportan a la concreción de contenidos necesarios para sustentar el marco teórico de cualquier investigación (Hernández-Sampieri et al., 1997). En conclusión, la investigación en busca recopilar la información de todas las fuentes bibliográficas posibles para dar

sentido, validez y confiabilidad a la investigación, esto ligado al proceso de análisis de la información con el objetivo propuesto.

Descripción de la muestra y el contexto de investigación

La Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas, es una institución ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia Belisario Quevedo, pertenece al distrito 17D05, zona 9, ofrece los niveles educativos de Educación Inicial, General Básica Superior y Bachillerato. Cuenta con la modalidad presencial en la jornada matutina. Su misión es buscar la formación integral de calidad y calidez en sus estudiantes, además del fortalecimiento en valores de toda la comunidad educativa, donde se priorice la mentalidad amplia y flexible en base al sentimiento cristiano católico. Además, la visión institucional es consolidar una unidad educativa enfocada en el desarrollo de la ciencia, la investigación, el trabajo comunitario y la educación dinámica – transformadora con el apoyo de un equipo de profesionales capacitados y el complemento de la infraestructura institucional contando con equipos de alta tecnología.

Unidades de observación	Número	Porcentaje
Estudiantes	69	97,2%
Docentes	2	2,8%
Total	71	100%

Tabla N°2: Distribución de la población

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Unidades de observación	Número	Porcentaje
Estudiantes género femenino	46	66,67%
Estudiantes género masculino	23	33,33%
Total	69	

Tabla N°3: División de estudiantes por género

Elaborado por: Bryan Hinojosa

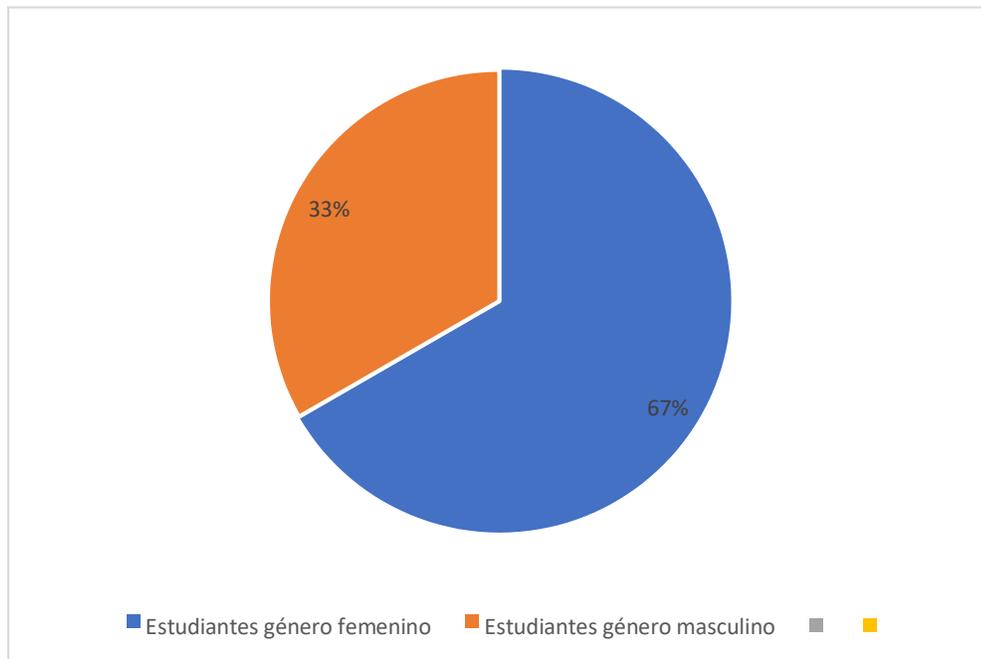


Gráfico N°6: División de estudiantes por género
Elaborado por: Bryan Hinojosa

La población total fue de 71 personas divididas en 69 estudiantes y 2 docentes del área de Lengua y Literatura. Por lo tanto, debido a que el número total de personas investigadas fue menor a 100 individuos, que es el número mínimo que se sugiere por Hernández-Sampieri et al. (1997) para obtener una muestra, se trabajó con el total de la población .

Operacionalización de Variables

A continuación, se presentan las tablas de operacionalización de variables, es decir de la Independiente y de la Dependiente, cada una consta con sus componentes respectivos en función de buscar resultados pertinentes.

Tabla N°4: Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE INDEPENDIENTE: La gamificación					
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítem		Técnicas e instrumentos
			Docentes	Estudiantes	
La gamificación es la aplicación de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, esto con el objetivo de motivar, involucrar y mejorar la participación de los individuos. En esta actividad se integran elementos como recompensas, desafíos,	Tipos	Nivel Primario Nivel secundario Nivel empresarial	Pregunta 1 y 8	Pregunta 5	Técnica: Entrevista Encuesta Instrumento: Guía de entrevista Cuestionario
	Elementos	Dinámicas Mecánicas Componentes	Pregunta 5	Pregunta 12	
	Ventajas	Motivación Aprendizaje Lúdico Trabajo en equipo	Pregunta 6 y 10	Pregunta 1 y 11	
	Tipos de jugadores	Socializadores Pensadores	Pregunta 7	Pregunta 3 y 10	

competiciones, además, la gamificación busca estimular el interés, la productividad y el aprendizaje, creando experiencias más atractivas y dinámicas.		Exploradores			
--	--	--------------	--	--	--

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Tabla N°5: Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE DEPENDIENTE: La Comprensión Lectora					
Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítem		Técnicas e instrumentos
			Docentes	Estudiantes	
La comprensión lectora es la habilidad cognitiva de entender, interpretar y extraer el significado de un texto escrito. Además, existe un proceso de la información, donde se	Proceso Lector	Prelectura Lectura Poslectura	Pregunta 9	Pregunta 2	Técnica Encuesta Entrevista
	Niveles de Lectura	Literal Inferencial Crítico valorativo	Pregunta 4	Pregunta 7	Instrumento

relacionan los conocimientos previos con los nuevos. Por lo tanto, la comprensión lectora va más allá de la decodificación de palabras, ya que aborda la capacidad de comprender y aplicar el contenido de manera reflexiva en la vida cotidiana.	Etapas cognitivas	Sintáctico Semántico Léxico Perceptivo	Pregunta 3	Pregunta 6 y 9	Cuestionario o Guía de entrevista
	Ventajas	Argumentación Imaginación y creatividad Concentración	Pregunta 2	Pregunta 4, 7 y 8	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Proceso de recolección de datos

Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumentos de recolección de datos son procedimientos que ayudan a recopilar la información de la investigación, es decir que son las bases para recoger, organizar, analiza y por último interpretar, esto con el objetivo de sustentar la idea de investigación, de tal manera lo manifiesta Castillo (2021) en su artículo titulado Técnicas e instrumentos para recoger datos del hecho social educativo:

La recolección de datos, más entendida como la medición, es considerada una condición fundamental para la construcción de un conocimiento científico válido o plausible, en función de la realidad contextual. Se asume entonces, que un dato es un concepto que expresa una abstracción del mundo real, de lo sensorial, susceptible de ser percibido por los sentidos, directa o indirectamente. En el caso de la investigación cualitativa, los datos son adquiridos o recolectados a través de la vivencia o experiencia vivida del investigador en el entorno natural, es decir, en el lugar donde se producen los hechos, situaciones o fenómenos objeto de investigación (pp. 50-61).

De esta forma, estos recursos están encaminados a la recolección de datos según el perfil o determinación de la investigación. A continuación, es importante definir cuál es la técnica e instrumento trabajados en la presente investigación titulada Recursos educativos digitales basados en la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora.

Entrevista: La entrevista es una técnica que se vincula con la recopilación de datos desde un plano cualitativo, además, permite la obtención de información ampliada y subjetiva, es decir, que su análisis es más profundo y de mayor criticidad. Ante la técnica mencionada, Benadiba y Plotinsky (2020) definen a la entrevista como: “el procedimiento de recolección de información basado en una interacción entre dos personas o más, a través de la conversación como herramienta principal” (párr. 5). Por

lo tanto, en la presente investigación la entrevista ha servido como medio de obtención de datos aplicándola a docentes en función de su conocimiento ante la gamificación.

Guía de entrevista: Para la correcta aplicación de la técnica de la entrevista, el investigador se ha apoyado del instrumento guía de la entrevista, la cual, gracias a una estructura libre, permite el desarrollo de esta sin mayor protocolo, si no, con un enfoque de libertad y amplitud ante la persona entrevistada. Así pues, según León (2012) define al instrumento guía de la entrevista como:

Una herramienta que permite realizar un trabajo reflexivo para la organización de los temas posibles que se abordarán en la entrevista. No constituye un protocolo estructurado de preguntas. Es una lista de tópicos y áreas generales, a partir de la cual se organizarán los temas sobre los que tratarán las preguntas. (pág. 53)

Encuesta: La encuesta es un recurso investigativo que recoge datos, esos deben ser considerados en el momento del planteamiento de manera ordenada, es decir que tenga un hilo conductor para evitar que el entrevistado cuestione o dude en sus respuestas, además, considerando que los resultados de esta serán recopilados de forma numérica al momento de la tabulación. La presente investigación hace uso de este recurso para obtener la información cuantitativa de los estudiantes, tomando en cuenta que esta técnica permite obtener datos con objetividad y claridad, al mismo tiempo, posibilita la amplia recopilación de repuestas en corto tiempo.

Cuestionario: Este instrumento permite obtener información clara y precisa, la diferencia con la guía de entrevista que también se estructura en base a preguntas, es que este es la parte previa a la encuesta ya que, este recurso es netamente la estructuración de interrogantes que faciliten la obtención de la información, en otras palabras, van de la mano con la técnica para poder concretar el objetivo de la recopilación de información (Hernández-Sampieri et al., 1997).

Validez y confiabilidad

Validez

La validez es un recurso que permite medir con extrema seguridad el instrumento con el que se pretende medir las variables, de tal manera que, sin ella no se puede aplicar el instrumento de recopilación, estos elementos deben ser examinados por expertos que tomen en consideración cada uno de los ítems de los instrumentos de recolección de datos (Hernández-Sampieri et al., 1997). En la presente investigación la guía de entrevistas y el cuestionario dirigidos a obtener información para el proyecto titulado: Recursos educativos digitales basados en la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora, fue evaluado por la Lic. Alicia Tipán, Coordinadora de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Giovanni Antonio Farina, y la Msc. Alexandra Díaz, coordinadora del Área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Partículas Francisca de las Llagas.

Confiabilidad

La confiabilidad es el recurso en el cual la investigación se basa para realizar la medición de los resultados que se obtiene una vez recopilados, para conocer la confiabilidad de un instrumento se recurre al apoyo niveles cuyos rangos están basados en fórmulas establecidas para Ruiz (2015) define que dentro de la confiabilidad existen cinco niveles de confiabilidad y cada uno con su rango numérico respectivo según el Alfa de Cronbach.

Rangos Alfa de Cronbach	Niveles de confiabilidad
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Gráfico N°7: Criterios de interpretación del Alfa de Cronbach

Elaborado por: Bryan Hinojosa

El procedimiento utilizado para definir el porcentaje numérico de confiabilidad del instrumento es el Alfa de Cronbach, de tal manera que el coeficiente obtenido es de 0,8, es decir que este instrumento es altamente eficiente para la obtención de datos.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	No de elementos
0,8	5

Tabla N°6: Estadística de fiabilidad Alfa de Cronbach
Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis e interpretación de resultados

La recolección de datos estadísticos es fundamental para validar la investigación, de tal manera que se aplicó una encuesta a estudiantes con la finalidad de analizar el nivel de comprensión lectora que poseen e identificar el nivel de conocimiento sobre el uso de la gamificación que tienen sus docentes, por lo cual, a continuación, se presentan los datos obtenidos mediante gráficos estadísticos.

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta a Estudiantes

El total de estudiantes encuestados es de 69 miembros de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas del noveno año de educación general básica.

1. ¿Con qué frecuencia le gustaría que el docente de Lengua y Literatura aplique actividades lúdicas dentro de su hora clase?

Tabla 7: *Gusto por actividades lúdicas.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	20	29%	29%
Casi siempre	34	49,3%	78,3%
A veces	12	17,4%	95,7%
Nunca	3	4,3%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

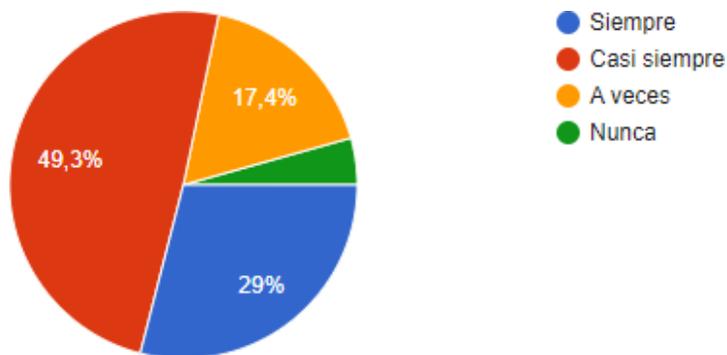


Gráfico N°8: Gusto por actividades lúdicas

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

Del total de encuestados el 29% respondieron que siempre les gustaría que su docente aplique actividades lúdicas, el 49.3% casi siempre, el 17.4% a veces y el 4.3% nunca les gustaría.

Interpretación:

Los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes quisieran que su docente implemente actividades lúdicas durante el desarrollo de las clases, esto refleja

que el proceso de enseñanza que los estudiantes tienen es tradicional y no muestra un dinamismo para un aprendizaje significativo.

2. ¿Con qué frecuencia aplica usted las tres etapas del proceso lector durante el desarrollo de la hora de Lengua y Literatura?

Tabla 8: *Etapas del proceso lector.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	3	4,4%	4,4%
Casi siempre	11	16,2%	20,6%
A veces	40	58,8%	79,4%
Nunca	14	20,6%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

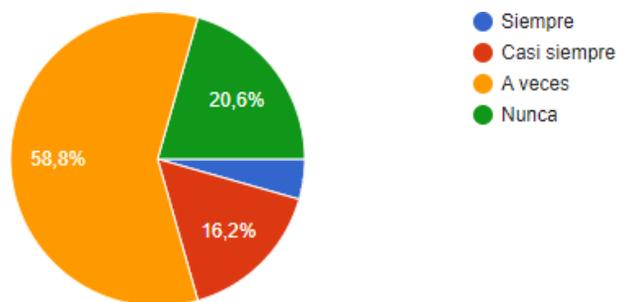


Gráfico N°9: Etapas del proceso lector

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

Del total de encuestados 4,4% de los encuestados respondieron que siempre, el 16,2% dicen que casi siempre, el 58,8% a veces y el 20,6% dicen que nunca aplican el proceso lector en las clases de Lengua y Literatura.

Interpretación:

El proceso de lectura es importante para el desarrollo académico de los estudiantes, de esta forma es importante trabajarlo durante las horas clase, ahora es importante que esto se refuerce ya que, se ve reflejado en el resultado que los

estudiantes solo a veces aplican este proceso, ahora, es inevitable aportar que este beneficio no solo es aplicable en la asignatura de Lengua y Literatura sino en todas las áreas del saber.

3. ¿En el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura, el docente utiliza actividades lúdicas durante la lectura de textos?

Tabla 9: *Uso de actividades lúdicas en la lectura de textos.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	2	2,9%	2,9%
Casi siempre	8	11,6%	14,5%
A veces	37	53,6%	68,1%
Nunca	22	31,9%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

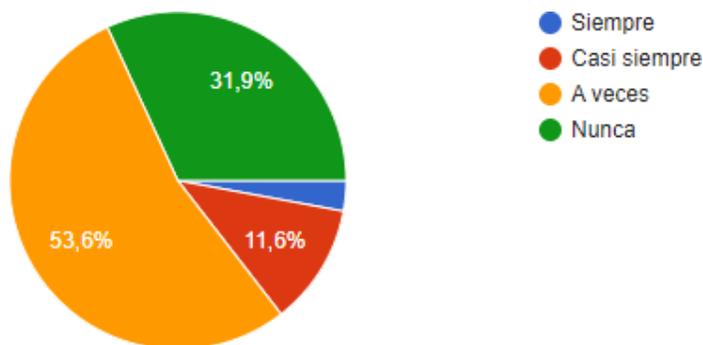


Gráfico N°10: *Uso de actividades lúdicas en la lectura de textos*

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

De los datos recopilados el 2,9% de estudiantes contestaron que siempre, el 11,6% casi siempre, el 53% siendo la mayoría respondieron que a veces y el restante 31,9% que nunca.

Interpretación:

Los resultados demuestran que solo a veces se implementan actividades lúdicas en el desarrollo de las clases lo que determina que los estudiantes no tienen un interés

en aprender y fortalecer su habilidad de interpretación en la lectura de textos. Por este motivo, es importante que se generen más formas de capacitación docente en cuanto al uso de herramientas didácticas en el desarrollo de las clases.

4. ¿Considera que la aplicación de estrategias dinámicas ayudaría al proceso de la comprensión lectora en la hora clase?

Tabla 10: *Aplicación de estrategias dinámicas.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	4	5,8%	5,8%
Casi siempre	10	14,5%	20,3%
A veces	31	44,9%	65,2%
Nunca	24	34,8%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

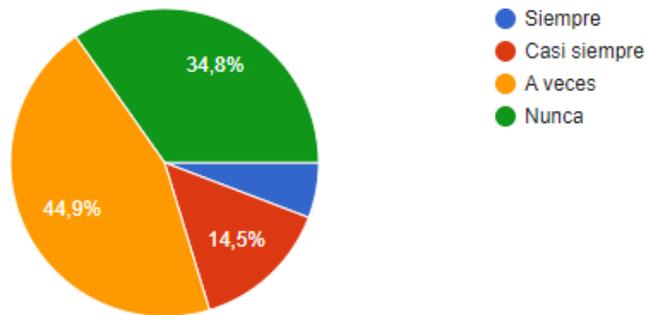


Gráfico N°11: *Aplicación de estrategias dinámicas*

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

El 5,8% de los estudiantes indican que siempre el uso de dinámicas ayudaría al proceso de comprensión lectora, el 14,5% casi siempre, el 44,9% a veces y el 34,8% menciona que nunca.

Interpretación:

Conforme los datos arrojados, los estudiantes manifiestan que el uso de estrategias dinámicas solo a veces ayudaría al proceso lector, por lo cual, se evidencia

que los recursos que tienen los docentes para trabajar el proceso de comprensión lectora no están generando interés y esto conlleva a que el proceso de aprendizaje no sea óptimo.

5. ¿Con que frecuencia estaría de acuerdo en que su docente de Lengua y Literatura aplique estrategias gamificadoras para desarrollar la comprensión lectora?

Tabla 11: *Uso de aplicación de estrategias gamificadoras.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	7	10,1%	10,1%
Casi siempre	10	14,5%	24,6%
A veces	28	40,6%	65,2%
Nunca	24	34,8%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

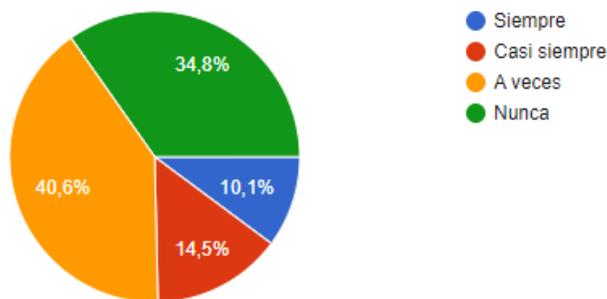


Gráfico N°12: *Uso de aplicación de estrategias gamificadoras*

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

El 10,1% de encuestados mencionan que siempre estaría de acuerdo en que se usen estrategias gamificadoras, el 14,5% casi siempre, a veces el 40,6 y por último el 34,8% respondieron que nunca.

Interpretación:

Los datos revelan que los estudiantes están dispuestos a que los docentes apliquen estrategias gamificadoras a veces, Sin embargo, un porcentaje también muestra que no está de acuerdo, con esto se puede interpretar que no tienen el interés de que se modifique la forma de desarrollar el aprendizaje de las horas de Lengua y Literatura.

6. ¿Considera necesario el uso de actividades lúdicas basados en medios digitales para desarrollar la comprensión lectora?

Tabla 12: *Actividades lúdicas en medios digitales.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	5	7,2%	7,2%
Casi siempre	12	17,4	24,6%
A veces	25	36,2%	60,8%
Nunca	27	39,1%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

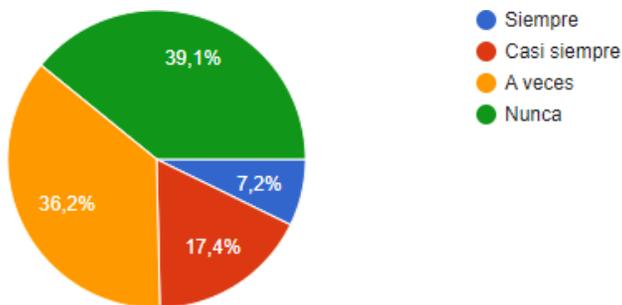


Gráfico N°13: *Actividades lúdicas en medios digitales*

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

El 7,2% de encuestados mencionan que siempre considera necesario utilizar medios digitales para desarrollar la comprensión lectora, el 17,4% ca si siempre, el 36,2% a veces y por último el 39,1% no están de acuerdo por lo que contestaron que nunca.

Interpretación:

Los datos demuestran que los estudiantes consideran que no es oportuno que se desarrolle la comprensión lectora a través del uso de medios digitales para fortalecer la comprensión lectora, además, se evidencia que el otro por ciento de estudiantes cree que no se debe utilizar este tipo de estrategias para el aprendizaje, los cual proporciona una interpretación en la que el acceso por parte de los estudiantes es aceptado pero que no se utilice con mucha frecuencia.

7. ¿Su docente de Lengua y Literatura ha utilizado alguna página web para reforzar la comprensión lectora?

Tabla 13: *Uso de páginas web.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	4	5,9%	5,9%
Casi siempre	9	13,2%	19,1%
A veces	27	39,7%	58,8%
Nunca	28	41,2%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

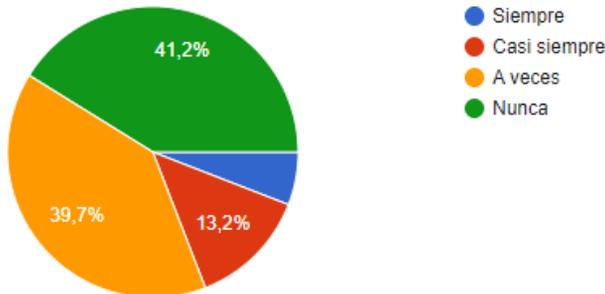


Gráfico N°14: *Uso de páginas web*

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

El 5,9% de estudiantes encuestados mencionan que su docente de Lengua y Literatura siempre hace uso de páginas web para reforzar el proceso de comprensión lectora, el 13,2% casi siempre, el 39,7% a veces y el 41,2% no lo hace en ningún momento, nunca.

Interpretación:

Los estudiantes de la Unidad Educativa Francisca de las Llagas mencionan que el docente no utiliza esta forma de reforzar el proceso lector, por lo cual se evidencia que el proceso de aprendizaje de este importante factor puede verse afectado ya que no hay una forma de concretar los aprendizajes realizados y quedan abiertas inquietudes en cuanto a la lectura.

8. ¿Utiliza el docente de Lengua y Literatura la plataforma virtual Moodle como apoyo académico para la enseñanza de la comprensión lectora?

Tabla 14: *Uso de la plataforma Moodle como apoyo.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	2	2,9%	2,9%
Casi siempre	13	19,1%	22%
A veces	26	38,2%	60,2%
Nunca	27	39,7%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

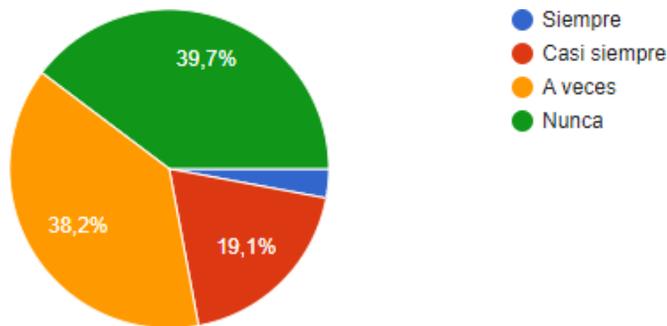


Gráfico N°15: *Uso de la plataforma Moodle como apoyo*

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

Del total de encuestados el 2,9% mencionan que siempre se utiliza la plataforma Moodle para el trabajo académico, el 19,1% casi siempre, el 38,2% a veces y el 39,7% que nunca.

Interpretación:

Los datos revelan que los docentes no utilizan la plataforma Moodle como una estrategia de apoyo académico en el ámbito de la comprensión lectora, es decir, no se están generando otras alternativas para que los estudiantes amplíen su desarrollo de la habilidad de la comprensión lectora.

9. ¿El docente de Lengua y Literatura se enfoca en el uso de sinónimos y antónimos para desarrollar el proceso de comprensión lectora?

Tabla 15: *Uso de sinónimos y antónimos.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	2	2,9%	2,9%
Casi siempre	10	14,5%	17,4%
A veces	27	39,1%	56,5%
Nunca	30	43,5%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

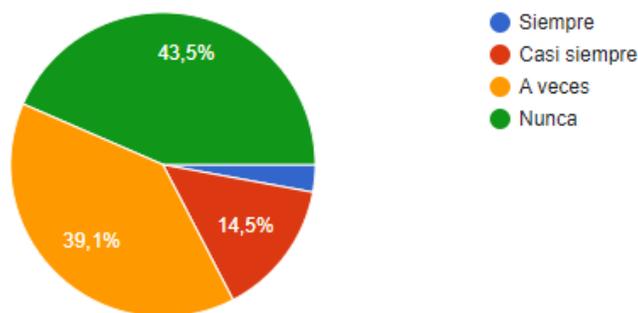


Gráfico N°16: *Uso de sinónimos y antónimos*

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

El 2,9% de estudiantes mencionan que siempre se utilizan los inónimos y antónimos dentro del proceso de comprensión lectora, el 14,5% enuncian que casi siempre, el 39,1% a veces y el 43,5% respondieron que nunca.

Interpretación:

Los resultados muestran un porcentaje reducido en cuanto a que el docente de lengua hace uso de sinónimos y antónimos en el proceso de comprensión lectora, por el contrario, se observa que en un gran índice que los docentes no utilizan estos recursos para enriquecer el proceso de comprensión lectora, esto conlleva a evidenciar que es necesario incrementar nuevas formas de realizar en clase los procesos de lectura para enriquecer la lectoescritura de los estudiantes.

10. ¿El docente de Lengua y Literatura fomenta el uso de herramientas tecnológicas para la elaboración de tareas escolares en casa?

Tabla 16: *Fomento de herramientas tecnológicas en tareas en casa.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	3	4,3%	4,3%
Casi siempre	8	11,6%	15,9%
A veces	27	39,1%	55%
Nunca	31	44,9%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por. Bryan Hinojosa

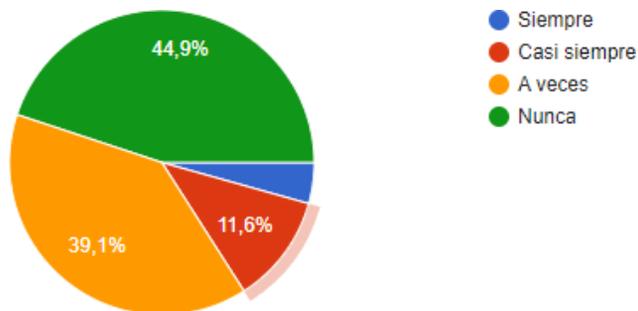


Gráfico N°17: Fomento de herramientas tecnológicas en tareas en casa

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

El 4,3% de estudiantes mencionan que siempre su docente impulsa el uso de herramientas tecnológicas para la elaboración de tareas en casa, el 11,6% casi siempre lo hace, el 39,1% a veces y el 44,9% nunca lo hace.

Interpretación:

Es evidente que dentro del trabajo en clase el docente no fomenta el uso de herramientas tecnológicas para el trabajo en casa, de tal manera que, los estudiantes no están adaptándose a las distintas formas de aprendizaje significativo que nos brinda la era digital, por tanto, hay que trabajar mucho más en la motivación para usar estas herramientas en tareas que son destinadas para el hogar.

11. ¿Cree usted que el uso de actividades lúdicas mejoraría su rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 17: *Actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	3	4,3%	4,3%
Casi siempre	13	18,8%	23,1%
A veces	24	34,8%	57,9%
Nunca	29	42%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

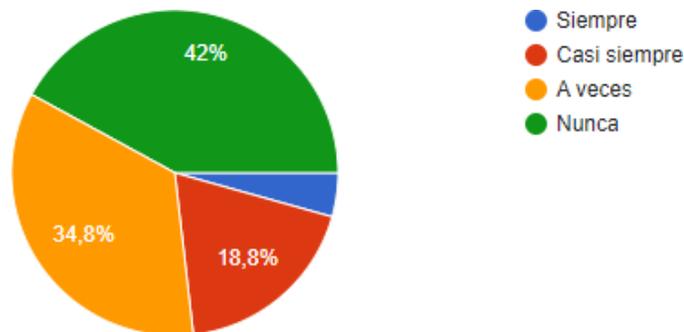


Gráfico N°18: *Actividades lúdicas para mejorar el rendimiento académico*

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

El 4,3% de estudiantes dicen que el utilizar actividades lúdicas si mejoraría su rendimiento en la asignatura de Lengua y Literatura, el 18,8% creen que casi siempre, el 34,8% a veces y el restante 42% dicen que nunca.

Interpretación:

Conforme los datos arrojados, los estudiantes manifiestan que el realizar actividades lúdicas no mejoraría su rendimiento en la asignatura de Lengua y Literatura, por lo tanto, es importante expandir la idea de que la hay nuevas formas de aprendizaje, entre ellas las lúdicas donde se pretende hacer el aprendizaje mucho más ameno y que de esta forma les sea posible incrementen su rendimiento académico en la asignatura.

12. ¿Considera usted que la aplicación de estrategias didácticas lúdicas dentro de la asignatura de Lengua y Literatura fomentaría su hábito lector?

Tabla 18: *Uso de estrategias didácticas para fomentar el hábito lector.*

Categoría	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	3	4,3%	4,3%
Casi siempre	9	13%	17,3%
A veces	36	52,2%	69,5%
Nunca	21	30,4%	100%
TOTAL	69	100%	

Elaborado por: Bryan Hinojosa

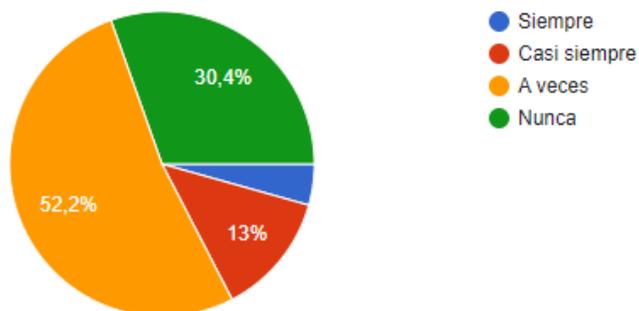


Gráfico N°19: Uso de estrategias didácticas para fomentar el hábito lector
Elaborado por: Bryan Hinojosa

Análisis:

Los datos demuestran que el 4.3% de estudiantes son los que creen que la aplicación de estrategias lúdicas podría incrementar su hábito lector, el 13% casi siempre, el 5,2% a veces y el 30,4% que nunca.

Interpretación:

Los resultados muestran un porcentaje reducido en cuanto a que el uso de estrategias didácticas puede ayudar a mejorar el hábito lector, esto demuestra que, si hay una idea de que una nueva forma de llevar la clase de Lengua y literatura ayudaría a mejorar el hábito lector, pero este debe ser trabajado constantemente para que el porcentaje que respondió negando esta posibilidad pueda también afirmar que las actividades lúdicas son beneficiosas para su aprendizaje.

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista a Docentes

El total de encuestados es de 2 docentes que desempeñan funciones dentro de los novenos años de educación básica de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas. A continuación, se presenta un análisis general de las entrevistas (Ver anexo G)

1. ¿Qué conoce usted acerca de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora?

Es una nueva forma de enseñar y aprender, está basada en la dinámica del juego, con esta se busca hacer que las clases sean divertidas y prácticas, de tal manera que, en la lectura se puede generar un interés muy grande pues los jóvenes no la encuentran interesante dificultando así la comprensión lectora.

2. ¿De qué forma cree usted que la gamificación influye en el proceso de análisis de un texto?

Permite que se cumplan procesos de lectura tomando en cuenta los retos que se implementen dentro de los procesos de gamificación necesarios para el análisis de textos.

3. ¿Cree que es importante el uso de la gamificación dentro de la hora clase para el fortalecimiento de la Comprensión Lectora?

Claro que es importante, esta apoya inevitablemente a la asignatura ya que el desinterés de los jóvenes por la lectura, la escritura es grande y, trabajar con metodologías que hagan de la clase interesante apoya a su deseo de mejorar sus habilidades y procesos de comprensión lectora.

4. ¿Usted utiliza la gamificación como metodología activa para que los estudiantes mejoren el proceso de comprensión lectora? Podría darme un ejemplo.

Se hace uso de varias formas de gamificación, entre ellas las trivias, resolvamos el crimen y Liveworksheets que buscan desarrollar la comprensión lectora por medio del análisis individual y colaborativo.

5. ¿Cómo cree usted que el uso de elementos lúdicos fortalece el proceso de la comprensión lectora?

Dentro de este aspecto se ve la participación activa y el desarrollo crítico, pues buscan resolver inquietudes desde el mismo hecho de cómo se va a resolver la actividad que el docente presente.

6. ¿De qué forma cree usted que la gamificación fortalece el trabajo en equipo y la motivación en los estudiantes durante el proceso lector?

La gamificación aporta en gran medida al trabajo en equipo ya que entre todos buscan completar la actividad de forma rápida y así ellos comparten criterios que se van construyendo en base al avance de la actividad lúdica, es decir, van desarrollando el proceso lector juntos y a la vez se motivan para llegar juntos a un objetivo.

7. ¿Qué recursos digitales didácticos utiliza usted en el desarrollo de la clase para generar el proceso de comprensión lectora?

Los docentes hacen uso de las plataformas digitales: Triviae, Modle, Genialy, Quizizz y Santillana.

8. ¿Cree que es importante mantener una capacitación docente continua en estrategias gamificadoras para la mejora del proceso de comprensión lectora en los estudiantes?

Muchos docentes se encuentran aun trabajando con metodologías tradicionales por lo tanto se busca generar innovación en la enseñanza a través de capacitaciones que fortalezcan las clases de forma significativa.

9. ¿Cree que es factible la creación de una guía metodológica que sirva para el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la gamificación?

Es una forma de que los docentes tengan una base para trabajar en clase, ya que aún no hay mucho conocimiento sobre esta forma innovadora de enseñanza.

10. ¿Qué recomendaría usted para que los docentes trabajen con estrategias gamificadoras?

La capacitación docente debe ser constante en cuanto a las nuevas formas de enseñanza dentro del mundo tecnológico, por lo cual, es importante que las instituciones educativas aporten a dejar la educación tradicional por una llamativa acorde a los estándares de la vida tecnológica actual.

Triangulación de resultados

A continuación, se presenta la triangulación de resultados, concretando en ella los datos obtenidos de la entrevista a docentes y la encuesta aplicada a estudiantes, con esta se evidencia que se debe trabajar con la aplicación de la gamificación dentro de la comprensión lectora.

No	Objetivos específicos	Datos estudiantes	Datos Docentes
1	Analizar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de noveno año de	De la encuesta aplicada a los estudiantes las preguntas 2, 4, 7 y 9 se evidencia que existe poco desarrollo en el proceso lector, además, que no	De la entrevista aplicada a los docentes en las preguntas 3, 5 y 6 se evidencia que la gamificación si puede fortalecer la comprensión

	Educación General Básica.	son trabajados con estrategias que impulsen el aprendizaje de este.	lectora y que se le debe dar mayor importancia al momento de planificar las horas clase.
2	Identificar el nivel de conocimiento de los docentes sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora.	De la encuesta aplicada a los estudiantes las preguntas 1, 3, 5, 6 y 10 evidencian que el uso de metodologías activas como la gamificación son poco aplicadas ya que, existe un desconocimiento sobre la utilización de estas por parte de los docentes.	De la encuesta aplicada a los docentes en las preguntas 1, 2, 4 y 7 muestran que el uso de elementos lúdicos fortalece el trabajo en equipo y la motivación hacia la asignatura, además, deja un aprendizaje significativo en los estudiantes.
3	Diseñar una propuesta de intervención didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de la gamificación.	De la encuesta aplicada a los estudiantes la pregunta 8, 11 y 12 expone que los estudiantes requieren de actividades lúdicas vinculadas con medios digitales que permitan el fortalecimiento de la comprensión lectora, a la vez, se evidencie la innovación educativa.	De la encuesta aplicada a los docentes en la pregunta 8, 9 y 10 se presenta que el uso de medios digitales fortalece la comprensión lectora y, promueve una educación dinámica, de calidez y calidad.

Tabla N°19: Triangulación de resultados
Elaborado por: Bryan Hinojosa

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La comprensión lectora juega un papel fundamental en el desarrollo académico de los estudiantes, tomando en cuenta que no solo está ligada a la asignatura de Lengua y Literatura, sino, a todas las ramas del saber. Es así como los estudiantes de noveno año de Educación General Básica no aplican un proceso lector adecuado para la mejora de la habilidad lectora. En otras palabras, el nivel de comprensión lectora que manejan los estudiantes es el básico, es decir, literal. Además, el escaso uso de metodologías activas que fomenten el gusto por la lectura e incrementen el pensamiento crítico, origina un problema académico a gran escala y en corto tiempo. El uso correcto de metodologías activas fomenta la motivación y creatividad en los estudiantes hacia el hábito lector y, por ende, a la mejora de la comprensión lectora.

- Los docentes del área de Lengua y Literatura desconocen sobre el uso adecuado de metodologías activas como la gamificación para la utilización dentro del desarrollo de clases. Esto se evidencia en la obtención de datos tomados del instrumento de la guía de entrevista, específicamente en las preguntas 3 y 4. Además, no existe una capacitación constante sobre este tipo de prácticas que permita la mejora académica e innovación educativa con el fin de garantizar una educación de calidad y calidez, así lo mencionan los docentes en las respuestas de las preguntas 8, 9 y 10 de los instrumentos aplicados. De igual manera, el cumplimiento de los niveles lectores no se evidencia ni en su planificación ni en la práctica dentro de la hora clase. Por lo cual, es de suma urgencia que exista la capacitación sobre metodologías activas y actividades que fortalezcan el interés hacia la asignatura y mejore el desarrollo académico de los estudiantes, a la par, encontrar acciones de aprendizaje que fortalezcan la comprensión lectora de los adolescentes.
- La aplicación de una guía didáctica con actividades que fortalezcan el proceso de comprensión lectora es una alternativa de gran aceptación tanto por la comunidad docente como los estudiantes. Por lo cual, la aplicación de actividades que fortalezcan el pensamiento crítico, motiven hacia la práctica lectora, y desarrollen la habilidad digital en los estudiantes es de gran interés y un denominador común en toda la comunidad educativa. El uso de una guía didáctica que contemple actividades lúdicas que fortalezcan la comprensión lectora permitirá que los docentes encuentren un apoyo académico, el cual será mejorado acorde a la realidad educativa y áulica de cada profesor.

Recomendaciones

- Se recomienda que, a través de la aplicación de metodologías activas como la gamificación, los docentes incrementen y apliquen el proceso lector de forma correcta. Es decir, que exista una prelectura, lectura y poslectura en actividades que permiten el desarrollo de este proceso, además, que se evalúe constante cada una de las etapas para ver el crecimiento y desarrollo académico óptimo

de los estudiantes. De igual manera, se sugiere que existan mayor número de capacitaciones sobre el uso de estas metodologías que mejoran la realidad académica de toda la unidad educativa.

- La autoeducación a través de diferentes medios digitales y físicos es otra alternativa que los docentes pueden aplicar y dejar a un lado la metodología tradicional de convertirse en seres de transmisión de contenidos y no es actores activos de construcción de ideas. Por lo cual, se sugiere a los docentes estar en constante autocapacitación y formación en diferentes cursos que pueden ser gratuitos y otros de pago, pero que la finalidad es no perder el rumbo de crecimiento y evolución dentro del ámbito académico. Asimismo, la práctica y el ejemplo que el docente brinde a su estudiante es fundamental, por eso, se sugiere crear planes o proyectos de lectura que incentiven a aplicar este hábito dentro y fuera de la institución.
- La educación en la actualidad se debe acoplar a la realidad digital que el mundo vive, además, la importancia de mantener una estabilidad académica, emocional y social es fundamental para el crecimiento y desarrollo óptimo del estudiante. Por lo cual, se sugiere crear nuevos proyectos educativos que incentiven a la mejora de la comprensión lectora, donde se utilicen cada vez más recursos y materiales digitales, tomando en cuenta que esa es la realidad mundial. Al mismo tiempo, que la propuesta presentada en este proyecto sea replicada en otras instituciones educativas a nivel nacional e internacional.

CAPITULO III

PRODUCTO

PROPUESTA INNOVADORA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

Acorde a la normativa de la Universidad Indoamérica sobre el tipo de titulación por proyectos de investigación, se elabora una propuesta de intervención didáctica para la resolución académica y científica del problema descrito. Es así como se propone una guía didáctica de apoyo al docente con actividades lúdicas para la mejora de la comprensión lectora. Mediante estas actividades, se logrará originar cambios en la enseñanza del proceso lector y fortalecer el conocimiento sobre metodologías activas, en específico, de la gamificación, vinculando actividades de recreación que cumplan con el objetivo de mejorar la comprensión lectora en estudiantes de noveno año de Educación General Básica.

Título: Guía didáctica basada en la gamificación como metodología activa para la mejora de la comprensión lectora

Datos informativos

Nombre de la institución: Unidad Educativa Particular “Francisca de las Llagas”

Dirección: Domingo Espinar y Diego Zorrilla

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Belisario Quevedo

Distrito al que pertenece: 17D05

Código AMIE: 17H00882

Tipo de Unidad Educativa: Particular

Niveles educativos: Educación Inicial, General Básica Superior y Bachillerato

Jornada: Matutina

Modalidad: Presencial

Número total de docentes: 51

Número total de estudiantes: 1058

Beneficiarios: 2 docentes de Lengua y Literatura y 69 estudiantes de noveno año de Educación General Básica

Email: infofradell2@gmail.com

Teléfonos: 2523664

Antecedentes de la propuesta

La escasa comprensión lectora es uno de los elementos que en la realidad educativa actual sigue afectando al proceso académico de los estudiantes. No se disponen de actividades lectoras que fomenten el interés y gusto por este hábito, por lo tanto, se evidencia la poca comprensión de textos que tienen los estudiantes dentro del aula de clase, y no solo en una materia en específico, sino en todas. Tomando en cuenta que la lectura es una habilidad fundamental en el desarrollo cognitivo del ser humano.

Por otra parte, desde la situación vivida por la pandemia, ha dejado resultados bastantes desagradables dentro del proceso académico de los estudiantes, en específico, de la poca aplicación de la lectura tanto en la unidad educativa como fuera de esta. Al mismo tiempo, los medios digitales se han convertido en un aliado para el desinterés y el mínimo gusto hacia la actividad mencionada. Además, el poco conocimiento en los docentes sobre el uso de metodologías activas y actividades lúdicas que fomenten la lectura y, por ende, la comprensión lectora, también ha sido otro factor para no tener resultados positivos en la academia.

Los docentes de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas, luego de los instrumentos aplicados y el análisis de resultados obtenido, se ha evidenciado que existe un escaso conocimiento sobre metodologías activas, además, el uso de la gamificación que es parte de estas es mínimo, ya que, los docentes asumen que la gamificación está estrictamente ligado a la parte digital y la utilización de recursos tecnológicos. De igual manera, los docentes entienden al desarrollo de la comprensión lectora como el proceso de leer y mencionar una idea importante sobre el escrito, lo que manifiesta que no existe un respectivo uso del proceso lector, ni peor la evaluación de saber si los estudiantes cumplen con los niveles de lectura.

Por tal razón, elaborar una guía didáctica en base al uso de la gamificación a través de un podcast para la mejora de la comprensión lectora, será una metodología activa que brinde la información necesaria para que los docentes puedan tener una mayor amplitud sobre el uso de esta en beneficio de toda la comunidad educativa, en especial, de sus estudiantes. Asimismo, será una adecuada oportunidad de que los estudiantes utilicen los medios digitales, redes sociales para la mejora en el rendimiento académico.

Justificación

La utilización de metodologías activas ayuda a que el desarrollo de hora clase en la asignatura de Lengua y Literatura sea atractivo e interesante para el estudiante. El

uso de la gamificación siendo esta un medio para activar el trabajo en equipo, la creatividad y la imaginación y cumplir objetivos a través de recompensas, ayuda a que el docente además de cumplir con su planificación académica deje en los estudiantes un aprendizaje significativo, es decir, que sea a largo plazo y que se vincule con la realidad que el grupo de estudiantes vive.

Asimismo, la comprensión lectora fortalece la criticidad y la argumentación lógica de los individuos, por lo tanto, en el ámbito educativo se deben dejar cimentadas las bases en los primeros años de educación secundaria para que los estudiantes desarrollen en los siguientes años académicos un pensamiento crítico y reflexivo, y esto sí se puede lograr gracias a la aplicación adecuada de la lectura, cumpliendo con sus procesos y evaluando constantemente los niveles de lectura en los que se encuentren los adolescentes.

Según lo mencionado, la elaboración de una guía didáctica con base a la gamificación para la mejora de la comprensión lectora brinda una mayor información sobre el tema mencionado, además, siendo este un medio de capacitación y aplicación de fácil acceso, los docentes podrán estar constantemente usando el material propuesto e incluso modificarlo acorde a la metodología más oportuna y adecuada para el guía. Así pues, con la correcta comprensión y aplicación de la información brindada, los docentes podrán tener mejores resultados en sus clases, además, los estudiantes serán los beneficiados de este cambio positivo en sus estudios, fortaleciendo no solo la forma de aprender, sino también, su mejora en la comprensión lectora.

Definición del tipo de producto

Guía didáctica basada en la gamificación como metodología activa para la mejora de la comprensión lectora, este producto está dirigido a docentes del área de Lengua y Literatura, para que sirva como medio de capacitación y aplicación en el uso de metodologías activas, en específico, sobre la gamificación. Este producto también tiene el fin de fortalecer el aspecto tecnológico de la educación y desarrollar el pensamiento crítico a través del cumplimiento adecuado del proceso lector.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una propuesta de intervención didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de la gamificación.

Objetivos específicos

- Brindar a los docentes de Lengua y Literatura un apoyo académico para la aplicación correcta de la gamificación en el proceso de comprensión lectora.
- Aplicar la guía didáctica en base a la gamificación como metodología activa que ayude a la mejora de la comprensión lectora.
- Realizar una evaluación de la guía didáctica en función de la mejora de la comprensión lectora en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.

Análisis de Factibilidad

Factibilidad normativa

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2015) Art. 347, numeral 8 se menciona que el Estado tendrá la obligación de “incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (p. 5). Por lo tanto, la propuesta de intervención didáctica cumple con la normativa legal pública para mejorar el proceso de enseñanza de la comprensión a través de medios digitales y metodologías activas como la gamificación.

Factibilidad técnica

La propuesta de intervención didáctica es factible desde el aspecto técnico ya que, acorde a la información recopilada por el instrumento de investigación, los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas cuentan con las herramientas tecnológicas que facilitan la aplicación de actividades

lúdicas que formen parte de la metodología activa de la gamificación. Asimismo, la institución cuenta con computadores, proyectores e internet en cada una de las aulas, dando la posibilidad de que no solo sea aplicado dentro del área de Lengua y Literatura, sino, sea replicado y mejorado este proyecto en las diferentes ramas del estudio.

Factibilidad financiera

La propuesta tiene factibilidad financiera debido a que el proyecto no dispone de otras herramientas que no sean gratuitas y de libre acceso. Además, tanto la institución como los actores de esta propuesta disponen de las herramientas necesarias para la aplicación de actividades lúdicas que mejoren el proceso de comprensión lectora.

Factibilidad educativa-pedagógica

La Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas aplica un modelo educativo socio constructivista, es decir, que a través de la intervención de toda la comunidad educativa se crea el aprendizaje. El estudiante es el actor principal que construye sus nuevos conocimientos en base a la guía que realiza el docente. Por lo tanto, desde este plano, la propuesta es factible, ya que, el docente será quien brinde toda la información, recursos y materiales necesarios para llevar a cabo las diferentes actividades en beneficio y mejora de la comprensión lectora.

Asimismo, los estudiantes son quienes, en base a los conocimientos adquiridos dentro de su aula de clase, llevarán esta solución de problemas a sus diferentes contextos fuera de la institución, ya que, la finalidad mayor de este proyecto es que los estudiantes puedan solucionar problemas de la vida diaria en base a la información adquirida, procesada y analizada en la institución educativa.

Además, la misión de la institución es consolidar una unidad educativa enfocada en el desarrollo de la ciencia, la investigación, el trabajo comunitario y la educación dinámica – transformadora con el apoyo de un equipo de profesionales capacitados y el complemento de la infraestructura institucional contando con equipos

de alta tecnología. Por lo tanto, la propuesta está acorde al objetivo institucional que se trabaja día a día a través de esfuerzo, calidez e innovación.

Fundamentación Científica Técnica

Definición de la guía didáctica

Una guía didáctica es un material educativo que sirve como medio de transmisión de contenidos a través de datos que presenta esta. Además, la guía didáctica permite ser utilizada para “motivar, orientar, facilitar la comprensión, promover la interacción y guiar al estudiante hacia el aprendizaje autónomo” (Universidad Tecnológica Nacional, 2020, p. 2).

Asimismo, la guía didáctica tiene la ventaja de ser modificada, ampliando el contenido, mejorando las actividades o sustituyendo por unas nuevas. Este recurso educativo sirve como medio de difusión donde en la actualidad ya no solo pueda estar de forma física, es decir, impreso, sino también, se pueden subir estos documentos a diferentes medios digitales donde la comunidad nacional e internacional también se vea beneficiada por este tipo de material.

Funciones básicas de una guía didáctica

Como ya se ha mencionado, la guía didáctica tiene la finalidad de guiar el proceso académico tanto de los docentes como de los estudiantes, tomando en cuenta que el docente será quien, a través de la información brindada en la guía, procese el contenido y pueda transmitir a su grupo de estudiantes, al mismo tiempo, los estudiantes serán los encargados de llevar a cabo las actividades y cumplir con los objetivos propuestos en cada una de estas. Asimismo, al final de cada actividad se aplicará una evaluación para conocer si la acción cumplió con su finalidad o no.

Dentro de las funciones que maneja una guía didáctica se encuentran cuatro que son las más relevantes. Estas se presentan a continuación a través de una tabla explicativa:

FUNCIONES BÁSICAS DE UNA GUÍA METODOLÓGICA			
Función motivadora	Función facilitadora de la comprensión	Función de orientación y diálogo	Función evaluadora
CARACTERÍSTICAS			
<ul style="list-style-type: none"> Origina el interés por el tema de clase presentado y mantiene la atención durante todo el desarrollo de la hora clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone objetivos claros que cumplirán los estudiantes en cada temática estudiada. Aclara dudas que el estudiante pueda tener previo al desarrollo del tema. Especifica estrategias de trabajo para el buen desarrollo de la actividad propuesta por el docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Fomenta la capacidad de trabajar en grupos y de forma organizada. Fortalece la comunicación entre todos los miembros activos de cada uno de los grupos. 	<ul style="list-style-type: none"> Propone actividades de evaluación continua hacia los estudiantes. Especifica trabajos de autoevaluación dentro y fuera del aula de clase.

Tabla N°20: Funciones básicas de una guía metodológica
Elaborado por: Bryan Hinojosa

Metodología

La guía didáctica contempla cinco actividades que están relacionadas a cada bloque curricular de la asignatura de Lengua y Literatura, los cuales son: Lengua y

Cultura, Lectura, Comunicación oral, Escritura y Literatura. Por lo tanto, para el uso de la guía los docentes deben seguir los siguientes pasos:

1. Buscar la actividad dentro de la guía didáctica que corresponda al bloque curricular que se trabajará en la hora clase.
2. Leer detenidamente el desarrollo de la actividad para cumplir con el objetivo propuesto.
3. Planificar la clase según la actividad que se encuentra en la guía didáctica.
4. Aplicar con el grupo de estudiantes la actividad.

Es importante mencionar que cada actividad está enfocada al bloque curricular que se menciona dentro del mismo documento, pero está abierta a tener ciertas modificaciones o cambios según el contexto, el grupo de estudiantes o alguna situación que el docente perciba y que sea necesario el cambio.

Plan de acción

Tabla N°21: Plan de acción

Etapas	Objetivos	Actividades	Recursos	Indicadores de logro
Planificación	Establecer un cronograma de actividades para la realización de la guía didáctica enfocado hacia los docentes de Lengua y Literatura.	Precisar en el cronograma las actividades para realizar una guía didáctica docente con actividades lúdicas que se vinculen con cada uno de los bloques curriculares pertenecientes al área de Lengua y Literatura.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computador ▪ Internet ▪ Microsoft Word 	Elaboración del cronograma.
Socialización	Socializar a los docentes de Lengua y Literatura la propuesta para el correcto uso de la guía didáctica.	Socialización de la guía didáctica a los docentes, indicándoles paso a paso el uso del recurso	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solicitud de petición para la socialización ▪ Computador ▪ Internet 	Nómina de asistencia de los docentes de Lengua y Literatura a la socialización.

		educativo y aplicación para la mejora de la comprensión lectora.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyector ▪ Presentación ▪ Guía didáctica docente 	
Ejecución	Compartir con los docentes de Lengua y Literatura la guía didáctica con actividades lúdicas que fortalezcan el proceso de comprensión lectora.	Entrega de la guía didáctica en formato digital a los docentes.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Computador ▪ Internet ▪ Guía didáctica docente 	Acta de entrega - recepción de la guía didáctica docente a cada uno de los profesores del área de Lengua y Literatura.
Evaluación	Verificar que los docentes de Lengua y Literatura utilicen el material didáctico y apliquen sus actividades en las horas de clase.	Seguimiento a la implementación correcta de la guía didáctica docente en el proceso académico para la mejora de la comprensión lectora.	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de observación 	Planes de clase con implementación de las actividades propuestas en la guía didáctica docente.

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Valoración de la propuesta

El método utilizado para la valoración de la propuesta es por pares especialistas en las variables de estudio, quienes proporcionaron su criterio acerca de la guía didáctica docente. El primer especialista es una docente quien posee el título de tercer nivel, es coordinadora de área y directora del programa Ruta Educativa, cuenta con 6 años de experiencia y su prestigioso conocimiento está relacionado con la variable independiente “Gamificación”. El segundo especialista es una docente que cuenta con estudios de cuarto nivel en el área de Lengua y Literatura y Estudios Avanzados en Literatura Española y Latinoamericana quien por su experiencia de 14 años posee un gran conocimiento relacionado con la variable dependiente “Comprensión lectora”.

Producto

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA



**GUÍA DIDÁCTICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN COMO
METODOLOGÍA ACTIVA PARA LA MEJORA DE LA
COMPRESIÓN LECTORA**

Elaborado por:

Lcdo. Bryan Fabricio Hinojosa Coral

QUITO, 2023

DESCUBRIENDO CANCIONES

Estrategia: Tipos de lectura

Bloque curricular: Comunicación oral.

Objetivo: Reforzar el proceso de comprensión lectora a través de los tipos de lectura.

Tema: La comprensión lectora a través de canciones.

Desarrollo:

1. Organizar grupos de trabajo, la organización es de acuerdo con número de estudiantes.
2. Un miembro de cada grupo elegirá una de las imágenes propuestas por el docente.

Ejemplo:

En Líneas

Vuelv0 4 3s4 n0ch3, r3cu3rd0 l4 r4bi4
T4n fu3rt3 qu3 n0 m3 d3j4 v3r (v3r)
COm0 f4c1l tus Oj0s s3 lI3n4n d3 4gu4
M4s f4cil 3s h4c3rt3 lI0v3r (-v3r)
COm0 3l arr3p3ntiml3nto qu3 t3 d3j4
l3j0s

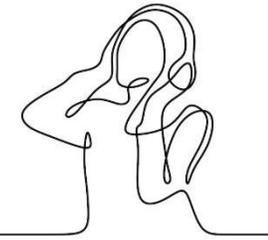
V3r qu3 tú slgu3s tu vld4 y m3 quIt4s la
m14 Jur3 s3r el fu3rt3 y qu3 no p4s4r14
Qu3 Inclu3 lIor4ndo s3 cur4n h3rid4s
PrIm3ro m3 4m4s y lu3go m3 olvid4s

Entre líneas

l / / n _ de m / n / i / / s Y a / / qu / qu / / r / s d / r / e
c / / o _ me d / / i / /
V / t _
E _ a / o _ e _ a / o _ e _ a / o _
M _ c / / ti / a y m _ ob / / g _ a p / r / e _

E _ a / / / _ e l a / / / _ e l a / / /
E / e l / i s / m / / i e r / / e / c / /
Y m / / a m / / / / / e s / s p / r / / l / r
/ / / q / e / a / e que / / / ne e l / o / / r

D _ rob / / / / lo _ sueñ / / _ y ve _
Qu _ a _ mos / / / / qu _ y _ m _ muj / / ti / / due / /
a / y Por / / / sa / qu _ tie / e _ po / /



Detrás de las líneas

Como si nada
Hoy caminas con un nuevo amor, como si nada
Se te olvida lo que nos unió, como si nada
Te sientes ajena a mi dolor, como si nada

Como si nada
Dejas ciega mi ilusión, como si nada
Y en pedazos a este corazón, como si nada

¿Qué dice el texto?

¿Qué trata de decir el texto?

¿Qué mensaje deja?

3.El grupo de trabajo deberá resolver el fragmento correspondiente.



4. Una vez concluida la actividad otro miembro del grupo debe explicar la respuesta que obtuvieron con sonidos y palabras claves de la canción.

5. Ahora es momento de trabajar en una canción nueva, cada grupo trabajará ahora con los tres tipos de lectura y sus compañeros deberán descifrarla.

SEPARANDO IDEAS y SÍLABAS

Estrategia: Separación silábica

Bloque curricular: Escritura.

Objetivo: Incrementar el análisis de los estudiantes a través de la separación silábica.

Tema: La comprensión lectora a través de la separación silábica.

Desarrollo:

1. Proyectar el párrafo con el que se va a trabajar a través del proyector.
2. Los estudiantes transcriben el párrafo a su hoja de trabajo.
3. Una vez transcrito el texto es momento de avanzar progresivamente hasta la separación silábica.
4. Pedir a los estudiantes que de cada renglón de su párrafo seleccione tres términos que considera importantes y ubicarlos en el lado derecho del texto.
5. De las cinco palabras debe ubicar el significado que ellos creen que significa según el texto.
6. Posterior a esto deben separar en sílabas y determinar qué tipo de palabra es.
7. Para finalizar el estudiante establecerán un concepto corto de lo que dice el texto utilizando las palabras que seleccionó anteriormente.



Ejemplo:

Se denomina contaminación ambiental a la presencia de componentes nocivos (ya sean químicos, físicos o biológicos) en el medio ambiente (entorno natural y artificial), que supongan un perjuicio para los seres vivos que lo habitan, incluyendo a los seres humanos. La contaminación ambiental está originada principalmente por causas derivadas de la actividad humana, como la emisión a la atmósfera de gases de efecto invernadero o la explotación desmedida de los recursos naturales.

Contaminación – ambiental

	1
con – ta – mi – na – ción	3
2	aguda
am – bien – tal	aguda

La contaminación ambiental perjudica

4
al entorno natural del ser humano, es decir,

se ve afectado por componentes nocivos.

TRANSfORmACIÓN DE TExTOS

Estrategia: Transformando imágenes a textos.

Bloque curricular: Lengua y Cultura.

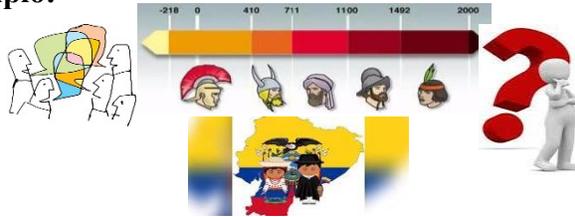
Objetivo: Determinar la comprensión en función de la observación de imágenes.

Tema: La evolución de la lengua.

Desarrollo:

1. Hacer grupos de trabajo (5) esto de acuerdo con el número de estudiantes.
2. Presentar ilustraciones relacionadas a cómo han evolucionado nuestras lenguas.
3. Cada grupo tendrá 10 min para colocar ideas centrales de lo que reflejan las ilustraciones.
4. Por último, el grupo deberá redactar un párrafo contemplando el tema del dibujo y sus ideas.

Ejemplo:



Ideas:

Las personas se pueden comunicar utilizando la lengua que dominan.
Todos los seres humanos tenemos la habilidad de comunicarnos.
En el mundo hay varias culturas y cada una tiene una lengua.

Las lenguas tendrán cambios con los años.

Redacción de un párrafo

La lengua ha ido evolucionando en cada una de las civilizaciones del mundo, esta forma de comunicación ha abierto campo a la comercialización y han brindado la oportunidad de establecer relaciones para las culturas en cuanto a la forma de llevar las costumbres y tradiciones. Ahora, una lengua es el reflejo de la cultura, por ello, queda la inquietud si aún en esta época la lengua seguirá cambiando en beneficio de la sociedad.



ADIVINANDO CUENTOS

Estrategia: Adivinando cuentos por medio de significados y pistas.

Bloque curricular: Lectura.

Objetivo: Identificar el título del cuento a través del análisis de palabras claves.

Tema: El cuento corto.

Desarrollo:

1. Constituir grupos de trabajo, máximo 4 integrantes.
2. Se entregará a cada grupo un cuento corto.
3. Los estudiantes aplicarán la lectura del texto y seleccionarán 5 palabras que luego permitirán identificarlo.
4. Una vez concluida la actividad el grupo debe presentar al resto de sus compañeros el significado de las palabras o buscar el recurso para que ellos adivinen y posterior a esto determinar el cuento en el que trabajaron.

Nota: Con esta estrategia los estudiantes reflejan que han comprendido la lectura del cuento y son capaces de seleccionar términos que permitirán a sus compañeros adivinar el título.

Ejemplo:

En tiempos remotos vivía un rey cuyo palacio estaba rodeado de un hermoso parque, donde crecía un árbol que daba manzanas de oro. A medida que maduraban, las contaban; pero una mañana faltó una. Diose parte del suceso al Rey, y él ordenó que todas las noches se montase guardia al pie del árbol. Tenía el Rey tres hijos, y al oscurecer envió al mayor de centinela al jardín. A la medianoche, el príncipe no pudo resistir el sueño, y a la

Palabras:

- Manzanas
- oro
- Guardia
- Tres hijos, etc.

Título:

El pájaro de oro



SOy UN BOOKTUBER

Estrategia: Creación de relatos a través de medios digitales.

Bloque curricular: Literatura.

Objetivo: Identificar el título del cuento a través del análisis de palabras claves.

Tema: Leyendas urbanas y rurales.

Desarrollo:

1. Hacer grupos de 5, esto de acuerdo con número de estudiantes.
2. Solicitar que seleccionen una obra literaria con la que se trabajará la creación de un podcast.
3. Elaborar un guion con diálogos y determinar la repartición de personajes.
4. Utilizar cualquier plataforma que les permita grabar un podcast.

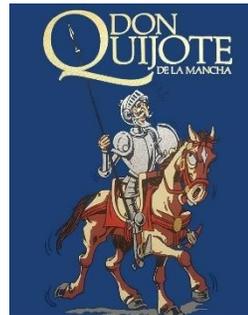
Nota: Con esta actividad se trabaja la comprensión lectora a través de la redacción de un guion, pues los estudiantes serán capaces de crear un texto.

Ejemplo del desarrollo:

1



2



3



4



DOMINO MIS CONOCIMIENTOS

Estrategia: Trivia de saberes con la aplicación Trivine



Bloque curricular: Literatura.

Objetivo: Identificar la respuesta correcta en función de las preguntas en Trivine

Tema: Mitos Griegos.

Desarrollo:

1. Previamente al inicio de la clase el docente ejecuta una trivia con la temática de clase utilizando la aplicación Trivine. Hacer grupos de 5 a 10 estudiantes, esto de acuerdo con número de estudiantes.
2. Solicitar que busquen un nombre de equipo en función de la temática (Mitos Griegos). Distribuir el aula de clase de manera que el espacio del centro quede despejado y ubicar una línea de salida.
3. Ubicar en el frente de la clase una mesa con una campana.
4. Cada equipo tiene 10 puntos base para jugar, el docente solicita que los grupos se ubiquen detrás de la línea de salida.
5. Quien conteste más preguntas GANA.

Descripción: El docente proyecta una de las preguntas de la trivia, estas deben tener contexto teórico para ejecutar el proceso de comprensión lectora y análisis lógico del texto, el primero de cada fila de los equipos debe salir a tomar la campana para responder la pregunta, si contesta correctamente en la aplicación gana un punto, si no lo hace se le resta uno.

Ejemplo del desarrollo:





ÁVATAR GANADOR

Estrategia: Juego de roles con la aplicación Classcraft

Bloque curricular: Literatura.

Objetivo: Evaluar el dominio de los temas de clase en base a la superación de niveles.

Tema: Distintas temáticas que abarcan los niveles del juego.

Desarrollo:

1. Antes de iniciar, el docente elaborará en el programa Classcraft niveles con preguntas y funciones que los estudiantes deberán cumplir en el juego.
2. La actividad requiere de trabajar en el laboratorio informático de la institución o en los dispositivos celulares de los estudiantes.
3. Dentro del juego, los estudiantes deben crear un avatar con el que jugarán en los distintos niveles.
4. Para avanzar dentro del juego hasta la meta demostrar sus conocimientos de la asignatura resolviendo preguntas en función de varias lecturas, de tal manera que, los primeros que contesten tendrán puntos que el docente irá asignando en el transcurso de la actividad
5. Quien supere todos los niveles GANA.

Ejemplo del desarrollo

1. Ingresar a la aplicación



2. Diseñar el avatar para jugar



3. Lectura de trabajo

Bring the magic of story to your lessons

Challenge. Frustration. Success. Failure. As a teacher, you help your students navigate many facets of the learning experience. It's all part of helping them develop the skills they need for success.

Stories help us achieve the same goals. From the books we read (Harry Potter) to the games we play (Fortnite), we look to storytelling not only for entertainment but also as a way to better understand ourselves and the world around us. Storytelling even activates the brain to aid in learning, stimulating critical thinking and assisting with information recall.

But it can be hard to figure out how to use stories in the classroom — let alone find time to write your own.

Introducing Story Mode, a prewritten, ongoing storyline that enhances your lessons in Quests, Classcraft's free tool for online or remote personalized learning. Each month this school year (2019-2020), Story Mode Season 1 will deliver a new chapter in a continuous, illustrated storyline about the very characters that students play as in Classcraft: the Guardians, Mages, and Healers. Just add your lessons to the stories, and you're set.

This guide will help you use Story Mode with your existing lessons to engage and motivate your students. If you're feeling daring, you'll also learn how you can use the building blocks we provide in our Story Guidebooks to tell your own tales grounded in the Classcraft world. We'll also discuss how Story Mode can be used to enhance SEL curriculum.

So come join us on an epic journey, and watch your students binge-learn their lessons as their appetite for story grows.

The Classcraft Storytelling Team



COMPARTIENDO SABERES

Estrategia: Trabajo colaborativo en

QUIZZ

Bloque curricular: Literatura.

Objetivo: Evaluar el proceso de comprensión lectora mediante la estrategia de gamificación. Quizizz.

Tema: Mitos Griegos

Desarrollo:

1. El docente previamente debe estructurar en la plataforma Quizizz un cuestionario enfocado en la temática Mitos Griegos.

Ejemplo: ¿De la siguiente lectura del Mito de Prometeo identifica al menos cinco palabras que puedan servir para estructurar el significado del mito? ¿Si tú fueras el protagonista de la historia (Prometeo) le darías a los humanos el fuego?

2. Los estudiantes trabajarán en la sala de informática o en sus celulares.

3. El docente estructura reglas de trabajo que sean enfocadas en el trabajo colaborativo de esta forma el trabajo será más dinámico.

Ejemplo:

a) Confirmar equipos de 6 personas (depende del número de estudiantes)

b) Nombrar un coordinador y un secretario que se encargarán dirigir y registrar los puntos acumulados.

c) Todos los miembros del grupo deben participar, en caso de que un participante no conteste o se equivoque, se le restará un punto.

4. El docente otorgará el triunfo al equipo que logre terminar de responder el cuestionario en el menor tiempo posible y con una puntuación superior al resto.



REFERENCIAS

- Aguilar, R. M. (01 de febrero de 2004). *La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejora de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPLA*. Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador): http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20639/guia_didactica.pdf
- Asamblea Nacional Constituyente. (20 de Octubre de 2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Defensa Web Site: https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
- Bajaña, N. R. (2020). *Estrategia de Gamificación para el Aprendizaje de Lengua y Literatura*. Universidad Casa Grande. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/2622/1/Tesis2795BAJe.pdf>
- Barchini, G. E. (1912). *Métodos "i + D" de la Informática*. Docplayer: <https://docplayer.es/68295086-Metodos-i-d-de-la-informatica.html>
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Biel, L., & García, A. (2015). *GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL*. College of International Education.
- Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A., & Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, XXVIII(5), 63-74.
- Cassany, D. (2004). *Explorando las necesidades actuales de comprensión*. Repositorio Universitat Pompeu Fabra:

https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/21237/Cassany_LyV_2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Castillo, M. (2021). Técnicas e instrumentos para recoger datos del hecho social educativo. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 50-61. <https://doi.org/https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/349/373>

Chaguay, Z. (2014). *EFFECTOS DE LA METODOLOGÍA INTERACTIVA DE ENSEÑANZA EN LA FORMACIÓN INTEGRAL DE LOS ESTUDIANTES DEL CENTRO DE ESTUDIOS “ECOMUNDO BABAHOYO” DE LA CIUDAD DE BABAHOYO*. Repositorio Univesidad Técnica de Babhoyo : <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2067>

CISTAC. (16 de Abril de 2022). *Metodologías interactivas*. Retrieved 4 de Julio de 2023, from CISTAC Web site: <http://www.cistacedu.org/cistacsema/metodologia.html#:~:text=El%20enfoque%20de%20la%20metodolog%C3%ADa,un%20proceso%20participativo%20y%20transformador.>

Contreras, R., & Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Universidad Autónoma de Barcelona: <http://3.208.126.194/bitstream/handle/123456789/125444/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitarias.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=11>

Díez, J., Besora, D., & Serra, M. (2017). Experiencia de gamificación en Secundaria en el Aprendizaje de Sistemas Digitales. *Educación en la Sociedad del Conocimiento*, 18(2), 85-105.

Durango, Z. (2019). *La lectura y sus tipos*. Corporación Universitaria Rafael Nuñez: <https://www.curn.edu.co/lineas/lectura/896-lectura-y-sus-tipos.html>

- Educación, M. d. (marzo de 2013). *Curso de Lectura crítica: Estrategias de Comprensión Lectora*. Educación. gob: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/03/SiProfe-Lectura-critica-1.pdf>
- Educalink. (28 de Septiembre de 2021). *Proceso de enseñanza aprendizaje*. Educalink Web site: https://www.educalinkapp.com/blog/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/#Cual_es_la_importancia_del_proceso_ensenanza_aprendizaje
- Flores, E. R. (2012). *Imaginación y Creatividad*. UNAM .
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Edinumen.
- García, E. G. (18 de 10 de 2013). *Qué es la motivación y qué podemos hacer para aumentarla todos los días*. El confidencial Web Site: https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2013-10-18/que-es-la-motivacion-y-que-podemos-hacer-para-aumentarla-todos-los-dias_42710/
- Gobierno del Ecuador. (2016). *Currículo*. Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- González, P. (12 de enero de 2021). *Qué es el lenguaje connotativo y denotativo - Con ejemplos*. Un Profesor: <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/que-es-el-lenguaje-connotativo-y-denotativo-con-ejemplos-2491.html>
- Grador. (15 de Mayo de 2023). *QUÉ ES LA PERCEPCIÓN*. Grador Web site: <https://www.gradior.es/que-es-la-percepcion/>
- Grau, J. (30 de Noviembre de 2019). *Los 6 tipos de jugadores en gamificación y cómo crear el juego perfecto para cada uno*. Jaimegrau Web site: <https://jaimegrau.es/los-6-tipos-de-jugadores-en-gamificacion-y-como-crear-el-juego-perfecto-para-cada-uno/>

- Gutierrez, C., & Salmerón Pérez, H. (enero-abril de 2012). Estrategias de comprensión lectora: Enseñanza y evaluación en educación primaria. *Profesorado*, 183-202. <https://www.redalyc.org/pdf/567/56724377011.pdf>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (enero de 1997). *Metodología de la Investigación*. MCGRAW-HILL: https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf
- Horna, M. A. (2022). *Influencia de la Gamificación en la Comprensión Lectora*. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/96046/Horna_SMA-SD.pdf?sequence=7&isAllowed=y
- Klarway. (28 de Octubre de 2022). *Importancia del proceso enseñanza - aprendizaje*. LinkedIn Web site: <https://www.linkedin.com/pulse/importancia-del-proceso-ense%C3%B1anza-aprendizaje-klarway/?originalSubdomain=es>
- Leyva, L., Chura, G., & Chávez, J. (2022). Nivel inferencial de la comprensión lectora y su relación con la producción de textos argumentativos. *Scielo*. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2708-26442022000100399
- Llorca, M. (31 de Enero de 2008). *La argumentación*. Repositorio Universidad de Alicante Web site: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4023/22/TEMA%209.LA%20ARGUMENTACI%C3%93N.pdf>
- LOEI. (25 de Agosto de 2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Ministerio de Educación Web Site: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

- López, Á. M. (2021). *Gamificación y Comprensión Lectora*. Universidad Pedagógica Nacional.
<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/16642/Gamificaci%C3%B3n%20y%20comprensi%C3%B3n%20lectora.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, H. P. (2016). *La semántica*. Enciclopedia de Lingüística Hispánica.
- Lozada, J. (diciembre de 2014). *Investigación aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industrial*. Universidad Tecnológica Indoamérica: <file:///C:/Users/alici/Downloads/Dialnet-InvestigacionAplicada-6163749.pdf>
- Marí, M. L. (2020). *La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria*. Universidad de Valencia.
- Marín, V. D. (2015). *La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa*. Digital Education Review.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2021). *ENCUESTA DE HÁBITOS LECTORES, PRÁCTICAS Y CONSUMOS CULTURALES – EHLPRACC*. Ministerio de Cultura y Patrimonio. <https://siic.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/2022/06/Presentaci%C3%B3n-de-resultados-14junio2022.pdf>
- Ministerio de Educación. (09 de 2013). *Lineamientos curriculares para el Bachillerato General Unificado, Área de Lengua y Literatura*. Educación: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/09/Lineamientos_Lengua_Literatura_060913.pdf
- Montenegro, B. M. (2022). *Gamificación una herramienta pedagógica para motivar la lectura*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4638/1/MONTENEGRO%20MARTINEZ%20BLANCA%20MERCEDES.pdf>

- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (14 de Julio de 2021). *ELEMENTOS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE Y SU INTERACCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO*. *Qualitas Revista Científica* Web site: <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124#:~:text=Seg%C3%BAn%20Abreu%20et%20al.,%2C%20competencias%2C%20destruzas%20y%20valores>.
- Pazmiño, L. A. (2021). *La gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para bachillerato*. Repositorio Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Pazmiño, L. A. (2021). *La Gamificación en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora para Bachillerato*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2308/1/TRABAJO%20253%20-%20MEILE%207%2c%20PAZMI%c3%91O%20S%c3%81NCHEZ%20LUI SA%20ALEXANDRA.pdf>
- Pérez, G. (9 de Agosto de 2021). *Aprendizaje*. Concepto de definición Web site: <https://conceptodefinicion.de/aprendizaje/>
- Plotinsky, B. y. (4 de Febrero de 2020). *La entrevista en la investigación cualitativa*. Investigalia Web site: <https://investigaliacr.com/investigacion/la-entrevista-en-la-investigacion-cualitativa/>
- Reporte de lectura. (02 de mayo de 2023). *El proceso de Lectura*. Reporte de lectura: <https://reportedelectura.org/proceso-de-lectura>
- Rincón, C. (2010). *Niveles de Lectura*. Retrieved 2023, from Universidad Santo Tomás: https://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/lectoescritura3/niveles_de_lectura.html

- RTVC Sistema de Medios Públicos. (31 de Julio de 2023). *¿Qué es un podcast y por qué son importantes?* RTVC Sistema de Medios Públicos Web site: <https://www.rtv.gov.co/noticia/que-es-un-podcast>
- Ruiz, C. (noviembre de 2015). *Instrumentos y aTécnicas de Investigación Educativa* . Academia: https://www.academia.edu/37886948/Instrumentos_y_Tecnicas_de_Investigaci%C3%B3n_Educativa_Carlos_Ruiz_Bolivar_pdf
- Ruiz, M. B. (17 de Diciembre de 2021). *La importancia de la gamificación en la educación*. Flup Web site: <https://www.flup.es/importancia-gamificacion-educacion/#:~:text=%C2%BFcu%C3%A1%20es%20la%20importancia%20de,de%20actividades%20%3%BAlicas%20y%20aprendizaje>.
- Rus, E. (01 de noviembre de 2020). *investigación de campo*. Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-de-campo.html>
- Saume, V. (2 de Octubre de 2019). *Gamificación para tu Empresa: 10 Mecánicas de Juego (con Ejemplos)*. Atrivity: blog.atrivity.com/es/mecanicas-de-juego-gamificacion-ejemplos#:~:text=La%20gamificación%20en%20una%20empresa,los%20contenidos%20de%20la%20organización.
- SENCE. (23 de Enero de 2020). *Conoce las ventajas y la importancia del trabajo en equipo*. Sence Web site: https://sence.gob.cl/sites/default/files/trabajo_en_equipo_-_infografia_carta.pdf
- Tenorio, S. (2021). *Gamificación en el proceso de la lectoescritura*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Tesis y Másters. (Octubre de 2019). *Sintaxis: definición, características e importancia*. Tesis y Másters Web site: <https://tesisymasters.com.co/sintaxis/>

UNESCO. (2016). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*. UNESCODOC Web Site:
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa

UNESCO. (2019). *Estudio Regional Comparativo y Explicativo*. Liquid Latam.

UNESCO. (2021). *TIC en la educación*. Retrieved 5 de Marzo de 2023, from UNESCO Web Site:
<https://webarchive.unesco.org/web/20220625081413/https://en.unesco.org/themes/ict-education>

UNESCO. (2022). *Dos años después salvando a una generación*. Grupo Banco Mundial.

Universidad de Extremadura. (28 de Abril de 2023). *Técnicas de estudio: Concentración y Relajación*. Servicio de Biblioteca Web site:
<https://biblioguias.unex.es/c.php?g=572102&p=3944915>

Universidad Tecnológica Nacional. (17 de Marzo de 2020). *Guías didácticas*. Universidad Tecnológica Nacional Web site:
<https://utn.edu.ar/images/Secretarias/SACAD/SIED/repositorio/Guasdiddcticas.pdf>

Villamil, C. (11 de Junio de 2012). *Metodología*. Urbe Web site:
<https://virtual.urbe.edu/tesispub/0092769/cap03.pdf>

ANEXOS

Anexo A. Cuestionario de la encuesta aplicada a estudiantes



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Asunto: Encuesta dirigida a estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

Objetivo Específico:

Analizar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.

Instrucciones: Lea detenidamente el siguiente cuestionario y conteste con honestidad marcando una (X) en el recuadro correspondiente.

Nº	ÍTEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1.	¿Con qué frecuencia le gustaría que el docente de Lengua y Literatura aplique actividades lúdicas dentro de su hora clase?				
2.	¿Con qué frecuencia aplica usted las tres etapas del proceso lector durante el desarrollo de la hora de Lengua y Literatura?				
3.	¿En el desarrollo de la clase de Lengua y Literatura, el docente utiliza actividades lúdicas durante la lectura de textos?				
4.	¿Considera que la aplicación de estrategias dinámicas ayudaría al proceso de la comprensión lectora en la hora clase?				
5.	¿Con que frecuencia estaría de acuerdo en que su docente de Lengua y Literatura aplique estrategias gamificadoras para desarrollar la comprensión lectora?				

6.	¿Considera necesario el uso de actividades lúdicas basados en medios digitales para desarrollar la comprensión lectora?				
7.	¿Su docente de Lengua y Literatura ha utilizado alguna página web para reforzar la comprensión lectora?				
8.	¿Utiliza el docente de Lengua y Literatura la plataforma virtual Moodle como apoyo académico para la enseñanza de la comprensión lectora?				
9.	¿El docente de Lengua y Literatura se enfoca en el uso de sinónimos y antónimos para desarrollar el proceso de comprensión lectora?				
10.	¿El docente de Lengua y Literatura fomenta el uso de herramientas tecnológicas para la elaboración de tareas escolares en casa?				
11.	¿Cree usted que el uso de actividades lúdicas mejoraría su rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura?				
12.	¿Considera usted que la aplicación de estrategias didácticas lúdicas dentro de la asignatura de Lengua y Literatura fomentaría su hábito lector?				

¡Gracias por su colaboración!

Anexo B. Cuestionario de la entrevista aplicada a docentes



UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Asunto: Entrevista dirigida a docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

Objetivo Específico:

Identificar el nivel de conocimiento de los docentes sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora.

1. ¿Qué conoce usted acerca de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora?
2. ¿De qué forma cree usted que la gamificación influye en el proceso de análisis de un texto?
3. ¿Cree que es importante el uso de la gamificación dentro de la hora clase para el fortalecimiento de la Comprensión Lectora?
4. ¿Usted utiliza la gamificación como metodología activa para que los estudiantes mejoren el proceso de comprensión lectora? Podría darme un ejemplo.
5. ¿Cómo cree usted que el uso de elementos lúdicos fortalece el proceso de la comprensión lectora?
6. ¿De qué forma cree usted que la gamificación fortalece el trabajo en equipo y la motivación en los estudiantes durante el proceso lector?
7. ¿Qué recursos digitales didácticos utiliza usted en el desarrollo de la clase para generar el proceso de comprensión lectora?
8. ¿Cree que es importante mantener una capacitación docente continua en estrategias gamificadoras para la mejora del proceso de comprensión lectora en los estudiantes?
9. ¿Cree que es factible la creación de una guía metodológica que sirva para el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la gamificación?
10. ¿Qué recomendaría usted para que los docentes trabajen con estrategias gamificadoras?

¡Gracias por su colaboración!

Anexo C. Fichas de validación de entrevista a docentes



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BASADOS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Guía de entrevista dirigida a Docentes. Está destinada a determinar la incidencia de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

Nombre del validador /a: MSc. Alexandra Díaz

Fecha: 10-07-2023

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo determinar si en la práctica docente se aplica la gamificación a través de actividades lúdicas para la mejora de la comprensión lectora.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento-encuesta con escala de Likert. Llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para ser llenado										X		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		

5. El número de ítems es suficiente para la investigación		X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)					
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por	MSc. Alexandra Díaz	Cédula	1723589006	Fecha	10-07-2023
Firma		Teléfono	0999080273	Mail	alexavdt25@hotmail.com



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BASADOS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Guía de entrevista dirigida a Docentes. Está destinada a determinar la incidencia de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

Nombre del validador /a: Lcda. Alicia Tipán

Fecha: 10-07-2023

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo determinar si en la práctica docente se aplica la gamificación a través de actividades lúdicas para la mejora de la comprensión lectora.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento-encuesta con escala de Likert. Llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			

8	X		X		X		X		X				
9	X		X		X		X		X				
10	X		X		X		X		X				
Criterios generales										SI	NO	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para ser llenado										X			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable			X	No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validad o por	Lcda. Alicia Tipán			Cédula			1753349230			Fecha		10-07-2023	
Firma				Teléfono			0984379687			Mail		aliciasantander@gmail.com	



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BASADOS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Guía de entrevista dirigida a Docentes. Está destinada a determinar la incidencia de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

Nombre del validador /a: MSc. Fredy Esparza

Fecha: 10-07-2023

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo determinar si en la práctica docente se aplica la gamificación a través de actividades lúdicas para la mejora de la comprensión lectora.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento-encuesta con escala de Likert. Llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	x		x		x		x		x			x

2	x		x		x		x		x				x
3	x		x		x		x		x				x
4	x		x		x		x		x				x
5	x		x		x		x		x				x
6	x		x		x		x		x				x
7	x		x		x		x		x				x
8	x		x		x		x		x				x
9	x		x		x		x		x				x
10	x		x		x		x		x				x
Criterios generales										SI	N O	Observaciones	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para ser llenado										x			
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										x			
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										x			
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										x			
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										x			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)													
Aplicable			No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones							
Validad o por	MSc. Fredy Esparza			Cédula				Fecha	10-07-2023				
Firma				Teléfono	0997626899			Mail	cesparzab@hotmail.com				

10. El número de ítems es suficiente para la investigación		X			
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)					
Aplicable		X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por	MSc. Alexandra Díaz	Cédula	1723589006	Fecha	10-07-2023
Firma		Teléfono	0999080273	Mail	alexavdt25@hotmail.com



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BASADOS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Estudiantes. Está destinada a analizar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

Nombre del validador /a: Lcda. Alicia Tipán

Fecha: 10-07-2023

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo determinar si en la práctica docente se aplica la gamificación a través de actividades lúdicas para la mejora de la comprensión lectora.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento-encuesta con escala de Likert. Llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

Ítem	Criterios para evaluar											
	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			

8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
Criterios generales										SI	N O	Observaciones
6. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para ser llenado										X		
7. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										X		
8. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										X		
9. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
10. El número de ítems es suficiente para la investigación										X		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			X	No aplicable				Aplicable atendiendo a las observaciones				
Validado por	Lcda. Alicia Tipán			Cédula	1753349230		Fecha	10-07-2023				
Firma				Teléfono	0984379687		Mail	aliciasantander@gmail.com				



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES BASADOS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

FICHA PARA VALIDACION DEL INSTRUMENTO: Encuesta dirigida a Estudiantes. Está destinada a analizar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas.

Nombre del validador /a: MSc. Fredy Esparza

Fecha: 10-07-2023

Objetivo: La presente encuesta tiene como objetivo determinar si en la práctica docente se aplica la gamificación a través de actividades lúdicas para la mejora de la comprensión lectora.

Instrucciones: Luego de revisar con detenimiento el instrumento-encuesta con escala de Likert. Llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio de experto. Su aporte es muy valioso en el contexto de la investigación que se lleve a cabo.

	Criterios para evaluar
--	------------------------

Ítem	Claridad en la redacción		Presenta coherencia interna		Libre de inducción a respuestas		Lenguaje culturalmente pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar o modificar el ítem	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	x		x		x		x		x			x
2	x		x		x		x		x			x
3	x		x		x		x		x			x
4	x		x		x		x		x			x
5	x		x		x		x		x			x
6	x		x		x		x		x			x
7	x		x		x		x		x			x
8	x		x		x		x		x			x
9	x		x		x		x		x			x
10	x		x		x		x		x			x
11	x		x		x		x		x			x
12	x		x		x		x		x			x
Criterios generales										SI	NO	Observaciones
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para ser llenado										x		
2. La escala propuesta para medición es clara y pertinente										x		
3. Los ítems permiten el logro de los objetivos de investigación										x		
4. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										x		
5. El número de ítems es suficiente para la investigación										x		
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)												
Aplicable			No aplicable			Aplicable atendiendo a las observaciones						
Validez o por	MSc. Fredy Esparza				Cédula	1715025944			Fecha	10-07-2023		
Firma					Teléfono	0997626899			Mail	cesparzab@hotmail.com		

Anexo E. Autorización de recolección de datos

Anexo No. 3: Autorización del Consentimiento de la aplicación de Instrumentos de recolección de datos.

UNIVERSIDAD INDOAMÉRICA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN UNIDAD DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



Quito, 30 de mayo de 2023

Hna. Teresita Judith Serrano Suárez
Rectora de la Unidad Educativa Particular "Francisca de las Llagas"
Presente

Querida, Hermanita.

De mis Consideraciones:

Reciba un cordial saludo, con los mejores deseos de que la misión que realiza contribuya al proyecto que Dios tiene trazado para quienes formamos parte de esta noble institución, Yo Bryan Fabricio Hinojosa Coral, Docente de Lengua y Literatura, con C.I. 1755870142, maestrante egresado de la Universidad Indoamérica con sede en Quito, me permito poner en su conocimiento que previo a la obtención del Título de Magister, en Educación, es necesario realizar un trabajo de investigación, cuyo título aprobado es: "APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRENSIÓN LECTORA", este proyecto de investigación tiene como finalidad aportar al mejoramiento del proceso de enseñanza- aprendizaje con la finalidad de mejorar la enseñanza de la asignatura mencionada gracias a herramientas tecnológicas. Por lo expuesto me permito solicitar de la manera más comedida la autorización para que a través de los estudiantes, padres de familias de Noveno Año de Educación Básica y docentes, se pueda trabajar con Grupos Focales y de allí realizar una encuesta presencial con los Docentes de Lengua y Literatura, la misma que servirá para la recolección de datos necesarios para dicha investigación.

Cabe señalar que dicha petición se encuentra aprobada por la autoridad académica de la institución: El trabajo es a través de la técnica con grupos focales y las encuestas son anónimas, las mismas que serán utilizadas únicamente con fines pedagógicos investigativos. El acompañamiento de este trabajo será bajo la tutoría de la MSc. Freddy Esparza, en calidad de Director de Tesis, designado por la Universidad.

Por su valioso aporte en bien de la formación integral de nuevos Magister, me despido de usted.

Atentamente

Lic. Bryan Fabricio Hinojosa Coral
C.C. No. 1755870142

*Autorizado José
Con la Dña. Rectora*

Anexo F. Fichas de valoración de especialistas



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA DIRECCIÓN DE POSTGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA MEDIADA

FICHA DE VALORACIÓN DE UN ESPECIALISTA

Título de la Propuesta: Guía didáctica basada en la gamificación como metodología activa para la mejora de la comprensión lectora.

Objetivo: Diseñar una propuesta de intervención didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de la gamificación.

1. Datos Personales del Especialista (esta información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos)

Nombres y apellidos:	ALEXANDRA VIVIANA DÍAZ TAPIA
Título (s) Profesional:	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCION INFORMÁTICA APLICADA A LA EDUCACION MASTER UNIVERSITARIO EN ESTUDIOS AVANZADOS EN LITERATURA ESPAÑOLA Y LATINOAMERICANA
Ocupación o Cargo:	DOCENTE INVESTIGADOR
Años de experiencia:	14 AÑOS
Cédula de identidad:	1723589006
Teléfono:	0999080273
Correo electrónico:	alexavdt25@hotmail.com

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
---	------	-------	------

Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
Conocimiento técnico y/o científico acerca de la propuesta.	X		
TOTAL	4		
Observaciones: La propuesta es pertinente, se pueden ampliar las actividades según la aplicación de la guía didáctica.			

3. Valoración de la propuesta

Crterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de guía de herramientas tecnológicas.	X				
Facilidad de uso de la guía de herramientas tecnológicas.	X				
Pertinencia del contenido en la aplicación de la guía de herramientas tecnológicas	X				
Coherencia entre el objetivo planteado y la propuesta de solución.	X				
Aplicación fácil, llamativo e interesante.	X				
TOTAL	5				
Observaciones: Es totalmente pertinente.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

4. Recomendaciones

La guía didáctica es aplicable según el estudio realizado, sin embargo, se sugiere ampliar más actividades lúdicas.



Firma de responsabilidad
Lcda. Alexandra Díaz Tapia, MSc.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSTGRADOS**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON ENFOQUE EN PEDAGOGÍA MEDIADA

FICHA DE VALORACIÓN DE UN ESPECIALISTA

Título de la Propuesta: Guía didáctica basada en la gamificación como metodología activa para la mejora de la comprensión lectora.

Objetivo: Diseñar una propuesta de intervención didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de la gamificación.

1. Datos Personales del Especialista (esta información será solo de uso académico, los datos privados no serán públicos)

Nombres y apellidos:	ALICIA ANABEL TIPÁN SANTANDER
Título (s) Profesional:	LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION CIENCIAS DEL LENGUAJE Y LITERATURA
Ocupación o Cargo:	DOCENTE INVESTIGADOR
Años de experiencia:	6 AÑOS
Cédula de identidad:	1753349230
Teléfono:	9084379287
Correo electrónico:	aliciasantander@gmail.com

2. Autovaloración del especialista

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		

Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
Conocimiento técnico y/o científico acerca de la propuesta.	X		
TOTAL	4		
Observaciones: La propuesta es oportuna y aplicable.			

3. Valoración de la propuesta

Crterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de guía de herramientas tecnológicas.	X				
Facilidad de uso de la guía de herramientas tecnológicas.	X				
Pertinencia del contenido en la aplicación de la guía de herramientas tecnológicas	X				
Coherencia entre el objetivo planteado y la propuesta de solución.	X				
Aplicación fácil, llamativo e interesante.	X				
TOTAL	5				
Observaciones: Es pertinente la propuesta.					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

4. Recomendaciones

La propuesta es oportuna y aplicable, se sugiere ampliar las actividades a otros niveles educativos.



Firma de responsabilidad
Lcda. Alicia Tipán

Anexo G. Matriz de entrevista a docentes

Tabla N°22: Matriz de entrevista a Docentes

Preguntas	Docente 1	Docente 2	Análisis e interpretación
<p>1. ¿Qué conoce usted acerca de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la comprensión lectora?</p>	<p>Bueno, la Gamificación es una forma de dinamizar la educación, es decir que permita incrementar el deseo de aprender del estudiante, ahora en la comprensión lectora es un beneficio mucho más grande ya que de esta forma este hábito y proceso de lectura se ha convertido en algo deseado por los estudiantes que si hacemos un análisis de años atrás no lo había en el nivel de hoy en día, claro que esto no se</p>	<p>Entiendo que la gamificación es una metodología que se apoya en juegos y actividades lúdicas que permiten tener clases más activas y divertidas. También entiendo que ayuda a mejorar el proceso de comprensión lectora ya que a través del juego puede ser más práctica la enseñanza de la lectura.</p>	<p>Es una nueva forma de enseñar y aprender, está basada en la dinámica del juego, con esta se busca hacer que las clases sean divertidas y prácticas, de tal manera que, en la lectura se puede generar un interés muy grande pues los jóvenes no la encuentran interesante dificultando así la comprensión lectora.</p>

	aplica en todos los lugares o unidades educativas.		
2. ¿De qué forma cree usted que la gamificación influye en el proceso de análisis de un texto?	La Gamificación al ser una estrategia de enseñanza a través del juego permite que los estudiantes se concentren más en la lectura a fin de resolver con agilidad los retos que se hayan impuesto en la lectura.	En sí influir en el análisis del texto no creo que sea, pero sí ayuda a que se cumplan los procesos lectores dentro de un texto.	Permite que se cumplan procesos de lectura tomando en cuenta los retos que se implementen dentro de los procesos de gamificación necesarios para el análisis de textos.
3. ¿Cree que es importante el uso de la gamificación dentro de la hora clase para el fortalecimiento de la Comprensión Lectora?	Es fundamental, uno como docente se da cuenta del desinterés que tienen los jóvenes hacia la lectura y establecer estrategias gamificadoras permite impulsar el deseo de participar en un proceso	Sí pienso que es muy importante que la gamificación sea aplicada en las aulas y más en la asignatura de Lengua y Literatura.	Claro que es importante, esta apoya inevitablemente a la asignatura ya que el desinterés de los jóvenes por la lectura, la escritura es grande y, trabajar con metodologías que hagan de la

	<p>lector, esto debe ser una estrategia infaltable dentro de la hora clase de lengua y literatura, además debe ser implementada desde los primeros niveles educativos para que el estudiante ya tenga motivación a la hora de leer y pueda desarrollar una adecuada comprensión lectora.</p>		<p>clase interesante apoya a su deseo de mejorar sus habilidades y procesos de comprensión lectora.</p>
<p>4. ¿Usted utiliza la gamificación como metodología activa para que los estudiantes mejoren el proceso de comprensión lectora? Podría darme un ejemplo.</p>	<p>Claro que sí, dentro del desarrollo de mis clases los estudiantes son participes de trivias, juegos que involucran el desenvolvimiento escénico entre otras, en particular la que más me ha resultado es una</p>	<p>Sí utilizó la gamificación aplicando herramientas digitales, por ejemplo, Liveworksheets es una página web donde se encuentran muchas actividades que</p>	<p>Se hace uso de varias formas de gamificación, entre ellas las trivias, resolvamos el crimen y Liveworksheets que buscan desarrollar la comprensión lectora por medio</p>

	que yo la llamé resolvamos el crimen y claro también la de la piedra papel o tijera, que también buscan un trabajo colaborativo	permiten el desarrollo de la comprensión lectora, también utilizo dinámicas con la participación de todos los estudiantes.	del análisis individual y colaborativo.
5. ¿Cómo cree usted que el uso de elementos lúdicos fortalece el proceso de la comprensión lectora?	Fortalecen en gran medida ya que estos generan el interés de los estudiantes, les crean dudas de que van a realizar, cómo lo van a resolver y en sí para que lo vamos a utilizar.	Fortalece gracias a la participación activa y el desarrollo también del pensamiento crítico.	Dentro de este aspecto se ve la participación activa y el desarrollo crítico, pues buscan resolver inquietudes desde el mismo hecho de cómo se va a resolver la actividad que el docente presente.
6. ¿De qué forma cree usted que la gamificación fortalece el trabajo en equipo y la motivación en los estudiantes	Cómo me contaba el trabajo en equipo es muy fuerte ya que entre todos buscan una forma de responder a las interrogantes o a la	Gracias a las actividades y las dinámicas que se manejan dentro de esta metodología, permite que los estudiantes	La gamificación aporta en gran medida al trabajo en equipo ya que entre todos buscan completar la actividad de

durante el proceso lector?	direccionalidad de la actividad, ellos se divierten en el trabajo colaborativo, solucionaba problemas con más agilidad	interactúen más con sus compañeros de aula. Además, es importante que el docente escoja bien las actividades para que los estudiantes se sientan motivados y no obligados a hacer los ejercicios.	forma rápida y así ellos comparten criterios que se van construyendo en base al avance de la actividad lúdica, es decir, van desarrollando el proceso lector juntos y a la vez se motivan para llegar juntos a un objetivo.
7. ¿Qué recursos digitales didácticos utiliza usted en el desarrollo de la clase para generar el proceso de comprensión lectora?	Son varias, entre las que más ocupo están Triviae, Genialy y Quizziz.	La plataforma Liveworksheets, la plataforma Moodle que es parte de la institución. También Quizziz, y la plataforma de Santillana que tienen varias actividades lúdicas tanto individuales como grupales.	Los docentes hacen uso de las plataformas digitales: Triviae, Modle, Genialy, Quizziz y Santillana.

<p>8. ¿Cree que es importante mantener una capacitación docente continua en estrategias gamificadoras para la mejora del proceso de comprensión lectora en los estudiantes?</p>	<p>Claro que sí, muchos docentes aún están conociendo esta forma de enseñanza y si el proceso de capacitación es continuo se pueden obtener grandes resultados a nivel institucional</p>	<p>Sí es muy importante ya que la innovación en la educación justamente se evidencia a través de los nuevos recursos digitales que la web brinda. El docente debe estar capacitado para mejorar sus clases.</p>	<p>Muchos docentes se encuentran aun trabajando con metodologías tradicionales por lo tanto se busca generar innovación en la enseñanza a través de capacitaciones que fortalezcan las clases de forma significativa.</p>
<p>9. ¿Cree que es factible la creación de una guía metodológica que sirva para el fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la gamificación?</p>	<p>Sería la mejor ya que la Gamificación aún la estamos descubriendo mediante la experiencia pero que apoyo tan grande que exista ya una base en la que podamos apoyarnos con estrategias de</p>	<p>Sí pienso que si muy factible e incluso de gran ayuda para guiarnos en algunas herramientas que se desconoce su uso o que no entendemos la forma correcta de aplicar en el aula.</p>	<p>Es una forma de que los docentes tengan una base para trabajar en clase, ya que aún no hay mucho conocimiento sobre esta forma innovadora de enseñanza.</p>

	trabajo gamificador.		
10. ¿Qué recomendaría usted para que los docentes trabajen con estrategias gamificadoras?	Recomendaría que no tengan miedo al cambio o lo nuevo que nos brinda la tecnología, hay que innovar nos y no encerrarnos en una enseñanza tradicional y poco llamativa para los estudiantes.	Primero la capacitación y autoeducación constante, eso es fundamental, luego que a través de la institución se refleje la aplicación de nuevas estrategias. Y tercero que la institución se apoye de herramientas actualizadas para que los estudiantes se sientan a la par de la tecnología que se ve en el internet.	La capacitación docente debe ser constante en cuanto a las nuevas formas de enseñanza dentro del mundo tecnológico, por lo cual, es importante que las instituciones educativas aporten a dejar la educación tradicional por una llamativa acorde a los estándares de la vida tecnológica actual.

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Anexo H. Matriz de conclusiones y recomendaciones

Objetivo general: Determinar el uso de la gamificación para el fortalecimiento de la comprensión lectora en noveno año de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Particular Francisca de las Llagas del Distrito Metropolitano de Quito.

Tabla N°23: Matriz de conclusiones y recomendaciones

N	Objetivos específicos	Datos estudiantes	Datos docentes	Conclusiones	Recomendaciones
1	Analizar el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes de noveno año de Educación General Básica.	De la encuesta aplicada a los estudiantes las preguntas 2, 4, 7 y 9 se evidencia que existe poco desarrollo en el proceso lector, además, que no son trabajados con estrategias que impulsen el aprendizaje de este.	De la encuesta aplicada a los docentes en las preguntas 3, 5 y 6 se evidencia que la gamificación si puede fortalecer la comprensión lectora y que se le debe dar mayor	La comprensión lectora juega un papel fundamental en el desarrollo académico de los estudiantes, tomando en cuenta que no solo está ligada a la asignatura de Lengua y Literatura, sino, a todas las ramas del saber. Es así como los estudiantes de noveno año de	Se recomienda que, a través de la aplicación de metodologías activas como la gamificación, los docentes incrementen y apliquen el proceso lector de forma correcta. Es decir, que exista una prelectura, lectura y poslectura en actividades que permiten el desarrollo de este proceso,

			<p>importancia al momento de planificar las horas de clase.</p>	<p>Educación General Básica no aplican un proceso lector adecuado para la mejora de la habilidad lectora. En otras palabras, el nivel de comprensión lectora que manejan los estudiantes es el básico, es decir, literal. Además, el escaso uso de metodologías activas que fomenten el gusto por la lectura e incrementen el pensamiento crítico, origina un problema académico a gran escala y</p>	<p>además, que se evalúe constante cada una de las etapas para ver el crecimiento y desarrollo académico óptimo de los estudiantes. De igual manera, se sugiere que existan mayor número de capacitaciones sobre el uso de estas metodologías que mejoran la realidad académica de toda la unidad educativa.</p>
--	--	--	---	--	--

				<p>en corto tiempo. El uso correcto de metodologías activas fomenta la motivación y creatividad en los estudiantes hacia el hábito lector y, por ende, a la mejora de la comprensión lectora.</p>	
2	<p>Identificar el nivel de conocimiento de los docentes sobre el uso de la gamificación para el desarrollo de la comprensión lectora.</p>	<p>De la encuesta aplicada a los estudiantes las preguntas 1, 3, 5, 6 y 10 evidencian que el uso de metodologías activas como la gamificación son poco aplicadas ya que existe un</p>	<p>De la encuesta aplicada a los docentes en las preguntas 1, 2, 4 y 7 muestran que el uso de elementos lúdicos fortalece el</p>	<p>Los docentes del área de Lengua y Literatura desconocen sobre el uso adecuado de metodologías activas como la gamificación para la utilización dentro del desarrollo de</p>	<p>La autoeducación a través de diferentes medios digitales y físicos es otra alternativa que los docentes pueden aplicar y dejar a un lado la metodología tradicional de convertirse en</p>

		desconocimiento sobre la utilización de estas por parte de los docentes.	trabajo en equipo y la motivación hacia la asignatura, además, deja un aprendizaje significativo en los estudiantes .	clases. Esto se evidencia en la obtención de datos tomados del instrumento de la guía de entrevista, específicamente en las preguntas 3 y 4. Además, no existe una capacitación constante sobre este tipo de prácticas que permita la mejora académica e innovación educativa con el fin de garantizar una educación de calidad y calidez, así lo mencionan los docentes en las respuestas de	seres de transmisión de contenidos y no es actores activos de construcción de ideas. Por lo cual, se sugiere a los docentes estar en constante autocapacitación y formación en diferentes cursos que pueden ser gratuitos y otros de pago, pero que la finalidad es no perder el rumbo de crecimiento y evolución dentro del ámbito académico. Asimismo, la práctica y el ejemplo que el
--	--	--	---	---	--

				<p>las preguntas 8, 9 y 10 de los instrumentos aplicados. De igual manera, el cumplimiento de los niveles lectores no se evidencia ni en su planificación ni en la práctica dentro de la hora clase. Por lo cual, es de suma urgencia que exista la capacitación sobre metodologías activas y actividades que fortalezcan el interés hacia la asignatura y mejore el desarrollo académico de</p>	<p>docente brinde a su estudiante es fundamental, por eso, se sugiere crear planes o proyectos de lectura que incentiven a aplicar este hábito dentro y fuera de la institución.</p>
--	--	--	--	--	--

				los estudiantes, a la par, encontrar acciones de aprendizaje que fortalezcan la comprensión lectora de los adolescentes.	
3	Diseñar una propuesta de intervención didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante el uso de la gamificación	De la encuesta aplicada a los estudiantes la pregunta 8, 11 y 12 expone que los estudiantes requieren de actividades lúdicas vinculadas con medios digitales que permitan el fortalecimiento de la comprensión lectora, a la vez, se evidencie la	De la encuesta aplicada a los docentes en la pregunta 8, 9 y 10 se presenta que el uso de medios digitales fortalece la comprensión lectora y, promueve una educación dinámica,	La aplicación de una guía didáctica con actividades que fortalezcan el proceso de comprensión lectora es una alternativa de gran aceptación tanto por la comunidad docente como los estudiantes. Por lo cual, la aplicación de actividades de fortalecimiento del pensamiento	La educación en la actualidad se debe acoplar a la realidad digital que el mundo vive, además, la importancia de mantener una estabilidad académica, emocional y social es fundamental para el crecimiento y desarrollo óptimo del estudiante. Por lo cual, se

		innovación educativa.	de calidez y calidad.	crítico, motiven hacia la práctica lectora, y desarrollen la habilidad digital en los estudiantes es de gran interés y un denominador común en toda la comunidad educativa. El uso de una guía didáctica que contemple actividades lúdicas que fortalezcan la comprensión lectora permitirá que los docentes encuentren un apoyo académico, el cual será mejorado	sugiere crear nuevos proyectos educativos que incentiven a la mejora de la comprensión lectora, donde se utilicen cada vez más recursos y materiales digitales, tomando en cuenta que esa es la realidad mundial. Al mismo tiempo, que la propuesta presentada en este proyecto sea replicada en otras instituciones educativas a nivel nacional e internacional.
--	--	-----------------------	-----------------------	---	---

				acorde a la realidad educativa y áulica de cada profesor. Recomendaciones	
--	--	--	--	--	--

Elaborado por: Bryan Hinojosa

Anexo H. Alfa de Cronbach

Sujeto	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	TOTAL
1	3	3	3	3	3	15
2	3	3	3	3	3	15
3	3	3	3	3	3	15
4	3	3	3	3	3	15
5	3	3	3	3	3	15
6	3	3	3	3	3	15
7	3	3	3	3	3	15
8	3	3	3	3	3	15
9	3	3	3	3	3	15
10	1	2	1	1	1	6
11	3	2	2	1	1	9
12	3	1	2	1	1	8
13	3	3	1	1	1	9
14	3	3	3	1	1	11
15	3	2	2	1	1	9
16	3	2	2	2	2	11
17	1	1	2	1	1	6
18	3	2	3	3	1	12
19	3	3	3	3	3	15
20	3	1	1	1	1	7
21	3	1	1	1	1	7
22	3	3	3	3	3	15
23	3	3	3	1	1	11
24	3	2	2	2	1	10
25	3	2	2	2	2	11
26	3	3	3	3	3	15
27	3	2	1	1	1	8

28	3	3	2	1	1	10
29	3	1	1	1	1	7
30	3	3	3	3	1	13
31	3	3	3	3	1	13
32	3	3	1	1	1	9
33	3	3	3	3	1	13
34	3	3	1	1	1	9
35	3	3	3	1	1	11
36	1	2	1	2		6
37	3	3	3	3	2	14
38	3	3	3	3	3	15
39	3	2	3	1		9
40	3	3	3	3	3	15
41	2	2	3	2	2	11
42	2	2	2	2	1	9
43	3	2	3	1	1	10
44	3	2	3	2	3	13
45	3	2	3	1	1	10
46	3	2	3	2	3	13
47	3	2	3	1	1	10
48	3	3	3	1	1	11
49	3	2	3	2	3	13
50	3	3	3	3	3	15
51	3	2	3	3	2	13
52	3	3	3	3	3	15
53	3	3	2	2	3	13
54	3	2	3	3	3	14
55	1	3	2	2	1	9
56	3	2	3	3	3	14

57	3	3	3	3	1	13
58	3	2	3	3	2	13
59	3	3	3	3	1	13
60	3	2	3	3	1	12
61	3	3	3	3	1	13
62	3	2	2	3	1	11
63	3	3	3	1	1	11
64	3	3	2	3	2	13
65	3	3	3	3	3	15
66	3	2	3	3	3	14
67	1	1	2	1	2	7
68	3	3	3	2	2	13
69	3	3	3	3	3	15
Varianza	0,29	0,42	0,51	0,80	0,85	7,69

k= 5
Vi= 2,9
Vt= 7,7

a= 0,8

3	2	1
Si	No	A veces