

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA:

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA

Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Magister en Tecnología e
Innovación Educativa

AUTORA:

Lic. Mónica del Rosario Farinango Ruales

DIRECTORA:

PhD. Andrea Verenice Basantes Andrade

ASESOR:

PhD. Omar Abreu Valdivia

IBARRA – ECUADOR

2023

DEDICATORIA

El esfuerzo continuo, incansable y persistente ganará.

James Whitcomb Riley

El triunfo de este trabajo esta trazado con esfuerzo, dedicación y responsabilidad, aunque en el camino encontré muchos tropiezos que me hicieron decaer, la fe en Dios me permitió cumplir mis metas planteadas; por esta razón, dedico a mi madre Albina que desde el cielo me acompaña y a mi padre Luis, ellos siempre han sido mi fuente de inspiración, perseverancia y lucha, ante todas las adversidades que me ha tocado atravesar. A mis hijos Byron y Bryan por darme siempre todo su amor, sus tiernas palabras y apoyo incondicional.

A mi DIOS por concederme estar con vida, a pesar de esta dura enfermedad que me acompaña, él me ha permitido llegar a cumplir una meta más en el ámbito profesional, personal y familiar para ser el ejemplo de mi pequeño hijo, que a pesar de las dificultades debemos ser valientes, apoyarnos en Dios y en el amor de nuestra familia.

A mis hermanos en especial a mi hermana Sonia, porque siempre me ha apoyado y se ha encargado del cuidado de mis hijos cuando me he encontrado ausente por mis largos tratamientos, mi familia me ha ayudado a sobrellevar mis angustias y con su apoyo me he fortalecido día a día.

Mónica del Rosario Farinango Ruales

AGRADECIMIENTOS

“La gratitud es la flor más bella que brota del alma.”
Henry Ward Beecher

A todos los docentes de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa, por permitirme construir conocimientos significativos, necesarios para el desarrollo de mi profesión, gracias a sus metodologías activas aplicadas en cada clase despertaron interés por aprender más y así aplicarlos en mi vida profesional.

Mi agradecimiento sincero y especial a mi directora de tesis, PhD. Andrea Basantes-Andrade, por sus conocimientos significativos y orientaciones sabias, que demostraron su alto nivel de profesionalismo, dentro y fuera de las aulas para cumplir con el desarrollo de mi trabajo de investigación, sobre todo por su calidad humana y el apoyo incondicional que con palabras acertadas supieron motivarme para continuar con mi trabajo. A mi asesor PhD. Omar Abreu Valdivia, por sus aportes y conocimientos acertados para culminar con éxito mi meta planteada; es necesario expresar mi gratitud a las autoridades de la Universidad Técnica del Norte - Facultad de Posgrado, por brindarme la oportunidad de continuar formándome profesionalmente de acuerdo a los avances de la ciencia y la tecnología para satisfacer las necesidades en esta sociedad cambiante.

APROBACIÓN DEL TUTOR**APROBACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de Tutora del trabajo de investigación, cuyo tema es: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA, de autoría de la Lic. Mónica del Rosario Farinango Ruales, como requisito previo para obtener el título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa, doy fe que el presente trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Dado, en la ciudad de Ibarra, a los 22 días del mes de junio de 2023.

Lo certifico.



PhD. Andrea Basantes – Andrade
C.C. 1002154753
DIRECTORA DE TESIS

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002218921		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Farinango Ruales Mónica del Rosario		
DIRECCIÓN:	Calle hermanos Mideros y Monseñor Leonidas Proaño N° 308		
EMAIL:	monyfarinango@hotmail.com		
TÉLEFONO FIJO:	062933165	TÉLEFONO MÓVIL:	0958811286

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.
AUTOR (ES):	Farinango Ruales Mónica del Rosario
FECHA: DD/MM/AAAA	22 de septiembre del 2023
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Maestría en Tecnología e Innovación Educativa
DIRECTOR:	PhD. Andrea Verenice Basantes Andrade
ASESOR:	PhD. Omar Abreu Valdivia

CONSTANCIAS

El autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros; por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 22 días septiembre del año 2023

AUTORA:

Firma:

A handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned below the 'Firma:' label.

Mónica del Rosario Farinango Ruales

C.I.1002218921

TABLA DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	IV
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE.....	V
CONSTANCIAS	VI
RESUMEN.....	12
ABSTRACT.....	14
CAPÍTULO I.....	15
EL PROBLEMA	15
1.2. Antecedentes	21
1.3. Objetivos de la investigación	23
1.4. Justificación	24
CAPÍTULO II	28
MARCO REFERENCIAL.....	28
2. Marco Teórico.....	28
2.1. ¿Cómo las TIC (Tecnologías de información y comunicación) transforman los escenarios educativos?.....	28
2.2. Gamificación una nueva teoría de aprendizaje	32
2.3. Comprensión Lectora.....	34
2.4. Tipos de comprensión lectora	38

2.4.1. Comprensión Literal	38
2.4.2. Comprensión Inferencial.....	38
2.4.3. Comprensión Criterial.....	39
2.5. Herramientas Digitales para Gamificar	40
2.6. Marco Legal	48
2.6.1. Constitución del Ecuador 2008.....	48
CAPÍTULO III.....	54
MARCO METODOLÓGICO	54
3.1. Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio	54
3.2. Enfoque y Tipo de investigación	55
3.3. Procedimiento de investigación	58
3.3.1. Fase 1. Investigación Documental	58
3.3.2. Fase 2. Investigación de campo	58
3.3.3. Fase 3. Investigación Propositiva	59
3.3.4. Fase 4. Investigación Correlacional.....	60
3.4. Consideraciones bioéticas	61
CAPÍTULO IV	62
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	62
4.1. Situación inicial: Pre-test de comprensión lectora de los niños de sexto año de básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.....	62
4.1.1. Tipología de los encuestados	62
4.1.2. Resultados del Pre-test.....	62

4.1.3. Resultados del pre-test y post-test	77
CAPÍTULO V.....	80
PROPUESTA	80
5.1. Título de la propuesta.....	80
5.2. Antecedentes de la propuesta.....	80
5.3. La Gamificación como Estrategia Pedagógica para la Comprensión Lectora.....	82
5.3.1. Introducción	82
5.3.2. Plan de Acción	83
5.3.3. Componente Tecnológico	83
CAPITULO VI.....	90
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	90
RECOMENDACIONES.....	93
Anexo 1: Matriz de Consistencia	101
Anexo 2: Matriz Operacionalización de las Variables	103
Anexo 3: Pre-test. Instrumento de comprensión lectora	107
Anexo 4: Estudiantes utilizando Kahoot.....	110

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de problemas, causas y efectos	20
Figura 2 Plantilla principal de kahoot.....	45
Figura 3 Plantilla de kahoot del estudiante.....	46
Figura 4 Las ideas principales y secundarias se reconocen a veces.	63

Figura 5 Reconoce personajes y sus acciones.	64
Figura 6 Identifica relaciones de causa- efecto.....	64
Figura 7 Reconoce elementos explícitos.	65
Figura 8 Distingue hechos importantes de la secuencia narrativa.	66
Figura 9 Inferencia de hechos de la narración.	67
Figura 10 Predice lo que le sucederá al personaje.	68
Figura 11 Comprende frases metafóricas.	69
Figura 12 Infiere el significado de palabras.....	70
Figura 13 Infiere ideas implícitas	71
Figura 14 Emite su opinión personal	72
Figura 15 Emite su criterio personal de los hechos.	73
Figura 16 Debate con criterio personal los hechos del texto.	74
Figura 17 Identifica la intención del autor.	75
Figura 18 Criterio personal en relación al texto.	76
Figura 19 Crear un Kahoot!: el quiz	85
Figura 20 Kahoot terminado	86
Figura 21 El cuestionario está terminado	87
Figura 22 Comenzar a jugar.....	88
Figura 23 Podio de ganadores.....	89

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resultado de las evaluaciones.....	77
Tabla 2 Pruebas de normalidad Kolmogórov-Smirnov - Shapiro-Wilk	78

Tabla 3 Prueba de muestras emparejadas.	78
Tabla 4 Análisis de la prueba 1 y prueba 2	79



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO



Instituto de
Posgrado

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA
COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA.**

Autora: Mónica del Rosario Farinango Ruales

Tutora: PhD. Andrea Basantes-Andrade

Año: 2023

RESUMEN

La comprensión lectora, interviene en la comunicación de los seres humanos para el desarrollo de sus actividades diarias y en cualquier ámbito de la vida social, no obstante, los estudiantes pueden leer textos a través de diferentes medios, pero el nivel de comprensión lectora que alcanzan es mínimo. La implementación de nuevas tecnologías se ha convertido en una herramienta necesaria en el proceso enseñanza- aprendizaje, de allí que este estudio tiene como objetivo evaluar la gamificación como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre” ubicada en la ciudad de Ibarra, periodo 2022-2023. A través de una investigación mixta con un enfoque descriptivo, de campo y cuasi-experimental se logró identificar el nivel literal, inferencial y valorativo de los niños, quienes presentaron algunas dificultades para reconocer, inferir y determinar ideas implícitas del texto (52,3%). Tras el desarrollo y aplicación de una propuesta gamificada mediante la plataforma Kahoot, se logró determinar la

importancia de las herramientas tecnológicas como estrategias metodológicas para fortalecer el nivel inferencial y valorativo de las competencias lectoras. De acuerdo a los resultados obtenidos se determina la diferencia del grupo experimental antes y después de la aplicación de la herramienta tecnológica, donde se colige que la plataforma Kahoot fortalece significativamente la comprensión lectora; debido a que, a mayor aplicación de la plataforma en el proceso lector mejores resultados se obtendrán.

Palabras claves: TIC, gamificación, estrategia pedagógica, Kahoot, comprensión lectora, proceso de enseñanza-aprendizaje, lectura.

ABSTRACT

Reading comprehension takes part in the human being's communication to develop daily activities in whichever social life aspect. Nevertheless, the students can read text through different medias, but the level of reading comprehension can reach a low level. The implementation of new technologies has become in a necessary tool in the teaching-learning process. Therefore, the objective of study is to evaluate the gamification as didactic strategy for reading comprehension in the sixth-grade students of "Teodoro Gómez de la Torre" School in the city of Ibarra in the scholar year 2022-2023. Through mixed research with a field – based, approach descriptive and an uncomplete experimental it was possible to identify the literal, inferential and evaluative level of the children, who showed many difficulties in recognizing, inferring and determining implicit ideas of text (52.3 %). After, the development and implementation of gamified proposal through a meaningful Kahoot platform. It achieved to determine the importance of the technological tools as methodological strategies in order to strength the inferential and evaluative level in the reading skills. According the results obtained it determines the difference of experimental group before and after of implementation of technological tool, where it is deduced Kahoot platform significantly strengths the reading comprehension since the greatest implementation of the platform in the reading process will get the best outcomes.

Key words:

CIT, pedagogical strategy, Kahoot, reading comprehension, teaching-learning process, reading

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

La lectura tiene una historia evolutiva (Robert, 2010), ya que en todas las regiones de América no se impartió de la misma manera, debido a los variados esquemas de interpretación inmersos en la cultura a la que pertenecía el hombre. Los antepasados que vivieron en civilizaciones diferentes poseían mundos mentales extremadamente opuestos a los del hombre actual, incluso el autor asume que leían de manera diferente y que gracias a esta actividad pudieron darle sentido a su forma de vivir.

El mundo globalizado y el desarrollo de la era del conocimiento son factores que influyen directamente en la necesidad de formar hábitos lectores apropiados en los niños y jóvenes, para que puedan afrontar de una manera eficiente los procesos de aprendizaje, a la vez se convierte en un reto para los docentes; mediante la lectura los estudiantes hacen suyas las experiencias y conocimientos que involucran los programas educativos. Para Solé (2012), la lectura es un proceso complejo y multidimensional en el que “confluyen componentes emocionales, cognitivos y meta-cognitivos, estratégicos y automáticos, individuales y sociales, cuyo aprendizaje requiere de intervenciones específicas a lo largo de la escolaridad” (p. 52).

De acuerdo al pensamiento del autor y la realidad que vivimos es muy importante rescatar espacios propicios para despertar el interés por la lectura a temprana edad, utilizando técnicas y herramientas tecnológicas que los motiven a disfrutar lo que leen, mas no por obligación de ganar una calificación ni por cumplir una tarea, sino por el agrado de leer.

Es necesario considerar que no solo el área de Lengua y Literatura debe abrir espacios para que la lectura se convierta en una práctica y una experiencia gratificante, ya que todos los docentes deben mostrarse como auténticos lectores, que lean por deleite y no solo

por obligaciones académicas sin importar su área de dominio; la práctica pedagógica revela insuficiencias en el desarrollo de hábitos de lectura, específicamente en cuanto a la comprensión de textos, lo que afecta la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje (Márquez, 2017).

Esta deficiencia de hábitos lectores no solo compete al estudiante, sino al docente y padre de familia que son el pilar fundamental, debido a que los niños imitan o aprenden lo que observan. Es necesario trabajar de manera interdisciplinaria para crear espacios y desarrollar competencias lectoras que trasciendan por generaciones como un deleite y satisfacción de los estudiantes.

Según Sedano (2015) aquello que desmotiva a los jóvenes en la adquisición del hábito lector es que no tiene el suficiente conocimiento en las múltiples disciplinas que se manejan a nivel secundario, lo que se deriva en desinterés que implica la apatía en la lectura y si los niños y jóvenes no leen, los procesos cognitivos, percepción, memoria, atención, se vuelven deficientes, y si el entorno social, familiar, no son propicios para desarrollar el hábito de lectura, será imposible desarrollar un nivel de léxico adecuado.

En base a lo expuesto por Sedano se puede manifestar que en la sociedad actual, se necesita de hombres que sepan pensar con orden y claridad, expresar bien sus pensamientos y saber escuchar; es decir, necesita buenos comunicadores, por esta razón, la lectura no es solo leer fonéticamente o leer por obligación para desarrollar una tarea; sino que implica un proceso que va más allá donde el estudiante debe reflexionar y emitir un juicio de forma crítica en cualquier entorno que este se desenvuelva.

Cano y Flórez (2008) señala que, a lo largo de la vida se necesita aprender y desaprender constantemente. Asimismo, se necesitará la capacidad de gestionar la información. Pero más allá de la información, aprender a aprender es la capacidad para proseguir y persistir en el

aprendizaje, organizar el propio aprendizaje, lo que conlleva realizar un control eficaz del tiempo y la información, individual y grupalmente.

La tecnología se ha vuelto una herramienta indispensable del quehacer educativo, y no está de lado la lectura, a través de herramientas de gamificación se logra que el estudiante realice un feedback, criterio que concuerda con los autores Cano y Flórez, aprender a desaprender constantemente. Mediante el uso de esta herramienta el estudiante y docente tendrá la oportunidad de continuar de forma objetiva, reflexiva y sobre todo alegre y motivado a través del juego que propone la gamificación desarrollando las competencias lectoras y despertando el gusto por la lectura.

“La sociedad constantemente presenta cambios y hace de estos una competencia fija con los demás, cada cambio es un escalón para lograr la innovación y, es en este punto en que el ser humano entra a jugar un papel fundamental, ya que debe estar preparado para analizar los cambios y aplicarlos en su diario vivir” (Alberto, 2010 p.4)En base a lo expuesto por Alberto, se puede determinar que la lectura es una actividad necesaria; porque va la par con los cambios de la sociedad y a través de ella puede enriquecer las ideas de los seres humanos y comprender las transformaciones que en la actualidad se basan en el desarrollo de la tecnología, donde los jóvenes adquieren la necesidad de nutrir sus conocimientos, adaptándose a nuevos modelos de educación, es aquí donde el docente juega un papel importante; debido a que , debe investigar la fuente de ese cambio sin el temor de que en el futuro la lectura ya no sea prioridad, porque esto sería el fin de una civilización pensante e independiente, por esta razón; las herramientas digitales de gamificación juegan un papel importante para seguir motivando y desarrollando las habilidades lectoras de los estudiantes.

El docente debe conocer que es relevante la aplicación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje; para ello es necesario comprender su definición. Esta se refiere a un

proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios. También podría entenderse de una forma más amplia, y como un proceso en el que el “gamificador” intenta aumentar las probabilidades de la aparición de diferentes experiencias de juego al contagiar posibilidades para ese fin. Para Gaitán (2013) la gamificación es: “una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos” (p. 186).

El aprendizaje varía por persona y contexto, y plantea importantes interrogantes sobre las estrategias necesarias para mejorar la calidad del mismo. Un aprendizaje formal mediante recursos como manuales o libros, ocurre mediante una vía tradicional y común para consultar dudas o datos. Obtener información y hacer preguntas son otros modos de aprendizaje que se extienden más allá y que pueden presentarse gracias a un juego. De esta forma, se estará desarrollando un proceso puntual de aprendizaje. Con el uso de la gamificación es posible incluir actividades como el estudio formal, la observación, evaluación, reflexión, práctica, gestión y el perfeccionamiento de habilidades. Para Ferran (2014) “es una estrategia aplicada a varios campos de la vida por los resultados y cambios que proporciona su aplicación. “La gamificación permite aprender haciendo y aprender interactuando.” (p. 13).

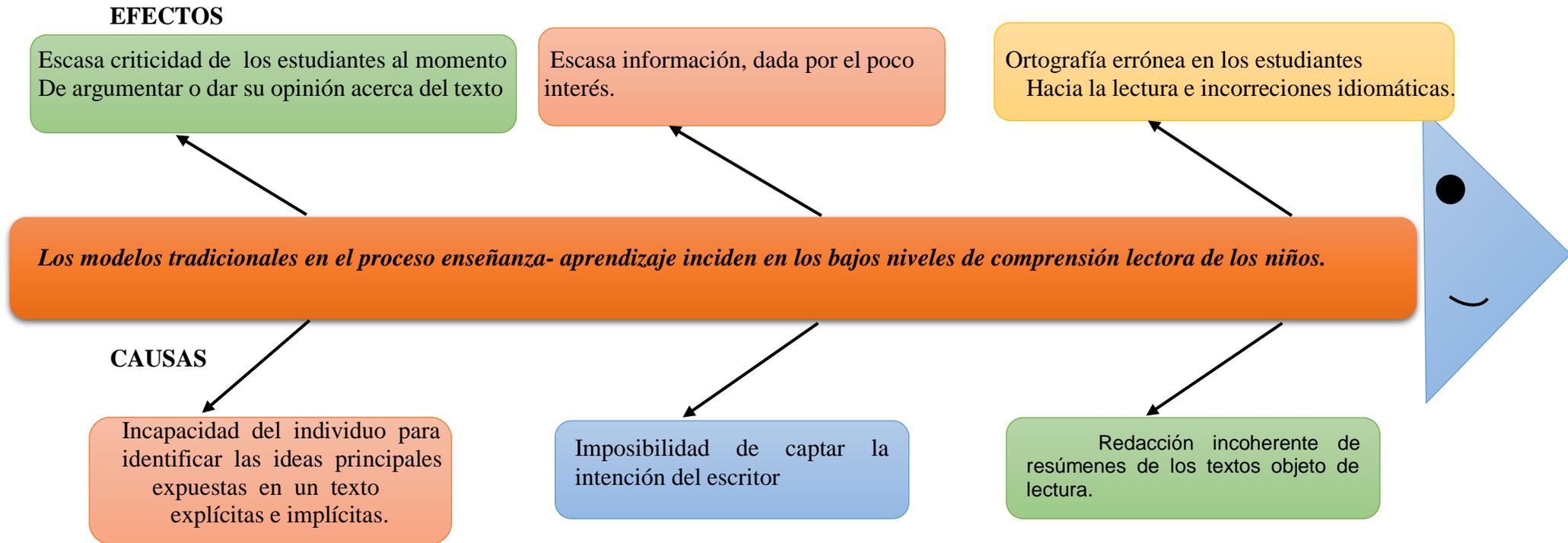
García-Ortega (2018) menciona que, en muchos casos, las causas del desinterés del alumnado por la lectura se atribuyen a su desidia y falta de sensibilidad, sin ahondar en la efectividad de los programas y metodologías empleadas en las escuelas. Tampoco se tienen en cuenta los factores sociales, culturales y familiares que influyen en la consecución de este hábito.

Es fundamental que los docentes cambien sus estrategias pedagógicas con la finalidad de lograr integrar herramientas tecnológicas que contribuyan a generar potencialidades, conocimientos e integración social. Este valor pedagógico de la gamificación en la lectura debe ser trascendental; porque a través del juego no solo se puede trabajar la parte académica, sino también su sensibilidad, donde despierta su interés, una mentalidad abierta que permita espacios de reflexión sobre su entorno y sobre él mismo. El aprendizaje se desenvuelve en un entorno de innovación, de motivación e interés para los estudiantes.

¿El problema de la investigación responde a las siguientes preguntas?

- ✓ ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la comprensión lectora que tiene los niños de sexto año de educación básica?
- ✓ ¿Cuál es el juego adecuado de gamificación para desarrollar la comprensión lectora de los niños de sexto año de básica de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?
- ✓ ¿Cuáles son los fundamentos teóricos existentes en la literatura científica sobre herramientas de gamificación?
- ✓ ¿Cuáles podrían ser los logros obtenidos por los niños de sexto año de básica una vez aplicada la gamificación a través de las herramientas interactivas kahoot y quizizz?

Figura 1
Árbol de problemas, causas y efectos



1.2. Antecedentes

En la actualidad implementar juegos o gamificación en la educación se está convirtiendo en un área en crecimiento, en la última década resulta un tema de interés entre investigadores, profesores y sistemas educativos porque el juego en el desarrollo educativo tiene como objetivo facilitar y mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje utilizando herramientas tecnológicas. Es necesario resaltar que la accesibilidad e inclusión de estos elementos requiere de nuevas concepciones tecno-pedagógicas para mejorar la praxis académica, personal y profesional del docente. A continuación, se presentaran algunos estudios que se enfocan en la gamificación y su relacionan con la formación del docente de educación general básica para mejorar los hábitos lectores de los estudiantes.

Es importante mencionar el aporte de la gamificación en el campo educativo como fundamento o base para referenciar la investigación, su aporte contribuye a potenciar la construcción de hábitos lectores y su repercusión en una comprensión significativa, mediante la aplicación de herramientas digitales. En este sentido, los diferentes tipos de investigaciones que se encuentran en la literatura científica parten desde caracterizar el marco conceptual (Sabri et al., 2022; García et al., 2018) analizan la comprensión lectora y rendimiento escolar (Calvo & San Fabián, 2018) hasta la influencia de la tecnología como redes sociales y socialización afectiva entre otros.

La gamificación no es una moda, este término se utiliza con frecuencia en el ámbito personal y educativo, de la misma forma que Internet se insertó en la vida de los seres humanos. 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 educacional. Es así como, Alhammad (2018) en su investigación definió la gamificación y luego explicó cómo se convertiría en una de las herramientas

emergentes más utilizada en la enseñanza mediada por las tecnologías. El objetivo principal de aplicar la gamificación según el autor, es mejorar el compromiso del estudiante y el conocimiento. Uno de los impactos evidentes citados en su trabajo es aumentar su desempeño, mejorando las habilidades sociales y la colaboración en equipo. Sin embargo, su análisis concluyó que este campo aún tiene vacíos y enfrenta múltiples desafíos, como la falta de datos empíricos mencionados en su trabajo de investigación. Asimismo, concluye que la gamificación es una de las principales tendencias de innovación educativa, particularidad que concuerda con lo señalado por Sabri et al. (2022).

Aunque el elemento educativo siempre estuvo presente en mayor o menor medida en el uso de juegos, a través de un estudio realizado por Méndez (2021), demuestra que al utilizar el juego Naraba World como instrumento didáctico para los alumnos. Después de un tiempo de uso puede observarse que los alumnos y alumnas asombrosamente mejoraban sus capacidades lógicas, un notable incremento de la concentración y el aumento del aprendizaje colaborativo. Por esta razón, utilizar la gamificación en las aulas es eficaz, siempre y cuando se utilice para incentivar y animar a los estudiantes a revisar los contenidos de aprendizaje, para incidir en su comportamiento de forma positiva y generar motivación; para ello, el docente debe incluir retos, metas, elogios, insignias y otros; cuyos elementos fomentaran la participación activa en los seres humanos en general; sin embargo, es necesario considerar el contexto educativo y socio-cultural del educando, de igual manera el fondo las experiencias que traen consigo.

Según Werbach y Hunter (2014) en las actividades de gamificación se intercambia la realización de la actividad por la satisfacción, motivación, aprendizaje, diversión, entre otros. Es decir, se intercambia la realización de la actividad por un feedback, el cual es abstracto, fácil de generar y mantener. Por ello, en la actualidad el concepto de

gamificación está en auge, y tiene varios enfoques desde diferentes ámbitos como marketing, salud y educación. El apogeo de este concepto está unido a la productividad e implementación que actualmente se produce en el ámbito empresarial ya que aporta grandes beneficios que ayudan a vincular al cliente con el producto con costes irrisorios, es decir, se produce una fidelización del cliente sin que se necesite aportar grandes recursos. Este hecho, aunque desvinculado a priori del contexto educativo está ligado, ya que el concepto se lleva utilizando desde hace años en las aulas.

Por esta razón, los docentes deben manejar estrategias de innovación educativa que permitan despertar el interés de los estudiantes, implantando ambientes de creatividad, reflexión y criticidad. Tratar de integrar a los educandos a los cambios de la sociedad, avances de la tecnología, a su vez tener conocimiento de las ventajas que ofrecen las herramientas tecnológicas, mediante un trabajo colaborativo para un aprendizaje significativo. Lograr cambios en el estudiante, donde sea el protagonista principal de su aprendizaje, como ente participativo, que pueda resolver problemas de su entorno y aplicar las habilidades de comprensión lectora que le permitirán mejorar su rendimiento académico. En plena sociedad de la información y del conocimiento, las TIC son instrumentos clave para superar en nuestros centros escolares la cultura del aula como espacio formativo único, la pizarra y el libro de texto como medios didácticos por excelencia (Raposo et al., 2006).

La investigación ha desarrollarse es viable y dispone de todos los recursos económicos, humanos, y fuentes bibliográficas que permitirán la ejecución de la misma.

1.3. Objetivos de la investigación

Objetivo General

Evaluar la gamificación como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre” ubicada en la ciudad de Ibarra, periodo 2022-2023.

Objetivos específicos:

1. Sistematizar los fundamentos teóricos sobre la técnica de gamificación en la comprensión lectora.
2. Diagnosticar la comprensión lectora literal, inferencial y crítica en los niños de sexto año de básica.
3. Desarrollar una propuesta que integre la gamificación como estrategia didáctica para promover la comprensión lectora en los niños de sexto año de básica.
4. Comparar los resultados de la aplicación de la propuesta gamificada a través de un diseño no relacionado.

1.4. Justificación

La pandemia mundial trajo graves consecuencias que puso en peligro los avances que permitieron mejorar la educación a nivel mundial. Durante la última década, se consiguieron grandes avances a la hora de ampliar el acceso a la educación, más de la mitad de todos los niños y adolescentes de todo el mundo no están alcanzando los estándares mínimos de competencia en lectura.

Los beneficios que se obtendrán al conocer y mantener una comunidad educativa informada y conectada, serán múltiples cuyo resultado favorecerá a la educación flexibilizando la enseñanza, en especial a los docentes, que a través de la aplicación de gamificación en el proceso educativo lograrán enriquecer sus actividades, el trabajo colaborativo entre los estudiantes, la investigación, comprensión de textos, el desarrollo de competencias lectoras y el pensamiento crítico.

Uno de los aspectos destacables, quizás el más relevante de los que justifican el interés por incluir la gamificación en la denominada Escuela 2.0, es su capacidad para favorecer el desarrollo de la creatividad de los estudiantes y también del profesorado. Todos son creativos, en mayor medida en la infancia y adolescencia. Lamata (2005) plantea que si es posible aprender a ser creativos. El aprendizaje de la creatividad se nutre de experiencias que generan emociones, sensaciones, sentimientos, expresiones personales y colectivas, que deben ser mediadas por la experimentación y el disfrute de las actividades de aprendizaje que les permita apropiarse del conocimiento y disfrutar de su propio proceso de aprendizaje.

Los estudiantes de sexto año de educación básica y docentes serán los beneficiados gracias a las aportaciones de gamificación; este fenómeno ha cambiado la forma de comunicarse y de aprender en el aula, permiten la combinación con otros recursos didácticos y con elementos reales donde el estudiante despertará su interés por aprender, así como por resolver problemas de su entorno, aportando a la sociedad de forma crítica soluciones. Llorens et al. (2016, p.25) definen el concepto de gamificación como: el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

La evolución de la red ha sido fascinante, compleja y caótica a veces, con respeto y entusiasmo siempre, al reconocer las virtudes y áreas de oportunidad de cada institución y de cada persona, al adaptarse a estilos de trabajo diferente y al amalgamar las diversas culturas de cada institución, con variadas líneas de trabajo y planteamiento de retos.

Los docentes deben generar espacios que motiven el interés del educando, generar una intensa motivación de trabajo en equipo y de exploración de nuevas metodologías de innovación gamificación, esta es una complicada pero importante tarea del docente. Ante las transformaciones del mundo profesional actual, el reto de adecuar las estrategias metodológicas que ofrezcan a la realidad un constante cambio, por lo que innovar se ha convertido en una prioridad y una necesidad imperante para las instituciones de educación. Cabe preguntarse si las características y necesidades de los estudiantes están cambiando, ¿por qué no se realizan a su vez modificaciones en las metodologías de enseñanza- aprendizaje? La realidad es que sí se están produciendo cambios en los métodos de enseñanza. El problema es que la escuela está tan arraigada que los cambios van muy despacio, en contraposición de la sociedad que evoluciona a pasos agigantados. De esta manera, se produce un desnivel entre alumnado y escuela que cada vez es mayor tal y como explica Marín (2018).

El presente trabajo investigativo se enfocará en analizar y seleccionar estrategias metodológicas de gamificación que permitan al docente innovar sus clases a través de juegos interactivos, así como hace referencia Bloom en su taxonomía; donde manifiesta que no es tarea fácil para los docentes buscar nuevas referencias en su labor diaria independiente de la metodología que utilice en su práctica educativa. Por esta razón, es imperante el conocer y reconocer las ventajas que proporcionan las diferentes herramientas tecnológicas en el quehacer educativo.

Se propone investigar y presentar recursos variados de gamificación, las nuevas oportunidades para el aprendizaje que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación para demostrar las ventajas de aplicarlas en el aula y como modificarían el rol docente- estudiante, tomando en cuenta que los niños que más utilizan el internet, de esta manera aprenderán a trabajar y colaborar con otros a través de la red y mejorar así

sus habilidades lectoras convirtiéndose en una competencia trascendental ; por esta razón, para potenciar la educación, la Subsecretaría de Desarrollo Profesional Educativo del Ministerio de Educación creó el Sistema Integral de Desarrollo Profesional para Educadores entidad que ha organizado cuatro capacitaciones sobre la “Introducción a las TIC aplicadas a la educación”.

Con este trabajo se pretende contribuir con una alternativa para la introducción del juego en el aula de los niños de sexto año de Educación Básica. De esta manera, se mostrarán los beneficios que la metodología de la gamificación aporta a los estudiantes con problemas de comprensión lectora.

Para concluir, la investigación está fundamentada de acuerdo al Plan Nacional de desarrollo (SENPLADES, 2021), en su tercer eje, Eje Social, para contribuir en uno de sus objetivos descritos, Educación diversa y de calidad, se aporta con una formación de posturas colaborativas para la vida en sociedad. El proyecto se adscribe a la línea de Investigación de la Universidad Técnica del Norte UTN: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2. Marco Teórico

Metodologías de enseñanza del siglo XXI

2.1. ¿Cómo las TIC (Tecnologías de información y comunicación) transforman los escenarios educativos?

La educación no puede vivir de espaldas a los procesos tecnológicos que se desarrollan y evolucionan en la sociedad a la que intenta servir y formar, como tampoco puede ignorar el importante papel que desempeña la tecnología en la vida de las personas y en la formación de los estudiantes. La constante mejora en el rendimiento de los equipos informáticos y de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha facilitado y aumentado las oportunidades educativas (Vergara, 2014), y ha abierto el camino a nuevos enfoques de enseñanza - aprendizaje.

Las TIC posibilitan poner en práctica estrategias comunicativas y educativas para establecer nuevas formas de enseñar y aprender, mediante el empleo de concepciones avanzadas de gestión, en un mundo cada vez más exigente y competitivo, donde no hay cabida para la improvisación (Díaz et al., 2011.p. 82).

Hoy por hoy se determina la importancia de difundir y cambiar la forma de pensar sobre el uso de las herramientas tecnológicas en el proceso enseñanza- aprendizaje como estrategias educativas que permitan transformar los saberes de los estudiantes. La aplicación de las TICS debe mediar el acceso a los dispositivos, el contexto donde se va a utilizar y en el sujeto. El uso y la intención pedagógica no radican en el manejo personal de las herramientas, sino en los propósitos pedagógicos de docentes y estudiantes al momento de interactuar.

Por esta razón, la mayoría de instituciones educativas ya incursionan en el proceso de integración de las TIC, debido a las ventajas que ofrecen. Por tal motivo, plantean propuestas coherentes de acuerdo a su misión y visión institucional, que garanticen resultados exitosos frente a la calidad de sus proyectos. Es importante asumir este desafío bajo la perspectiva de la formación profesional docente, en torno al desarrollo de habilidades que serían indispensables y necesarias para los desafíos que demanda el siglo XXI (Partnership & CenturyM,2009).

Los docentes en la actualidad deben tener habilidades en el uso de herramientas tecnológicas que se relacionen con el aspecto pedagógico y didáctico; por lo tanto, los desafíos se deben replantear en la educación, así como las funciones de la enseñanza y de los profesionales que la ejecutan: ¿En qué afectan estos cambios a los docentes? ¿Cómo se debe repensar el rol del docente en estas nuevas circunstancias? ¿Cómo deberían formarse los nuevos docentes? ¿Cómo se adecúan los conocimientos y las actitudes del docente para dar respuesta y aprovechar las nuevas oportunidades que ofrecen las TIC en una sociedad de la información y del conocimiento? ¿Qué tipo de escenarios educativos y escolares son posibles? (Marcelo, 2001).

Caudillo (2016) analiza desde otra perspectiva que el docente debe estar capacitado en el uso y apropiación de las tecnologías como parte de su competencia digital; por esta razón, una permanente actualización y renovación de conocimiento, habilidades e innovación es necesario para cada docente, tanto para el uso de estrategias como el mejoramiento de capacidades educativas, como lo señala Osorio (2016). Diversos estudios reconocen que el uso de recursos virtuales en el aula aporta una inestimable ayuda en la comprensión de diversos fenómenos y la asimilación de conceptos teóricos (Gillich et al., 2010); (Vergara et al., 2018) así como en la adquisición de competencias transversales. Además, este uso fomenta el trabajo cooperativo,

incrementa la diversidad metodológica, la accesibilidad y la flexibilidad en el aprendizaje (Molina, 2013).

Desde este punto de vista, podría plantearse que los procesos de apropiación de las TIC en contextos educativos remiten a la definición genérica de competencias, asumidas como un “saber hacer en contexto” (Pontificia Universidad Javeriana Cali, 2003). La mejor apropiación e integración de las TIC a la enseñanza precisaría del desarrollo de competencias y la construcción de un saber a partir de la didáctica reflexiva que permita a los docentes saber cuáles son las mejores maneras de utilizar las TIC para conseguir efectivamente ciertos objetivos de aprendizaje, especialmente dirigidos a la construcción significativa del conocimiento.

La expansión de internet y las TIC han transformado radicalmente la forma de aprender e interrelacionarnos en los diferentes ámbitos del contexto contemporáneo; ya que estas proveen un sin número de herramientas, recursos, medios y formatos que posibilitan estrategias didácticas para facilitar la construcción de conocimientos (Basantes et al., 2017)

Como se ha visto a través de distintos referentes teóricos, al reconocer la interacción entre la tecnología y la educación, podemos fortalecer el proceso educativo. Esto sucede principalmente porque se dota al estudiante de recursos novedosos para el aula de clase y atractivos para a sus intereses. Asimismo, esto conlleva a un distanciamiento de la educación tradicional que es indiferente al educando. Uno de los recursos que genera estos espacios de innovación e interés en la educación es la gamificación; por lo tanto, se debe analizar sus características, diseño, alcances, entre otros. La ludificación, o gamificación, definida por Foncubierta y Rodríguez (2014) la determinan como el empleo de elementos del pensamiento del juego

en contextos de no juego. Si bien el concepto parece amplio y ajeno al campo educativo, este presenta herramientas de inmensa utilidad para este contexto. Esto sucede debido a que se logra fortalecer el proceso de aprendizaje del estudiante en tanto que se parte de sus intereses. En otras palabras, gamificar es lograr que los estudiantes aprendan cosas, que inicialmente no los motivaban, mediante elementos del juego. Gamificar es fomentar el aprendizaje activo. Cuando la gamificación es llevada al aula de clase se crean escenarios que estimulan la creatividad, las ganas de criticar, de analizar, de colaborar, de aprender. Por tal motivo, el docente que utilice la gamificación a través de la tecnología se convierte en un vector de innovación educativa que irrumpe con fuerza en el aula del S. XXI.

Motivar a todos los estudiantes para que aprendan plantea muchos desafíos para los maestros, pero la motivación es fundamental para el aprendizaje. Good y Brophy (2000) encontraron que los estudiantes que estaban motivados tenían tasas de rendimiento más altas que los que no lo estaban. Afirmaron que el papel de los maestros en la motivación de los estudiantes incluye proporcionar (a) un entorno de apoyo; (b) un desafío o nivel de dificultad apropiado; (c) objetivos de aprendizaje significativos; y (d) variadas estrategias de motivación. Good y Brophy, también indicaron que los estudiantes responden positivamente a las actividades de aprendizaje que les permiten interactuar con su maestro y otros es recibir retroalimentación inmediata.

El uso de la tecnología puede ayudar a los maestros a incorporar tales componentes en su metodología. Sin olvidar que, el estudiante es el componente personal del proceso educativo que asume la condición de sujeto del mismo en la medida que es consciente y protagonista de su educación. (Pla, et al., 2010)

2.2. Gamificación una nueva teoría de aprendizaje

En el entorno educativo la gamificación supone el diseño de tareas y actividades usando los principios de jugabilidad. Se trata de aprovechar la predisposición psicológica del estudiante para el juego y así mejorar la motivación hacia aprendizaje. El enfoque lúdico de algunas propuestas de trabajo se lleva desde hace tiempo como una forma de adaptación curricular. El desarrollo de estrategias innovadoras como complemento de los procesos de enseñanza-aprendizaje es uno de los retos que asumen quienes diseñan y crean contenidos digitales educativos en la actualidad. Técnicas emergentes aprovechan la convergencia de medios, el acceso a infraestructura tecnológica, y el poder de distribución de las redes para llegar a una mayor cantidad de personas. En este contexto una tendencia creativa se hace evidente y es reconocida formalmente como gamificación.

La gamificación en su definición más popular se reconoce como el uso de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento (Deterding et al., 2011). Aunque esta referencia funciona como base para entender este fenómeno, el concepto se ha ido enriqueciendo en el tiempo de acuerdo con la recuperación de experiencias que amplían su alcance.

Al ser el juego la referencia principal que soporta esta experiencia, es necesario el reconocimiento de cuatro cualidades que según McGonigal (2011) son esenciales para definir su estructura:

1. **Objetivos:** que representan el propósito que se quiere alcanzar, enfocan la atención y reorientan la participación al generar sentido.
2. **Reglas:** que limitan las acciones de los jugadores y las opciones obvias para alcanzar el objetivo; liberan la creatividad y promueven el pensamiento estratégico.
3. **Sistemas de retroalimentación:** que brindan información al usuario sobre lo cerca que se encuentran de alcanzar el objetivo.

4. **Participación voluntaria:** necesaria para que quienes intervengan en el proceso acepten las reglas que han sido definidas para interactuar con el sistema.

2.3. *Gamificación en Educación*

Beltrán et al. (2021) mencionan que en la educación el término gamificación se basa en el uso de elementos de juego que pueden ser: mecánicas, dinámicas y componentes en un ámbito de aprendizaje. Asimismo, sostienen que se utilizan técnicas que luego se transforman en estrategias útiles que se aplican en la enseñanza y aportan a la motivación de los estudiantes con la finalidad de alcanzar su aprendizaje. En este sentido, la gamificación tiene el propósito de coordinar un procedimiento al momento de dictar las clases o al realizar actividades que resultan innovadoras y divertidas de aprendizaje, aumentando el interés y nivel de atención en los alumnos a fin de consolidar los conocimientos

El uso de la metodología de juegos o más conocida en la literatura científica como gamificación, puede incrementar e intensificar la concentración de los estudiantes, gracias a esto pueden motivarse para trabajar en equipo, involucrándose de manera efectiva (Licorish et al., 2018); y (Díaz et al. 2022). Haciendo énfasis en los estudiantes de primaria, se pueden incluir una cantidad grande de juegos como: WordWall, Kahoot, Plickers y otros que podrían ayudar en la comprensión lectora, ya sea de textos académicos más complejos o un cuento que es de fácil comprensión, siempre teniendo en cuenta la edad de los estudiantes.

Con la gamificación, según Deterding et al. (2011), Como se cita en Tomicic y Schatten, (2020), se persiguen una serie de objetivos:

- ✓ Mejorar las habilidades y competencias de los estudiantes.
- ✓ Proponer retos que le den valor al proceso de aprendizaje.

- ✓ Hacer el proceso de aprendizaje más simple e interesante para favorecer la participación del alumnado.
- ✓ Mejorar el aprendizaje y favorecer la adquisición de conocimientos.
- ✓ Propiciar cambios conductuales recompensando los comportamientos deseables y castigando los indeseables.
- ✓ Favorecer la socialización.
- ✓ Discutir los beneficios de la gamificación como medio de motivación y afrontamiento de las dificultades de aprendizaje.

2.3. Comprensión Lectora

Se entiende por comprensión lectora “la capacidad de un individuo para comprender, utilizar y reflexionar sobre textos escritos, con el propósito de alcanzar sus objetivos personales, desarrollar su conocimiento y sus capacidades, y participar en la sociedad” (OCDE, 2018).

Sequeira (citado en SEP, 2001) define la lectura como «un proceso autodirigido por un lector que extrae del texto un significado previamente codificado por un escritor, donde la lectura implica un conjunto de factores y elementos fundamentales que darán lugar a una multiplicidad de estrategias que ayudan a solucionar problemas que surgen en el momento de leer» (p. 85).

En el siglo anterior durante los años cincuenta el estudio de la lectura y la comprensión lectora fue limitado. En los setenta, el uso de las computadoras causó un fuerte impacto en el área de la lectura. Se hicieron simulaciones sobre comprensión de la lectura. Winograd (en Manzano, 2000) encontró que debía programar información base en la computadora para que esta constituyera el conocimiento o información con que los lectores contaban (conocimiento previo), la cual era necesaria para comprender los nuevos materiales impresos a los que se enfrentaba el lector.

En la actualidad se han realizado estudios sobre comprensión lectora, se utilizaron técnicas y programas nacionales e internacionales con el fin de medir o evaluar los estándares alcanzados por la población estudiantil, por ejemplo, PISA (Programme for International Student Assessment), PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) o TERCE (Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo) referenciados por Cáceres et al. (2019). Así la opinión fue generalizada sobre los resultados que reflejan serias deficiencias en la comprensión de textos escritos generalmente cuando se trata de alcanzar niveles superiores como la comprensión o el análisis y valoración crítica de lo leído; por esta razón, se habla de la necesidad de que las nuevas generaciones aprendan a desarrollar habilidades, estrategias cognitivas y metacognitivas que les permitan concretar aprendizajes. Entre las básicas se encuentra la comprensión lectora, tomándose como: el entendimiento de textos leídos por una persona permitiéndole la reflexión, pudiendo indagar, analizar, relacionar e interpretar lo leído con el conocimiento previo.

La competencia y comprensión lectora es considerada hoy “como un prerrequisito para el aprendizaje y el desenvolvimiento de cualquier tarea cotidiana” (Fonseca et al., 2019), razón más que justificada para que los docentes apliquen estrategias que apoyen al dominio de la competencia lectora donde entre en juego las habilidades cognitivas y metacognitivas. “Leer el mundo” comienza antes de la escolaridad y es un acto de vida, el no saber hacerlo lleva incuestionablemente al fracaso escolar entendido como “la incapacidad de un alumno para adquirir los conocimientos básicos; para ello, es necesario haber adquirido las destrezas básicas de lectura, escritura y comprensión lectora” (Pérez, et al. 2011).

Montenegro et al. (2021) evidencian que el problema que existe en cuanto a la lectura no solamente se encuentra asociado a las habilidades lectoras, sino también al interés o motivación que los alumnos tengan por leer, lo cual contribuye de manera

significativa al buen desempeño en la comprensión lectora; por esta razón, la gamificación resulta una estrategia significativa para incrementar este proceso de enseñanza- aprendizaje, y así, los estudiantes pueden aprender ‘jugando’ (Castro et al., 2018).

La comprensión lectora no llega a los niveles deseados por la presencia de varias dificultades como bien lo señala Defior (2000). Algunas son: deficiencias en la decodificación; confusión respecto a las demandas de la tarea; pobreza de vocabulario; escasos conocimientos previos; problemas de memoria; desconocimiento o falta de dominio de las estrategias de comprensión; escaso control de la comprensión (estrategias meta cognitivas); baja autoestima; escaso interés en la tarea (Fuentes y Monsálves, 2009).

Además, es importante tener en cuenta la metodología del docente que todavía se enfoca en la educación tradicional donde dicta una lección y el estudiante escucha este proceso resulta aburrido y anticuado para algunos estudiantes; por lo tanto, conforme avanza la tecnología la educación también debe progresar. Los docentes hoy en día deben enfrentar el desafío del desarrollo continuo de las TIC con la finalidad de poder brindar a sus estudiantes una educación de calidad, donde puedan interactuar, jugar, debatir y lograr entender el mundo que les rodea.

Es urgente redireccionar los procesos de enseñanza aprendizaje orientados a fortalecer los hábitos de lectura con juicio crítico, autonomía y capacidad de análisis para su objetiva aplicación en la dinámica educativa de la construcción de saberes en el marco de los aprendizajes significativos. Por esta razón, el docente debe crear un ambiente de aprendizaje adecuado en el aula, dar al estudiante una orientación dinámica e innovadora, que genere experiencias de aprendizaje significativo.

También debe integrar de forma desafiante la gamificación que permita mejorar el desarrollo de habilidades lectoras, despierten el interés por la indagación, la curiosidad y la exploración, de nuevos conocimientos. Esta herramienta interactiva le brindará al estudiante la oportunidad de aprender a su propio ritmo, desarrollar competencias cognitivas, metacognitivas, aptitudes y actitudes que le permitan resolver problemas de su entorno y emitir juicios críticos valorativos.

Lo más importante cuando leemos un libro, un artículo científico u otro material impreso es la comprensión lectora, porque permite al lector reconocer ideas implícitas y explícitas, extraer información, inferir y construir juicios valorativos en relación a lo leído o al autor. Leer lo puede realizar cualquier ser humano, pero comprender necesita un proceso, predisposición e interés del lector que disfrute del texto, para ello es necesario un proceso que integre los conocimientos previos con los nuevos y su contexto sociocultural. Por esta razón, es preocupante como niños y jóvenes demuestran desinterés por la lectura, porque esto repercute en los resultados de su aprendizaje y en su rendimiento escolar general.

El docente debe buscar nuevas metodologías y herramientas que permitan desarrollar competencias lectoras que ayudan a ampliar las formas de pensar y ser en la sociedad. Por esta razón, se debe incorporar las TICS que les servirán como un facilitador del sistema escolar, porque la educación debe estar a la vanguardia de los avances de la ciencia y la tecnología. Pedro (2015) nos dice que esta fusión entre las TIC y las plataformas educativas nos lleva a utilizar de manera correcta las herramientas, quizás el problema es el docente que no está capacitado para poder integrar las nuevas tecnologías a sus alumnos. Pero que sería muy eficiente que todos los docentes estén a la vanguardia de la tecnología y así enseñen por medio del juego.

2.4. Tipos de comprensión lectora

2.4.1. Comprensión Literal

Cooper (2000) muestra que es un proceso mental que implica captar elementos explícitos de un texto, como palabras, atributos, espacio, tiempo, agrupaciones, entre otros. sostiene que es el resultado de la observación y comprende percibir utilizando una palabra que sirve para traer a la lectura una persona, un lugar, una cosa, una idea o circunstancias, componentes, partes, atributos, signos o perspectivas diferentes, ayudándonos a obtener datos ordenados para luego recuperarlos, siendo un elemento esencial para los demás, en consecuencia, la retención comprende retener y aprender la sustancia que se ha reconocido en el mensaje.

2.4.2. Comprensión Inferencial

Inferir implica deducir, así la utilización de preguntas es muy adecuada, por ejemplo: ¿Qué derivamos de este texto?, ¿qué interpretamos del texto pasado?, ¿qué deducimos del texto?, ¿qué cerramos del texto pasado?, ¿qué terminamos del texto pasado? Dependiendo de la complejidad del texto, se sugiere comprender el pensamiento principal, los pensamientos auxiliares y el propósito del creador.

- ✓ Comparación, consiste en examinar contenidos de un texto con la finalidad de establecer atributos que los hace semejantes y diferentes.
- ✓ Contrastación es comparar el contenido del texto haciendo hincapié en los diferentes párrafos.
- ✓ Jerarquización, es brindar un orden a las ideas identificadas.
- ✓ Organización: es ordenar la información de un texto, siguiendo el esquema lógico del mismo.
- ✓ Clasificación: es un tipo de organización que consiste en agrupar ideas en base a un criterio.

- ✓ Abstracción y generalización se da a partir de inferencias o deducciones acerca de los aspectos implícitos de los textos.
- ✓ Predicción, consiste en formular posibles consecuencias en base a la interpretación.
- ✓ Deducción: también llamada inferencia posibilitada reconocer la intención comunicativa del texto.

2.4.3. Comprensión Criterial

Pinzás (2015, p. 85) nos dice que este nivel está referido a la más alta etapa de conceptualización, en donde se evidencia juicios personales y valorativos de una determinada información (por parte del lector). La persona que lee, separa los hechos de las opiniones y fusiona con sus propias experiencias, debemos de saber que este nivel es el más alto de todos, porque exige una opinión, aporte, pero según su perspectiva no la del autor. Se puede decir que en este nivel se emiten juicios sobre el texto leído en donde intervienen tres factores: el lector, el contenido y el conocimiento de lo que se lee. Los juicios que se pueden emitir en este nivel pueden ser los siguientes: De concreto a inexistente, de adecuación a firmeza, de apropiación, de rechazo o aceptación.

En seguida de comprender el concepto de cada una de las variables se puede determinar que existe una fusión de las plataformas virtuales y la comprensión lectora, porque las plataformas virtuales están sujetas a evaluaciones y la comprensión lectora se adapta a la plataforma. La competencia lectora se va aprendiendo y complejizando a lo largo de la vida. Por esta razón, sería una capacidad ilimitada del ser humano, que se va actualizando a medida que la sociedad va cambiando, cambia como lo hacen los textos, los soportes, el tipo de información, el tipo de lector. Por lo tanto, el aprendizaje debe ser más amplio y multidimensional, que requiere la movilización de capacidades cognitivas, afectivas y de inserción social, partiendo del criterio de la (OCDE 2006) citado por

(García et al. 2018) que concibe la lectura como: “la capacidad de comprender, utilizar y analizar textos escritos, para alcanzar los objetivos del lector, desarrollar sus conocimientos y posibilidades y participar en la sociedad”.

2.5. Herramientas Digitales para Gamificar

Según Bello y García (2020), señala que es necesario destacar que la gamificación debe basarse en una serie de principios y estos son:

- ✓ ***El aumento de la motivación:*** con esta metodología aumenta la implicación del alumnado al ir consiguiendo los retos u objetivos que los anima a continuar la experiencia.
- ✓ ***El fomento de la cooperación:*** los estudiantes tienen una meta común, por lo que existe un ambiente y trabajo colaborativo.
- ✓ ***El autoconocimiento de las capacidades:*** los estudiantes se enfrentan a distintos retos que permiten que conozcan sus habilidades, destrezas o debilidades.
- ✓ ***La posibilidad de interactuar con los demás*** sin correr riesgos, existiendo en todo momento un entorno seguro para participar sin miedo a equivocarse.
- ✓ ***La retroalimentación sobre el proceso:*** la información que reciben al superar o no un reto les permite identificar si están cerca o lejos de la meta y les ayuda a pensar estrategias de mejora en función de su progreso.
- ✓ ***La retención del conocimiento:*** los estudiantes aprenden a través de experiencias significativas que permiten que construyan su propio conocimiento.

Después de investigar en qué consiste la gamificación y de qué manera contribuye al desarrollo de habilidades lectoras, describiré algunas herramientas que podrán

utilizarse para el desarrollo de este proyecto. Estas herramientas son gratuitas o tienen un bajo costo; pero permiten beneficiar el trabajo del estudiante, su relación con la lectura y la comprensión del texto de forma dinámica.

Plataformas de gamificación para favorecer el proceso de comprensión lectora en estudiantes. Posada (2017) propone los siguientes recursos para la gamificación:

A. Para crear insignias y cartas

- ✓ BadgeMaker. Software que se instala para crear tarjetas de los jugadores.
- ✓ Makebadges. Herramienta online para crear insignias.
- ✓ GraphicSprings: Repositorio de gráficos gratuitos para educación.
- ✓ Big Huge Labs: Editor online de cartas.

B. Para gestionar la actividad

- ✓ ClassCraft. Juego de rol que permite incorporar tareas académicas.
- ✓ Class Dojo. Aplicación online y app para asignar recompensas e informar a la familia.
- ✓ Rezzly. Permite diseñar misiones, crear tabla de posiciones y asignar insignias.

C. Para incorporar aprendizaje basado en juegos

- ✓ EducaPlay. Crea y comparte distintos juegos.
- ✓ PlayBuzz. Construye múltiples tipos de juegos.
- ✓ ProProfs. Diseño de quizzes, tarjetas, juegos, etc.
- ✓ Proyecto Pasapalabra. Crea tus glosarios.
- ✓ FlipQuiz. Crea un juego preguntas por equipos.
- ✓ JeoQuiz. Hasta 4 jugadores del clásico juego TV.
- ✓ Cerebriti. Construye distintos cuestionarios.
- ✓ QuizLet. Ejercicios para trabajar vocabulario.

D. Para respuestas rápidas de forma grupal

- ✓ Kahoot, Socrative, Mentimeter, Plickers (respuesta con tarjetas), Quizizz, BrainScape

E. Para enriquecer un vídeo

- ✓ EdPuzzle, PlayPosit, H5P

2.5.1. Kahoot

Kahoot! es una plataforma online de aprendizaje basada en juegos usada en todo el mundo por profesores, estudiantes e incluso empresas. Esta plataforma permite crear juegos y pruebas divertidas en minutos, en cualquier momento y lugar. Los docentes en la actualidad deben buscar estrategias de innovación educativa para que sus estudiantes se encuentren cómodos en clase a la vez se diviertan aprendiendo. Por esta razón, las estrategias metodológicas activas son cruciales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Además, son utilizadas para desarrollar las habilidades lectoras de los estudiantes y despertar el interés por la lectura desde temprana edad. Así el término de gamificación, es escuchado con frecuencia en las aulas, es decir, enseñar a través de juegos utilizando la tecnología.

“Las plataformas virtuales son elementos fundamentales para el nuevo modelo educativo,” (Sabaduche, 2016, p. 14), estas constituyen parte de nuestras vidas, admiten la interacción docente - estudiante de esta manera existirá un feedback constante en el proceso enseñanza- aprendizaje, permitiendo el desarrollo de competencias y habilidades.

El origen de la plataforma Kahoot fue creada por tres fundadores, Johan Brand, Jamie Brooker y Morten Versvik, pues comenzó como proyecto conjunto entre Mobitroll y la Universidad de Tecnología de Noruega y Ciencia. Para ellos Kahoot es una plataforma de aprendizaje de juego libre y que la tecnología educativa lo lanzo en agosto

del 2013, por el profesor Alf Inge Wang, de la Norwegian University Of Science And Technology. Y este autor nos dice que Kahoot, es una aplicación gratuita que tiene como objetivo impulsar la gamificación en las aulas, esta plataforma tiene como base: el juego, porque fomenta la participación, atención y muchos beneficios más. Los estudiantes pueden leer, comprender y responder desde cualquier dispositivo las preguntas, además están involucrados con el juego y su aprendizaje. El beneficio para los docentes es que fomenta a la investigación, a la imaginación, para que sean colaboradores y compartan su conocimiento.

Para Kapp (2015 p.45) nos dice que el objetivo de la plataforma virtual es captar la atención, que mediante el juego se promueva el aprendizaje, resolviendo así las preguntas de la asignatura, motivando a los estudiantes a obtener el mayor puntaje. Kahoot tiene como objetivo inspeccionar el avance y supervisar el progreso de cada estudiante de acuerdo a las capacidades planteadas, para fortalecer las debilidades. Los docentes pueden utilizar de manera rápida y gratuita los kahoots elaborados por otras personas.

Kahoot, es una plataforma inteligente y multifuncional su funcionamiento es fácil; debido a que, se puede realizar varias actividades lúdicas y divertidas. Para poder ser utilizado solo es necesario conexión a internet. El participante que responda de forma rápida y correcta ganará más puntos e inmediatamente podrá apreciar los resultados de sus respuestas. El docente se encarga de diseñar las preguntas y respuestas; sin embargo, esta aplicación es tan versátil que el estudiante, podrá cambiar de rol y construir las preguntas.

Existen tres versiones de la misma, una gratuita y dos de pago con más opciones. En nuestro caso optamos por la versión básica, porque las opciones que ofrece son suficientes para llevar a cabo nuestro estudio: crear y organizar juegos de aprendizaje en

el aula, ¡buscar actividades Kahoot! por asignatura y curso, asignar deberes y otros servicios de ayuda. Las versiones de pago permiten, además, organizar actividades en carpetas, crear actividades de forma colaborativa, editar con otros profesores, ver y compartir informes detallados, o acceder a plantillas de juego editables, entre otras muchas opciones.

2.5.2. ¿Cómo usar Kahoot sin conexión?

En muchas ocasiones por falla de la conexión, por una red wifi deficiente, por falta de dispositivos móviles u ordenadores, los estudiantes y docentes pueden encontrarse con el problema de no poder usar kahoot, como tenían previsto, para poder aprovecharlo se necesita de una pizarra digital que servirá al docente para probar sin los problemas anteriormente señalados. Para ello, necesitará la plantilla con 21 respuestas que se puede descargar.

https://www.actiludis.com/wp-content/uploads/2017/11/KAHOOT_1.pdf

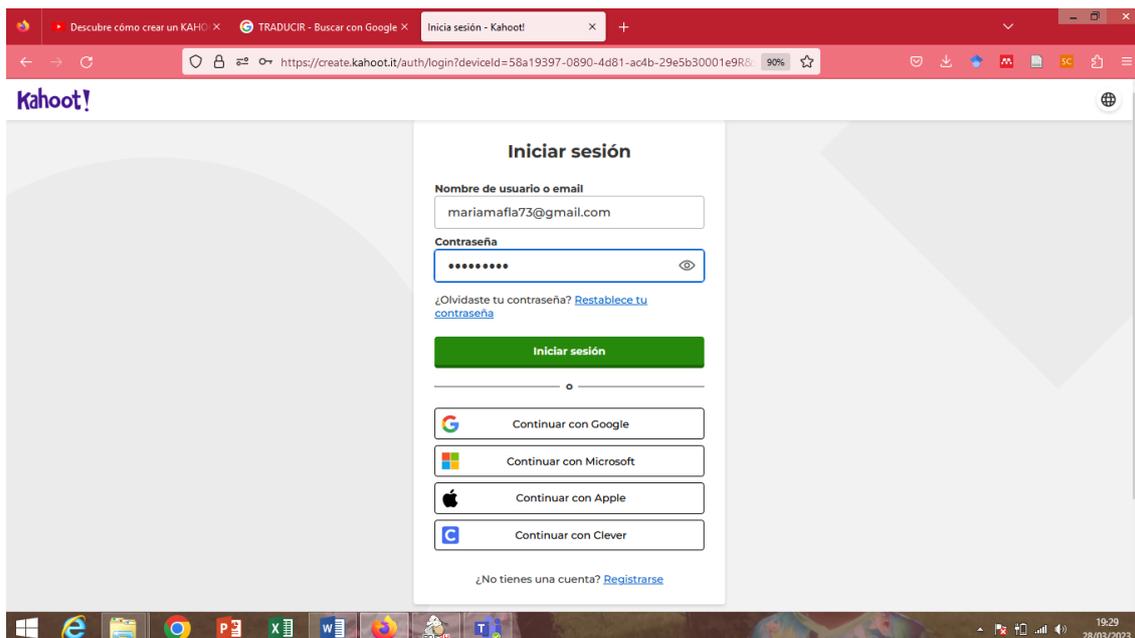
Mientras el docente proyecta el juego los estudiantes seleccionan la respuesta que puede ser marcada con lápiz de papel en la hoja. Para ello el docente puede utilizar el video tutorial para orientar su trabajo.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=9&v=iATuibRuFgU&embeds_referring_uri=https%3A%2F%2Fwww.actiludis.com%2F&source_ve_path=MTM5MTE3LDEzOTExNywyODY2Ng&feature=emb_logo

2.5.3. ¿Cómo crear un Kahoot?

En primer lugar, accedemos a la página web <https://kahoot.com/> y nos registramos.

Figura 2
Plantilla principal de kahoot



Podemos elegir entre cuatro tipos de juegos:

- ✓ Quiz (preguntas tipo test)
- ✓ Jumble (poner respuestas en el orden correcto)
- ✓ Discussion (hacer una pregunta para generar debate) y
- ✓ Survey (encuesta para conocer la opinión).

Los dos primeros se tratan de juegos con puntuación para valorar el aprendizaje de los estudiantes, mientras que los dos últimos tienen el objetivo de recoger información, por lo que no puntúan. En este espacio virtual se pueden crear usuarios de 4 diferentes maneras:

1. Discussion: se crean preguntas con respuestas, es versátil, debido a que hay la posibilidad de no designar puntaje y hacerlo como debate de un tema determinado.

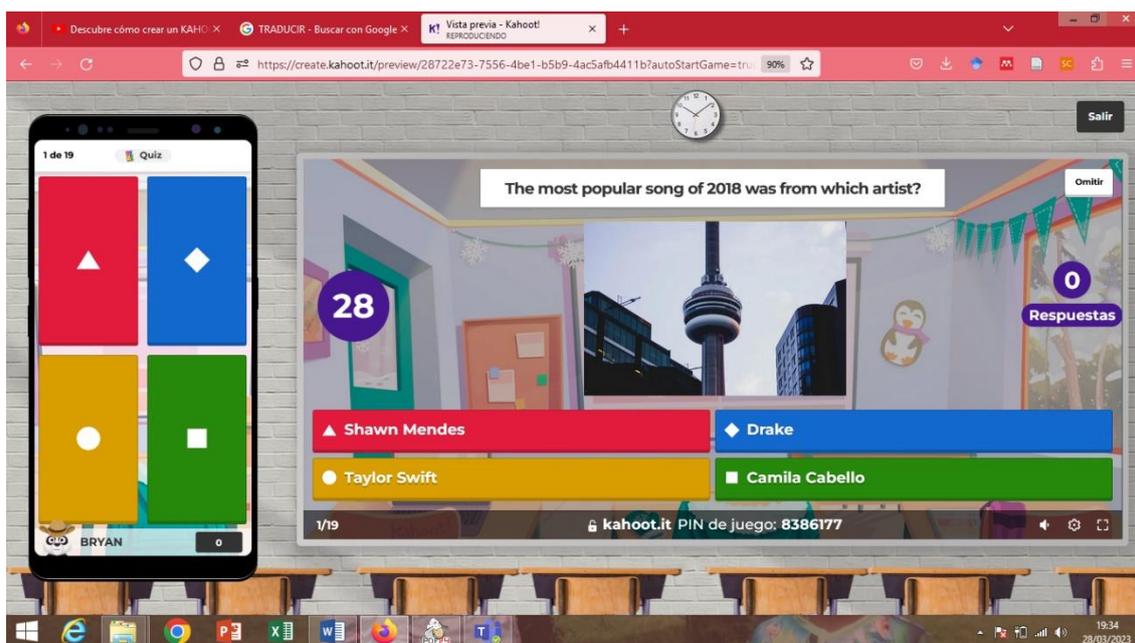
2. Quiz: se utiliza para crear preguntas y respuestas, es la más usada y se designa puntaje con un tiempo establecido, para que ellos respondan las preguntas. Al final del Quiz se mostrará a las personas que obtengan mayor puntaje que lograron alcanzar con sus respuestas correctamente respondidas.

3. **Survey:** se pueden crear encuestas para conocer otras opiniones. Aquí no existe respuesta mala o buena.

4. **Jumble:** hace poco se ha creado este tipo de Kahoot, en el cual te permite ordenar las respuestas. Como por ejemplo hacer una sucesión de escenas, el inicio, nudo o desenlace.

Después de crear el kahoot, se debe coordinar si los estudiantes participarán de manera colectiva o individual, luego se genera una contraseña de siete dígitos. La persona que dirija la clase debe indicar que escriban la clave en la pantalla o cualquier aparato tecnológico (celular, Tablet y computadora estacionaria) a través de la página web o por la aplicación. Y una vez ingresado el código o PIN, pueden responder las preguntas siguiendo los pasos de leer, comprender y responder de manera correcta.

Figura 3
Plantilla de kahoot del estudiante.



Los estudiantes podrán ver las alternativas desde la multimedia, pantalla u otro medio de comunicación. Consecutivamente responderán marcando la figura que corresponde a la respuesta correcta. Al finalizar el juego, se muestra el puntaje total de

cada jugador y los primeros 5 lugares en responder mejor las preguntas. Lo significativo es que el estudiante aprenderá jugando de manera lúdica, creando así la competitividad entre los participantes.

Ramírez (2005) alude a que todo aprendizaje en el ámbito de la instrucción incluye ser evaluado, estimado, dirigido y criticado, ya sea al principio, al centro o al final de la interacción, para potenciar, favorecer, validar lo que se está haciendo y orientar al alumno hacia el avance. Más allá de asignar una nota final y etiquetar al alumno como progresado o reprobado, lo principal es acompañar al alumno para que su crecimiento sea constante y vea la evaluación como una oportunidad beneficiosa para mejorar, más que como un factor determinante en su trayectoria académica.

Kahoot permite al docente repasar contenidos, preparar pruebas escritas y evaluar. Además, podrá activar conocimientos previos de los estudiantes. Es necesario resaltar que tiene un alto potencial en el aula el juego se mezcla con el aprendizaje logrando reforzar lo que no quedó claro de la temática en este caso de la lectura, porque las respuestas de los estudiantes le admitirán repetir varias veces en los errores de sus respuestas.

Kahoot ayuda a trabajar de forma cooperativa por equipo o de forma individual, porque las metodologías activas están estrechamente relacionadas con el proceso enseñanza - aprendizaje. La evaluación del aprendizaje a través de Kahoot es todo proceso de evaluación apunta a medir y retroalimentar al estudiante con el fin de hacerle ver sus fortalezas y debilidades para ser mejoradas; distante de catalogar a un estudiante con algún adjetivo peyorativo o reforzante se busca acompañarlo en su proceso aproximado a las conductas académicas que se esperan que consolide (Fernández, 2017); además en todo proceso de evaluación se recomienda siempre extraer información explicativa del porqué se está consiguiendo diferentes resultados académicos para tomar una decisión

basada en juicios objetivos (Rosales, 2014; Cruz y Quiñones, 2015, p.56). Kahoot llega a ser una plataforma que brinda la facilidad de llevar a cabo las evaluaciones, facilitando al docente de manera significativa pues el docente ira viendo en que proceso se van consolidando sus estudiantes. Además de ello los estudiantes pueden crear su propio Kahoot, en la cual permite al docente que pueda observar. Y por último el docente encontrará miles de Kahoot ya hechos, en la cual solo escogerá cual se adapta al tema y lo podrá utilizar. (Hoyo, 2017, p.67)

En cuanto a las posibles limitaciones en el uso de Kahoot según (Moya, 2016, p.56) nos dice: Si bien la plataforma plantea una serie de ventajas en relación a la consolidación al aprendizaje se puede poner en evidencia que también existen algunos aspectos a considerar para su uso que podrían jugar en contra del aprendiz; dentro de ellos se plantea el acceso o tenencia de un aparato móvil, una banda ancha de internet, además el hecho de ponerlos en competencias y observar sus nombres en últimos lugares podría ser contraproducente y hasta desmotivante para el estudiante, yendo esto en desmedro del propósito inicial por el cual se creó el programa, otro aspecto importante es que si el docente no tiene la preparación necesaria podría hacer de las sesiones una cuestión repetitiva y esto también iría en contra de las metas pedagógicas que se podrían obtener en el proceso de consolidación del aprendizaje.

2.6. Marco Legal

2.6.1. Constitución del Ecuador 2008

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 11 El currículo nacional contiene los conocimientos básicos obligatorios para los estudiantes del Sistema Nacional de Educación y los lineamientos técnicos y pedagógicos para su aplicación en el aula, así como los ejes transversales, objetivos de cada asignatura y el perfil de salida de cada nivel y modalidad.

El currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales digitales, matemáticas, y socio emocionales, señala en el objetivo del área de Lengua y Literatura que los estudiantes en la actualidad deben aprender a; usar ***los recursos que ofrecen las bibliotecas y las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria, en interacción y colaboración con los demás.***

En el año 2021, el Ministerio de Educación expide el Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, el cual está separado por subniveles y es aplicable en la modalidad presencial, semipresencial o a distancia, con el fin de fortalecer estas competencias.

El énfasis curricular propuesto en este documento nace para satisfacer las necesidades de la realidad educativa actual donde es fundamental priorizar aquellas

destrezas que permiten el desarrollo de competencias claves para la vida. Por lo tanto, se impulsarán competencias comunicativas indispensables, tanto para la interacción social, como para la comprensión lectora y la producción de textos, además de competencias matemáticas que promueven el pensamiento lógico racional, esencial en la toma de decisiones. Por otro lado, se impulsarán también competencias digitales que permiten el desarrollo del pensamiento computacional y el uso responsable de la tecnología y, finalmente, las competencias socioemocionales primordiales en la comprensión, expresión y regulación adecuada de las emociones humanas. Esto permitirá el desarrollo integral de los estudiantes y mejorará su capacidad de resolver las diversas situaciones cotidianas, fortaleciendo y afianzando la continuidad de los aprendizajes y la calidad educativa del país.

2.6.2. Estatuto Orgánico de Gestión Organizacional por Procesos del Ministerio de Educación (Acuerdo No. 020-12)

Eje 1: Aprendizaje Digital. - El Ministerio de Educación busca impulsar el Aprendizaje Digital en toda la comunidad educativa, entendido como el uso de la tecnología al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje, además de trabajar con estudiantes, docentes, personal educativo, directivos y familias, para construir en conjunto herramientas que permitan articular la pedagogía con las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)

Sección I EDUCACIÓN

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

8. 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.

Sección III COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

2.6.3. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art.1.- El Sistema Nacional de Educación se articula a las instancias de protección integral de derechos, salud, gestión de riesgos, cultura física y deporte, arte, cultura e información, ciencia, tecnología, innovación y saberes ancestrales, así como de la producción.

Art. 7.- Derechos. - Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos:

u. Acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información, redes y medios digitales, alfabetización digital, capacitación en el uso de las plataformas digitales y uso de la comunicación en el proceso educativo.

Art. 10.- Derechos. - Las y los docentes del sector público tienen los siguientes derechos:

a.-Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional, capacitación, actualización pedagógica didáctica y metodológica, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema Nacional de Educación, los mismos que serán financiados por el Estado;

dd.- Acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información, redes y medios digitales, alfabetización digital, capacitación en el uso de las plataformas digitales y uso de la comunicación en el proceso educativo.

Art. 19.- El Estado en todos sus niveles de gobierno y en ejercicio concurrente de la gestión de la educación, planificará, organizará, proveerá y optimizará los servicios educativos considerando criterios técnicos, pedagógicos, tecnológicos, culturales, lingüísticos, de compensación de inequidades y territoriales de demanda. Definirá los requisitos de calidad básicos y obligatorios para el inicio de la operación y funcionamiento de los establecimientos educativos.

2.6.4. Acuerdo No. Mineduc-Mineduc-2022-00013-A (Plan Estratégico Institucional PEI-Ministerio De Educación 2021-2025)

Art. 388.- El Estado destinará los recursos necesarios para la investigación científica, el desarrollo tecnológico, la innovación, la formación científica, la recuperación y desarrollo de saberes ancestrales y la difusión del conocimiento. Un porcentaje de estos recursos se destinará a financiar proyectos mediante fondos concursables. Las organizaciones que 31 reciban fondos públicos estarán sujetas a la rendición de cuentas y al control estatal respectivo.

2.6.5. Plan Nacional de Desarrollo “Toda una vida”

En el año 2008, Montecristi-Ecuador propuso que se formulara una constitución en una crisis. En esta nueva constitución del Ecuador se incluye demandas populares concebidas durante años de movilización social contra los ataques neoliberales. Se ha fortalecido el papel del Estado y Ecuador ha sido declarado una sociedad constitucional y un país de derechos democráticos de la comunicación y de la información, lo que supone una mejora en cuanto a niveles comunicacionales.

Desde esta perspectiva, el centro del desarrollo es el ser humano, y no el mercado ni el capital; por eso frente al individualismo planteamos la solidaridad. Este es el rumbo con

el que presentamos el cuarto Plan Nacional de Desarrollo 2017- 2021, para todo el Ecuador, para toda una vida, (PNBV, 2017, p. 12)

Dentro de las metas del Plan Nacional de Desarrollo para el 2021 se busca:

Aumentar la cobertura, calidad, y acceso a servicios de educación, con pertinencia cultural y territorial, en zonas rurales: incrementar el porcentaje de estudiantes matriculados en instituciones educativas que cuentan con al menos los siguientes servicios: a) electricidad b) Internet con fines pedagógicos; c) computadoras con fines pedagógicos; d) espacios recreativos; e) agua; f) servicios higiénicos, del 58% al 70% en el área rural a 2021, (CONSEJO NACIONAL DE PLANIFICACIÓN (CNP), 2017). 36

Siguiendo los lineamientos de la planificación nacional, esta investigación busca perfeccionar el progreso de las competencias digitales para fortalecer la comprensión lectora de los niños de sexto año de educación básica e innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

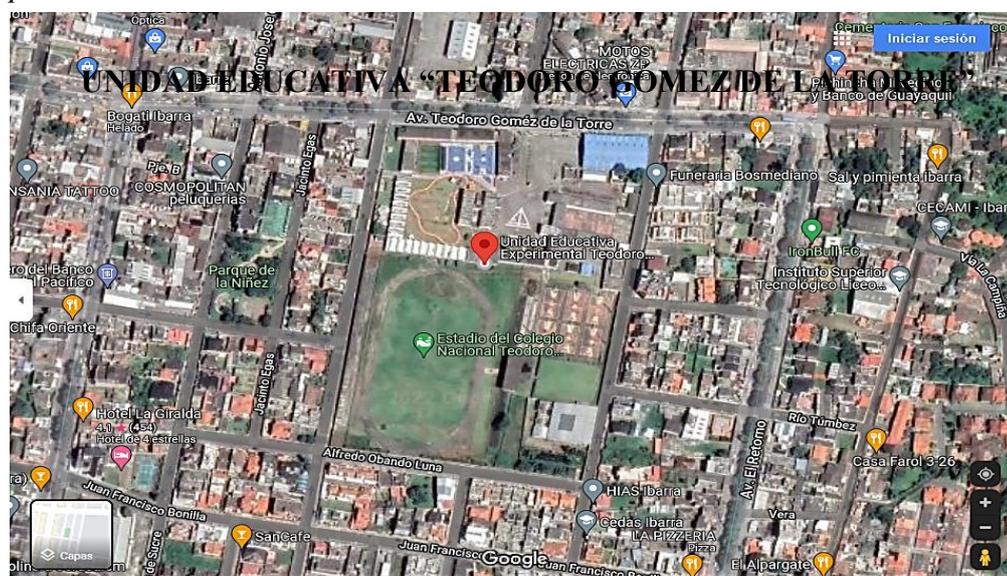
CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio

De acuerdo con la información recopilada en la web Google Maps (2021) y del Ministerio de Educación del Ecuador 2021, la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre” se sitúa en la provincia de Imbabura, cantón Ibarra, parroquia San Francisco, identificada con el Código de Archivo Maestro de Instituciones Educativas (AMIE), 10H00118. Como se observa en la Figura 2, las instalaciones para el trabajo educativo y administrativo se ubica en la avenida Teodoro Gómez de la Torre 3-101 y Pedro Vicente Maldonado. La modalidad de estudio es presencial, con jornadas matutina y vespertina. La oferta educativa es: educación Inicial, básica elemental, básica superior y bachillerato, además ofrece los ámbitos de: Ciencias Generales, Físico y Químico. El personal docente es de 166 maestros, con 3936 estudiantes.

Figura 2 Ubicación de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre”, cantón Ibarra, provincia de Imbabura.



Nota. El gráfico representa la dirección de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre” en la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura. Fuente: Google Maps, 2021. (<https://www.google.com/maps>)

El grupo de estudio determinado es 40 niños de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”. Que harán posible la aplicación de nuevas estrategias pedagógicas de enseñanza-aprendizaje, mediante el empleo de técnicas de gamificación, de esta manera los estudiantes podrán mejorar los hábitos de comprensión lectora a través de juegos interactivos y a su vez desarrollar su creatividad.

3.2. Enfoque y Tipo de investigación

El presente proyecto se desarrollará bajo un enfoque mixto, cuantitativo y cualitativo, el mismo que se fundamenta en el análisis, revisión y clasificación de la información relevante para ubicar cuál de estos tipos de investigación corresponde a un estudio en particular que se desea realizar, será necesario determinar el estado de conocimiento existente respecto al tema en investigación a partir de una completa revisión de la literatura y el enfoque que el investigador desee dar a su estudio. La investigación es un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema, y de acuerdo con Sabino (2000), se define como “un esfuerzo que se emprende para resolver un problema, claro está, un problema de conocimiento” (p. 47).

El enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen se determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en

un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones. (p.6)

Samperi y Collado (2014) comparten que, el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados completamente. Tal recolección consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias,)

De acuerdo a lo expuesto se realizará una investigación con enfoque mixto orientada a la construcción de un marco o una perspectiva teórica que permitirá establecer la importancia de emplear la gamificación como estrategia metodológica para mejorar los hábitos lectores. Se aplicará un pre-test donde se determinará el grado de comprensión de los niños; y mediante una encuesta, cuyo instrumento será un cuestionario que servirá para recolectar la información que permitirá tabular los datos y a partir de cuadros estadísticos se obtendrán los resultados. Donde se describirán las conclusiones y recomendaciones adecuadas acerca del empleo de la técnica de gamificación que fortificara la comprensión lectora de los niños de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

Tal como afirma Carretero (1997), el constructivismo es la idea que mantiene el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de la interacción entre esos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. ¿Con

qué instrumentos realiza la persona dicha construcción? Fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea. En relación a lo manifestado las concepciones constructivistas, que abarcan las relaciones entre enseñanza y aprendizaje, y que conciben el sistema didáctico como el espacio que se crea como producto de la interrelación de tres elementos: los participantes en la situación de aprendizaje (maestros y alumnos) y la materia que se enseña y aprende: la lengua.

La encuesta es una herramienta de recolección de datos que permite mostrar la relación de las variables planteadas. La información obtenida a partir de este recurso proporciona elementos importantes para realizar un análisis cuantitativo de los datos, es necesario resaltar que la encuesta es la técnica más utilizada en todos los campos de investigación donde el testimonio o conocimiento de la población objeto de estudio es importante, su aplicación facilita información de carácter exploratorio que permite tener evidencias se deben contabilizar y generar estadísticas que accedan a interpretar resultados que exigen tomar decisiones u obtener conclusiones por parte del investigador. Una encuesta recoge datos más o menos limitados de un número relativamente extenso de sujetos. Su finalidad es conseguir información sobre las variables y no sobre los individuos. Intentan medir lo que existe sin preguntar por qué existe.

El cuestionario es un conjunto de preguntas sobre los hechos o aspectos que interesan en una investigación y que son contestadas por los encuestados. Se trata de un instrumento fundamental para la obtención de datos.

3.3. Procedimiento de investigación

3.3.1. Fase 1. Investigación Documental

Esta investigación permitirá procesar el marco teórico referente a las técnicas de innovación; mediante la compilación de la información extraída de la base de datos bibliográficos de la UTN y Google Académico, acerca del empleo de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora. El estudio de conceptos y técnicas empleadas se enfocarán a describir el problema, con el manejo de una teoría bien fundamentada; mediante la toma de extractos y la inferencia basada en la literatura se centrará netamente en el problema y sus relaciones para hallar la naturaleza o realidad de la investigación.

3.3.2. Fase 2. Investigación de campo

La investigación de campo se aplica directamente con las personas y donde ocurre el fenómeno a estudiar. Su propósito es recoger datos de fuentes de primera mano, a través de una observación estructurada y la ejecución de diversos instrumentos previamente diseñados: encuestas, entrevistas, estudios de caso, prácticas de campo, y otros. Estas herramientas no se trabajan de manera aislada, sino que suelen combinarse con las documentales.

De esta manera se diagnosticará la técnica de gamificación y las habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, mediante un test previo de comprensión lectora y en base a esos resultados se elaborará una encuesta con su respectivo cuestionario, dirigido a los niños, los resultados extraídos permitirán un acercamiento a la realidad de

la problemática que muchos niños poseen sobre la comprensión de textos. Porque en la actualidad, se observa que en la adolescencia el alumno se interesa menos en la lectura y es porque, muchas veces, cuando se supone que ya puede comprender aquello que lee, se le sitúa en un rol totalmente pasivo frente a cualquier lectura, puesto que se le enseña mecánicamente a la identificación de información explícita, sin estrategia alguna para detectar significados profundos que relacione con sus experiencias (Vera, citada por Bustos, 2006). De acuerdo con Salas (citado por Potrony, 2009)

De acuerdo al sustento teórico y a los datos obtenidos de la técnica investigativa se evidenciará si la gamificación es una herramienta que motive al estudiante a aprender, a través de actividades lúdicas que despierten el interés y generen nuevas habilidades de comprensión lectora.

3.3.3. Fase 3. Investigación Propositiva

Emplear la técnica de gamificación como estrategia pedagógica que permita mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, se seleccionará las técnicas de gamificación que contribuirán a mejorar las competencias lectoras, la creatividad y despertaran el interés por la lectura mediante el juego.

Por esta razón, la investigación propositiva se caracteriza por generar conocimiento, a partir de la labor de cada uno de los integrantes de los grupos de investigación. Propende además por el desarrollo, el fortalecimiento y el mantenimiento de estos colectivos, con el fin de lograr altos niveles de productividad y alcanzar

reconocimiento científico interno y externo sí como las líneas de investigación de los grupos concuerdan con los ejes temáticos de la facultad, los proyectos que se desarrollan parten de ideas innovadoras enfocadas en forma inter y trans disciplinaria y de la necesidad de solucionar problemas pertinentes a nivel local y global.

3.3.4. Fase 4. Investigación Correlacional

Evaluar la técnica de gamificación empleada como estrategia de pedagógica para mejorar la comprensión de textos en los estudiantes de sexto año de educación Básica. Se aplicará la encuesta al finalizar el proyecto para luego tabular la información recolectada y realizar una comparación con otros trabajos derivados de la misma temática. Por eso es importante mencionar los cambios que nos ofrece el uso de nuevas tecnologías y dinámicas de juego en el aula encontramos la posibilidad de que los alumnos jueguen un papel más activo en su proceso de aprendizaje apoyando el aprendizaje activo, experiencial y basado en la resolución de problemas (Oblinger, 2004)

Es importante recordar que la investigación correlacional tiene como objetivo evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías, variables, en un contexto particular; por esta razón, pretende observar cómo se relacionan diversos fenómenos entre sí, o si no se relacionan; de esta manera, la importancia del juego en el proceso de aprendizaje, durante mucho tiempo se ha pensado que juego y aprendizaje eran incompatibles. Sin embargo, estudios llevados a cabo en la última década han puesto de manifiesto la importante conexión entre ambos conceptos. Por ejemplo, se puede estudiar la relación entre el rendimiento académico y la diversión al aprender podría entenderse que el rendimiento académico condiciona la diversión, pero podría ser a la inversa. En definitiva, desde estos estudios correlacionales se puede describir una

situación, predecir comportamientos, orientar- asesorar a las personas, o recomendar un determinado programa de intervención.

3.4. Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrollará bajo el principio bioético sobre el que se basa es el "respeto a la dignidad de la persona" basado en un enfoque integral y humanista. Los principios", considerados como una pauta o guía útil en la práctica diaria para la toma de decisiones.

El proyecto investigativo se ejecutará con la debida autorización de las autoridades educativas de la institución, de los representantes los estudiantes de sexto año de educación básica que forman parte de la investigación. Par lo cual se les comunicará con la debida antelación los aspectos importantes de la aplicación del cuestionario, así como los objetivos, procedimientos, la importancia de la gamificación. También se determinará el tiempo de duración, las normas y beneficios.

Se elaborará los oficios para obtener los permisos respectivos dando a conocer la confiabilidad de los resultados, aplicando así las consideraciones bioéticas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se determinan los resultados del pre-test o diagnóstico inicial, test y una encuesta en kahoot realizada a los niños de sexto año de educación básica de la Unidad educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, para conocer el nivel de comprensión lectora a través de la herramienta de gamificación kahoot.

4.1. Situación inicial: Pre-test de comprensión lectora de los niños de sexto año de básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”.

Los resultados de la encuesta aplicada a los 42 niños, se describen a través de la representación gráfica, donde se muestran los datos más significativos del análisis e intervención de los procesos de comprensión lectora de los estudiantes.

4.1.1. Tipología de los encuestados

Los estudiantes participantes en la investigación fueron: 61% mujeres y 39% hombres, el 100% de los encuestados está en un rango de 10 a 11 años.

4.1.2. Resultados del Pre-test

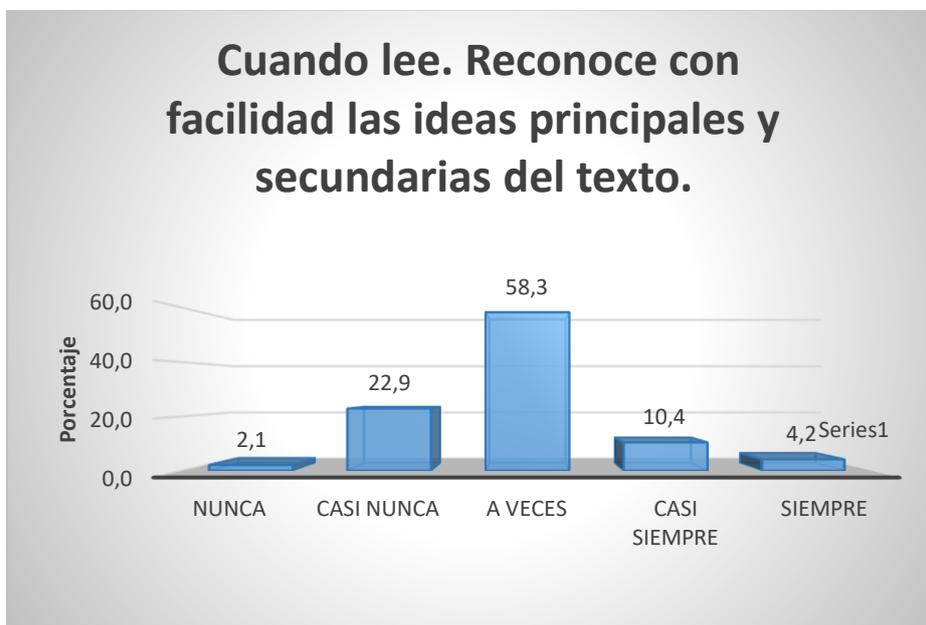
Seguidamente, se describe los resultados del diagnóstico inicial sobre el nivel de conocimientos de habilidades lectoras de los niños de sexto año de básica, los datos que se obtuvieron fueron los siguientes:

COMPRENSIÓN LITERAL

¿Cuándo lee, reconoce con facilidad las ideas principales y secundarias del texto?

Figura 4

Las ideas principales y secundarias se reconocen a veces.



Según la figura 4, se puede observar que los niños todavía tienen dificultad en reconocer de forma explícita las ideas principales y secundarias del texto, el 58,3 % de los encuestados, expresan que tienen facilidad para reconocer las ideas principales y secundarias, pero de acuerdo a la opinión de Pinzás (2017) afirmó que, la comprensión literal está relacionada con la información que se lee y observa en el texto de manera explícita, es decir es la destreza que posee el estudiante para recordar lo que el texto propone o expresa de manera evidente, esta comprensión es básica y será el punto de partida para el siguiente nivel de comprensión.

¿Cuándo lee, identifica los personajes principales del texto y las acciones de los mismos con facilidad?

Figura 5

Reconoce personajes y sus acciones.

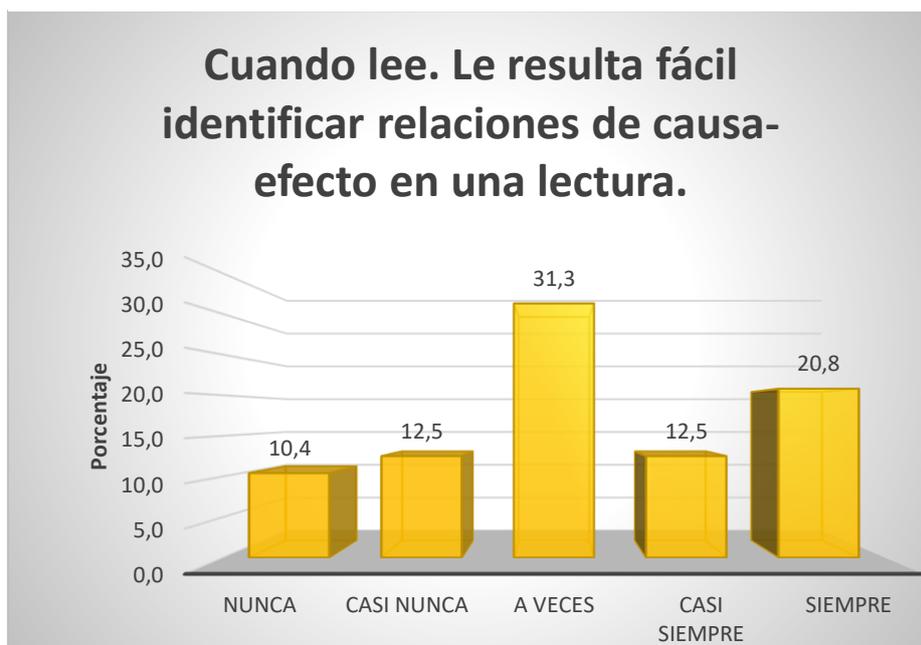


Como se puede evidenciar en la figura 5, el 45,8% tienen habilidad para reconocer de forma fácil personajes y acciones, de acuerdo a Blything et al., (2020) al referirse a las preguntas del nivel literal; afirmaron que, son preguntas de menor desafío y están asociadas con restricciones de respuesta relativamente cortas.

¿Cuándo lee, le resulta fácil identificar relaciones de causa-efecto en una lectura?

Figura 6

Identifica relaciones de causa-efecto.

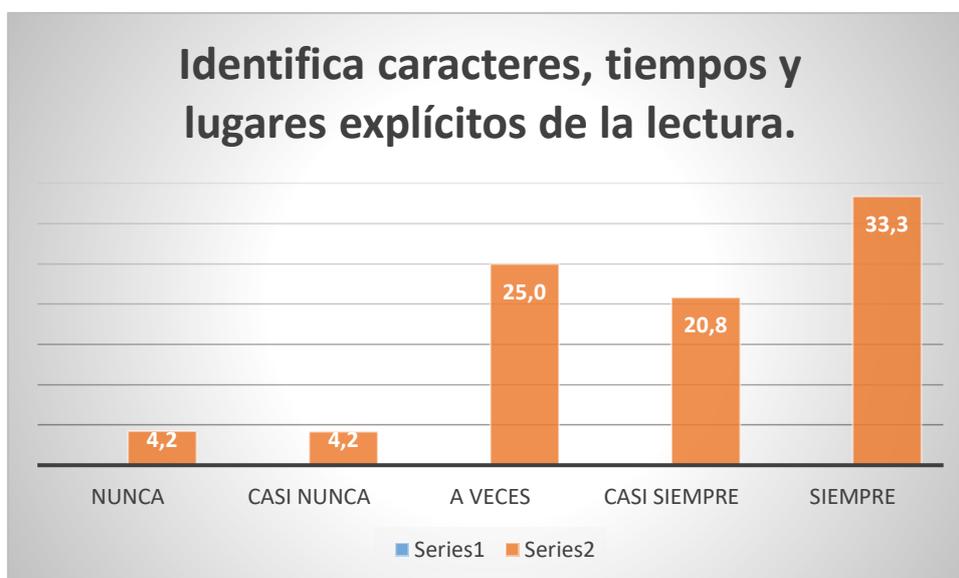


De acuerdo a Guevara et al. (2014), sostienen que, en el nivel literal, el que lee es capaz de recordar y reconocer las ideas del autor tal como aparecen en el texto. Sin embargo, de acuerdo a la figura 6 los niños se encuentran en un proceso de logro del 31,3 %, estos porcentajes reflejan que todavía tienen dificultad en reconocer las causas-consecuencias de las acciones de los personajes.

Identifica caracteres, tiempos y lugares explícitos de la lectura.

Figura 7

Reconoce elementos explícitos.



En la figura 7 se puede evidenciar que el 33,3 % de los niños identifican los elementos explícitos del texto. Según Aser (1984), los temas deben ser interesantes novedosos para los alumnos, ya que de esta manera captan y mantienen su atención.

Le resulta fácil distinguir los hechos importantes de cada parte de la secuencia narrativa.

Figura 8

Distingue hechos importantes de la secuencia narrativa.



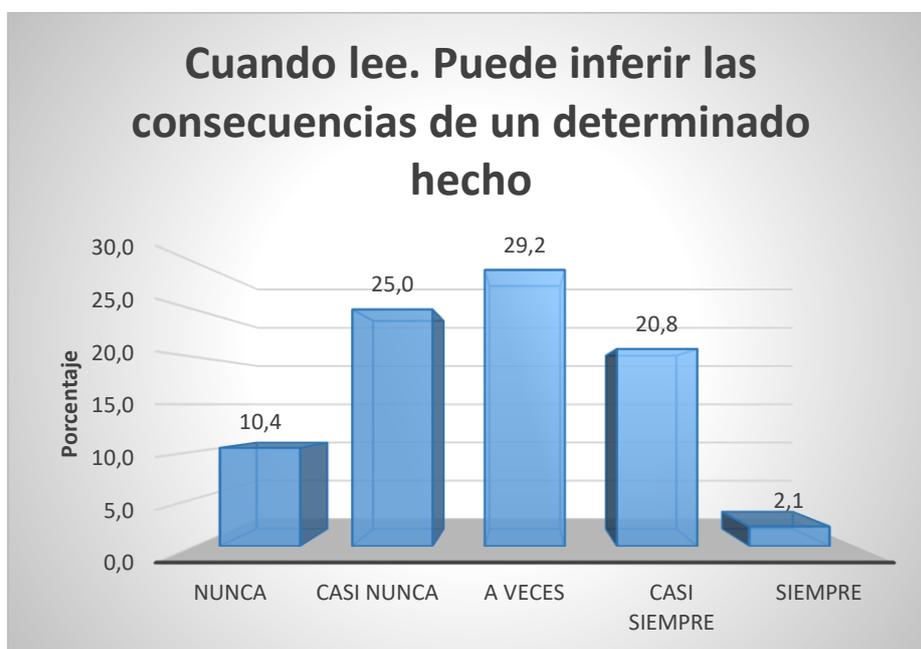
En la figura 8 se observa que el 29,2% de los niños encuestados expresan que a veces pueden diferenciar los hechos de la secuencia narrativa, los resultados se relacionan con lo que afirma Ospina & Martínez (2018) describieron a la comprensión literal como superficial, donde el lector entiende lo que el texto quiere dar a conocer y para comprenderlo solo se usa los conocimientos previos.

COMPRENSIÓN INFERENCIAL

Cuando lee. Puede inferir las consecuencias de un determinado hecho.

Figura 9

Inferencia de hechos de la narración.



De acuerdo a las palabras De Vega (1990), “el proceso lector completo consiste en la construcción del significado global del texto” (p. 17). Por esta razón, se puede observar en la figura 9 que los niños tienen dificultad en inferir las consecuencias de los hechos en la narración, porque el 29,2 % expresa que a veces logran desarrollar esta habilidad.

Le resulta fácil predecir qué sucederá con determinado personaje.

Figura 10

Predice lo que le sucederá al personaje.

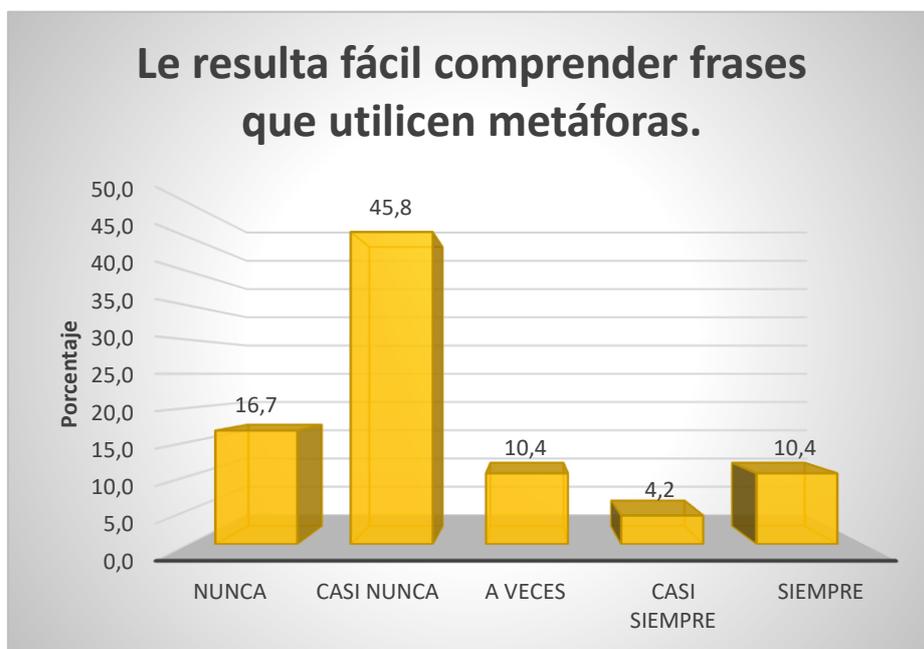


En la figura 10 se puede identificar que el 37,5 % de los estudiantes a veces predicen lo que le puede suceder al personaje. Por otro lado, Cárdenas & Guevara (2013), señalan que la lectura no solo implica una decodificación, sino la comprensión de lo que se lee, convirtiéndose así la lectura en una capacidad fundamental para el aprendizaje de todas las áreas del conocimiento.

Le resulta fácil comprender frases que utilicen metáforas.

Figura 11

Comprende frases metafóricas.



De acuerdo a la figura 11 se puede apreciar que los niños poseen dificultad en interpretar cuando las frases no son sencillas y tienen un significado oculto donde debe inferir. En relación a lo expuesto manifiesta (Pinzas, 2007) que este nivel es de especial importancia, pues quien le va más allá del texto, el lector completa el texto con el ejercicio de su pensamiento; por ello, tendremos que enseñar a los niños a predecir.

Figura 12

Infiere el significado de palabras.



Relacionando con lo expresado por; Errázuriz et al. (2020), señalan que leer es un proceso cognitivo donde el lector es capaz de construir significados a partir de lo que lee. Sin embargo, de acuerdo con la figura 12 solo el 27,1% de los niños pueden inferir el significado de las palabras.

Infiere ideas principales, no incluidas explícitamente en el texto.**Figura 13***Infiere ideas implícitas*

En relación al nivel inferencial Barreyro et al. (2017), advierten que este nivel implica un proceso cognitivo de orden superior y el que lee debe comprender información no explícita del texto. Pero de acuerdo a la figura 13 solo el 34,5% de los estudiantes puede inferir de manera implícita las ideas del texto.

COMPRESIÓN CRÍTICA

Cuando lee un texto ¿Se le facilita emitir su opinión personal?

Figura 14

Emite su opinión personal



De acuerdo a la figura 14 se puede observar que los niños poseen dificultad en construir una opinión personal a partir de los hechos de la lectura; por lo tanto, las estrategias metodológicas deben cambiar y centrarse en cada componente de la comprensión lectora.

Figura 15

Emite su criterio personal de los hechos.



De acuerdo a la figura 15 se puede determinar que 60,4% nunca emite su criterio personal en relación a los hechos que se presentan en la lectura; y acorde a De Mier et al. (2015), manifiesta que leer y comprender un texto implica la representación mental del mismo, relacionando los saberes previos del lector con la nueva información.

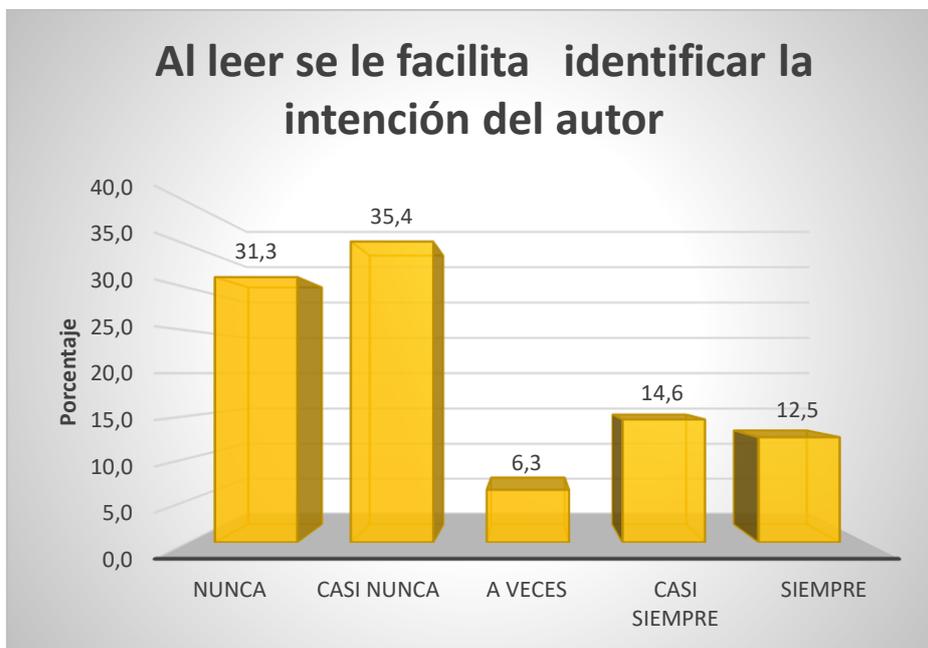
Cuestiona los hechos y la validez de lo leído.

Figura 16

Debate con criterio personal los hechos del texto.



En la figura 16 se identifica que el 64,4% de los niños casi nunca emiten su criterio personal en relación a los hechos; por lo tanto, se debería guardar una relación con lo que manifiesta el MINEDU (2019a), se define a la lectura como la “capacidad de comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos, para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento y potencial personales, y participar en la sociedad” (p.10).

Al leer se le facilita identificar la intención del autor.**Figura 17***Identifica la intención del autor.*

Según la figura 17 el 35,4% casi nunca logra identificar la intención del autor; por lo tanto, se debería tomar en cuenta el aporte del autor De Mier et al. (2015), manifiesta que leer y comprender un texto implica la representación mental del mismo, relacionando los saberes previos del lector con la nueva información. Para que los niños puedan comprender con qué intención el autor redacta el texto.

El contenido del texto leído, cree que aporta algo para su vida.**Figura 18***Criterio personal en relación al texto.*

En la figura 18 se puede evidenciar que el 39,6% de los niños consideran que el contenido del texto leído aporta a su vida. Por esta razón, Según Asher (1984), los temas deben ser interesantes novedosos para los alumnos, ya que de esta manera captan y mantienen su atención.

4.1.3. Resultados del pre-test y post-test

Aplicados el Pre-test y el Post-test, para realizar el análisis comparativo de las muestras se lo realizó con la prueba de normalidad de Shapiro Wilk; debido a que, el número de datos es inferior a 50 observaciones.

Tabla 1
Resultado de las evaluaciones

Número	RC. P1	RC. P2
1	15	26
2	13	25
3	15	24
4	8	25
5	8	23
6	11	23
7	11	23
8	14	23
9	14	23
10	10	23
11	16	23
12	11	21
13	12	22
14	10	21
15	14	19
16	13	20
17	17	18
18	17	20
19	13	17
20	14	15
21	16	18
22	12	23

Para el efecto se estableció las siguientes hipótesis:

Ho: La muestra sigue una distribución normal

Ha: La muestra no sigue una distribución normal

Tabla 2*Pruebas de normalidad Kolmogórov-Smirnov - Shapiro-Wilk*

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Prueba1	,130	20	,200*	,958	20	,504
Prueba2	,227	20	,008	,931	20	,165

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.
a. Corrección de significación de Lilliefors

En donde el valor de significancia es mayor al 5% por lo cual se acepta la hipótesis nula, y estadísticamente los datos siguen una distribución normal por lo que se debe emplear métodos paramétricos para la estimación de la diferencia de medias.

Ho: No hay diferencia entre la media de preguntas acertadas a través del test 1 y 2

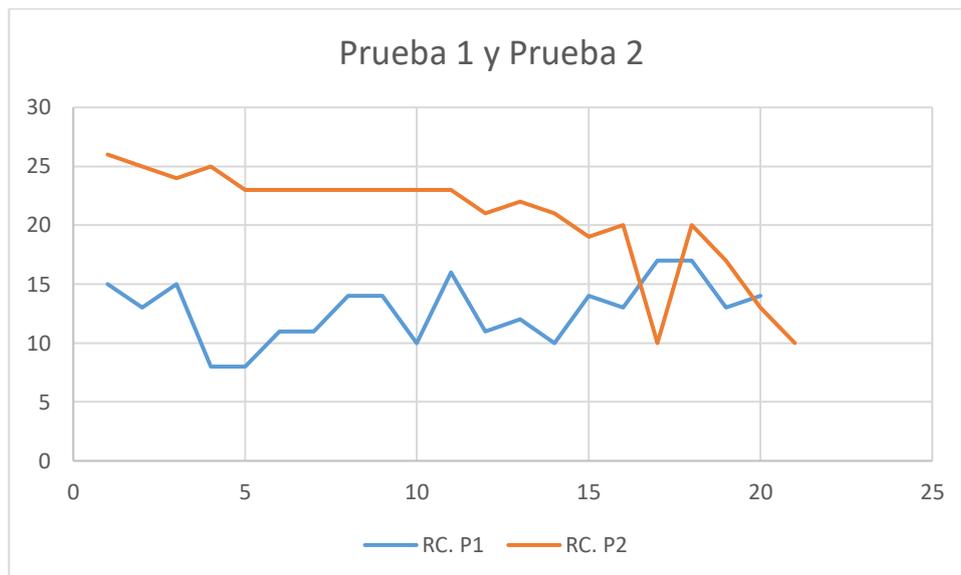
Ha: Hay diferencia entre la media de preguntas acertadas a través del test 1 y 2

Tabla 3*Prueba de muestras emparejadas.*

Pruebas		Diferencias emparejadas					Tt	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
						Inferior	Superior		
Par 1	Prueba 1	-	4,38778	,98114	-	10,95355	-6,84645	- 19	,000
	Prueba 2	8,90000						9,071	

Como el valor de p es menor al 5% se rechaza la hipótesis nula, por lo que estadísticamente existe diferencia entre la media de preguntas acertadas a través del test 1 y 2.

Tabla 4
Análisis de la prueba 1 y prueba 2



Como se evidencia en la tabla 4 los resultados de la prueba 2 demuestran un cambio positivo sobre la comprensión lectora de los niños de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre, a través de un juego interesante y divertido. Los resultados también coinciden con el estudio de Calderón-Chambi (2022), sobre la eficacia de Kahoot en la comprensión lectora, sostiene que esta aplicación produce efectos positivos en la comprensión de textos narrativos en estudiantes de primaria, en los niveles de comprensión literal, inferencial y criterial, del mismo modo el estudio de Maldonado-Arauzo (2019), corrobora la eficacia de Kahoot para la mejora de la comprensión lectora en niños. Estas investigaciones demuestran que integrar las TIC con los procesos de enseñanza aprendizaje son útiles, por la diversidad de plataformas, actividades y entornos atractivos que poseen (Silva, 2021).

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Título de la propuesta

Propuesta de integración: *la gamificación como estrategia pedagógica para la comprensión lectora* en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, cantón Ibarra, provincia de Imbabura.

5.2. Antecedentes de la propuesta

La Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre”, con código AMIE 10H00118, de sostenimiento fiscal, perteneciente al Distrito 10D01, niveles educativos: Inicial, Elemental, Media, Superior, Bachillerato; éste proyecto se dirige al grupo de estudiantes de sexto año de educación básica del establecimiento educativo que se encuentra ubicado en la parroquia de San Francisco, cantón Ibarra, provincia de Imbabura, siendo la lectura el instrumento más importante de aprendizaje, porque gracias a ella, los seres humanos acceden a los conocimientos y participan activamente en la sociedad, de ahí que sea considerada por la UNESCO (2021) uno de los ejes fundamentales del currículo y la base para el desarrollo de la sociedad.

La propuesta pedagógica es innovadora se respalda con estudios técnicos, teóricos y metodológicos, la herramienta gamificada permitirá contribuir y fortificar las competencias lectoras de los niños; porque, el saber leer, va a permitir a los estudiantes, satisfacer una serie de necesidades, desde recreativas, informativas, investigativas y académicas (Valinoti & Parada, 2019); es decir, se podrá formar ciudadanos críticos, reflexivos, comprometidos con la problemática social y capaces de liderar procesos de cambio para su bienestar y el de lo demás.

Esta propuesta toma en cuenta que el juego y la motivación son un factor importante que permiten atenuar las falencias de comprensión textos de forma literal, inferencial y crítica por parte de los estudiantes; por esta razón, se utilizan recursos tecnológicos innovadores de gamificación. Además en la planeación se consideró las preferencias de los niños en la selección del tipo de lectura; por lo tanto, en cada actividad programada en la plataforma Kahoot se presentó a los estudiantes lecturas, que contienen valores, empatía y solidaridad, que son muy importantes en el ámbito estudiantil.

La plataforma Kahoot como estrategia metodológica promueve aprendizajes basados en la interacción, despierta el interés y permite llegar al estudiante, sin embargo, a pesar de las falencias de comprensión de textos y diagnosticar la situación actual, se determinó cómo encontrar una solución factible a la falta de comprensión lectora, por tal motivo, se plantea la propuesta de integración de la gamificación como una estrategia de aprendizaje; por lo tanto, es relevante que los docentes la utilicen en sus planificaciones y las instituciones educativas inviertan tiempo y dinero en capacitaciones y equipos que permitan que este tipo de estrategia se lleven a la práctica y logren los resultados significativos no solo en la comprensión de textos; sino que sean utilizadas en otras áreas; de esta manera la metodología del aula se convierte en dinámica, flexible, participativa y motivadora para el estudiante. Logrando transformar las aulas en espacios abiertos, conectados, dinámicos.

5.3. La Gamificación como Estrategia Pedagógica para la Comprensión Lectora

5.3.1. Introducción

La educación debe crear estrategias y planes de acción encaminados a lograr que los jóvenes adquirieran competencias lectoras que garanticen el desarrollo cultural, económico y social del individuo; por esta razón, se considera a la lectura como un medio que ayuda al progreso y a la difusión del saber, es así que la CERLALC (2019), destaca que los jóvenes hoy deben apoyarse en un cumulo de habilidades y conocimientos que “le permitan no solo decodificar un texto sino interpretarlo y emitir un reflexionar a partir de la información con la que interactúa de forma que pueda producir textos, pero también editarlos, socializarlos y recibir la devolución de los lectores” (p.29).

De la misma manera, la OCDE (2019), señala que el impacto de la tecnología en los resultados escolares dependerá de cómo se integre en el aula para apoyar la práctica docente. Por lo tanto, si desea aprovechar al máximo las nuevas tecnologías en el aula, las habilidades digitales de los profesores son cruciales. , 2019, p. 10). Por tal motivo, los docentes podrán utilizar las TIC en su práctica profesional para proporcionar una educación de calidad y orientar de forma eficaz las competencias tecnológicas de los estudiantes y como éstas contribuyen a fortalecer aquellas capacidades necesarias para que los estudiantes accedan, comprendan y reflexión sobre cualquier tipo de texto.

La plataforma kahoot es una metodología interesante de enseñanza que abarca el conocimiento y la experiencia, del lector y busca que el estudiante se involucre y haga uso de sus capacidades, permitiéndole ir más allá de un simple tema, así despertará la motivación del estudiante y permitirá que través de la experiencia, de la interacción y la

sensación del juego, los retos y la competencia tenga el dominio y la autonomía necesaria en su proceso de aprendizaje y el desarrollo de la habilidad lectoras.

5.3.2. Plan de Acción

El plan de acción tomo en cuenta los siguientes aspectos:

- Optimizar el desarrollo de los niveles literal, inferencial y valorativo de la comprensión de textos utilizando la estrategia didáctica Kahoot.
- Promover hábito de lectura en los estudiantes a través de juegos interactivos.

El presente estudio de desarrollo en tres fases: 1) evaluación diagnóstica sobre la comprensión lectora a través de un (pre-test) para observar en el nivel de logro que se encuentran los estudiantes, 2) durante el desarrollo se leyó un pequeño cuento de fantasía (El monstruo y la bibliotecaria) y se realizó diferentes actividades en el aula para desarrollar la comprensión lectora y aplicar la encuesta, y 3) al finalizar se aplicó un (post-test) para determinar el nivel de logro luego de haber aplicado la estrategia metodológica a través de la herramienta gamificada Kahoot.

Los resultados obtenidos permiten afirmar, que aprender a través del juego motiva y despierta el interés de los estudiantes y les brinda la oportunidad de aprender al mismo tiempo que se entretienen, por esta razón, para (Subhash, 2018), la gamificación mejora los atributos educativos, lo que resulta en beneficios para profesores y alumnos, que incluyen una mejor participación, motivación, confianza, actitud, percepción de aprendizaje y rendimiento.

5.3.3. Componente Tecnológico

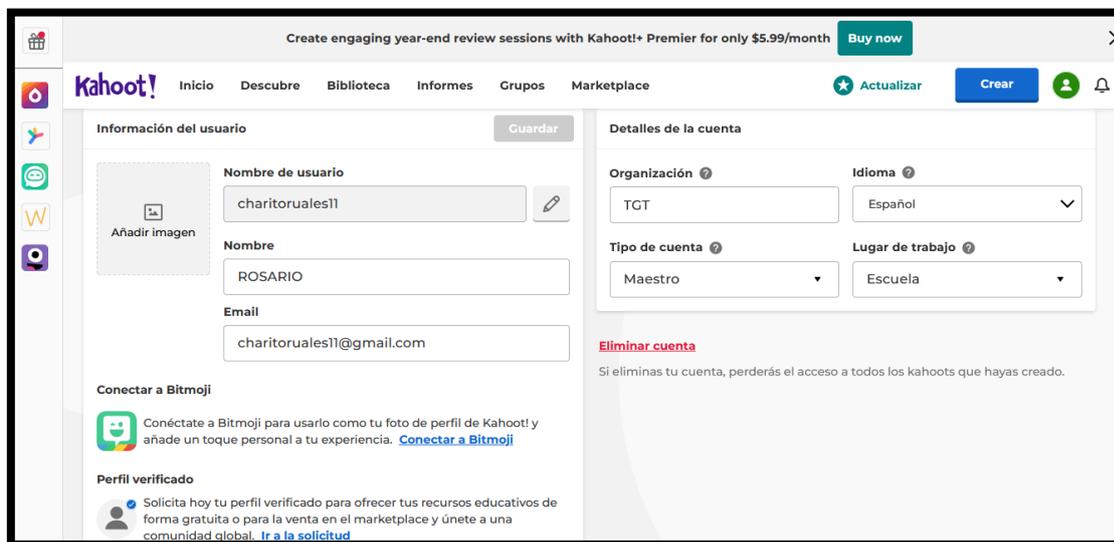
Desarrollo de las actividades pedagógicas:

El monstruo y la bibliotecaria es una página web que contiene diferentes elementos conceptuales relacionados con la comprensión literal, inferencial y crítica;

por esta razón, la herramienta gamificada KAHOOT da la opción de registrarse fácilmente a docentes y estudiantes, existe la posibilidad de acceder a diferentes planes de pago para ajustarse a las necesidades del usuario.

Figura 19

Portada de la Herramienta Digital

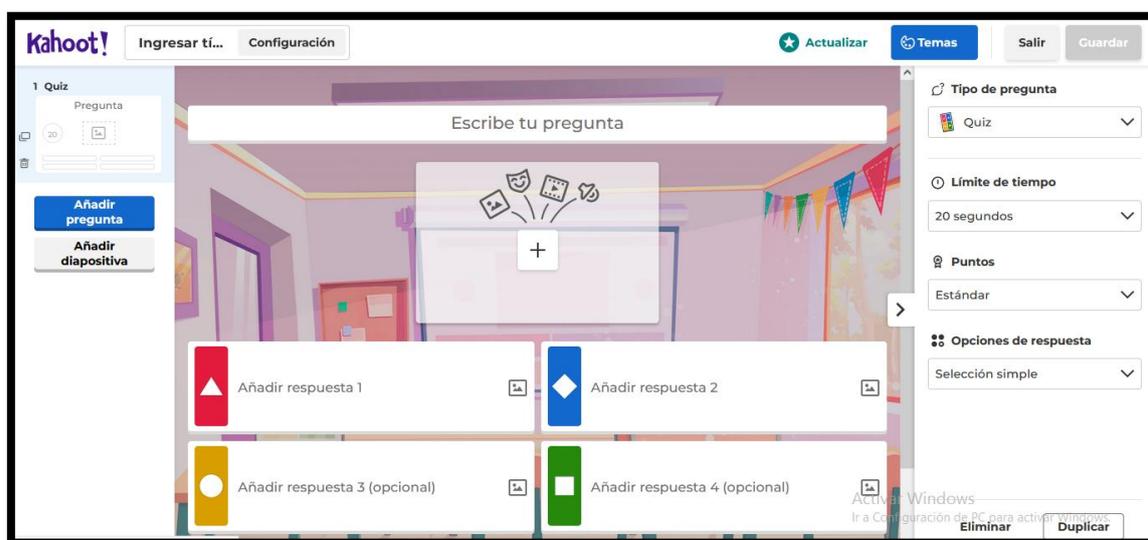


Una vez registrado y dentro de la aplicación, se busca el contenido a trabajar y aparecerán cuestionarios relacionados con el tema; seguidamente se elige crear el cuestionario, donde el docente podrá:

- ✓ Evaluar conocimientos previos, introducir nuevos conceptos o previsualizar contenido.
- ✓ Reforzar contenidos ya trabajados.
- ✓ Recoger opiniones o intereses de los estudiantes sobre diferentes aspectos.
- ✓ Generar debates o plantear tareas.
- ✓ Fortalecer la comprensión lectora.

Figura 20

Plantilla para crear kahoot



El proceso es muy sencillo, se accede al panel de control y selecciona el tipo de Kahoot a crear. Una vez elegida la modalidad, se considera el tipo Quiz se accede a Nuevo Kahoot y se va añadiendo preguntas y posibles respuestas.

Figura 19

Crear un Kahoot!: el quiz



El usuario debe marcar la opción u opciones válidas, así como los puntos que valdrá la pregunta de 0 a 2000 y el tiempo que pueden tardar en contestar, que va desde los 5 segundos hasta los 4 minutos. En las preguntas puedes añadir texto, números, fórmulas, imágenes y vídeo.

Figura 20

Kahoot terminado



Una vez creado el Kahoot, se debe guardarlo y darle a continuar para terminar de configurarlo. Aquí aparece la opción de elegir idioma, hacerlo público o privado, elegir el nivel de dificultad, la audiencia, se puede añadir una breve descripción e incluso etiquetas. Cuando el Kahoot esté terminado aparecerá una pantalla con las opciones de jugar, editar o previsualizar.

Figura 21

El cuestionario está terminado



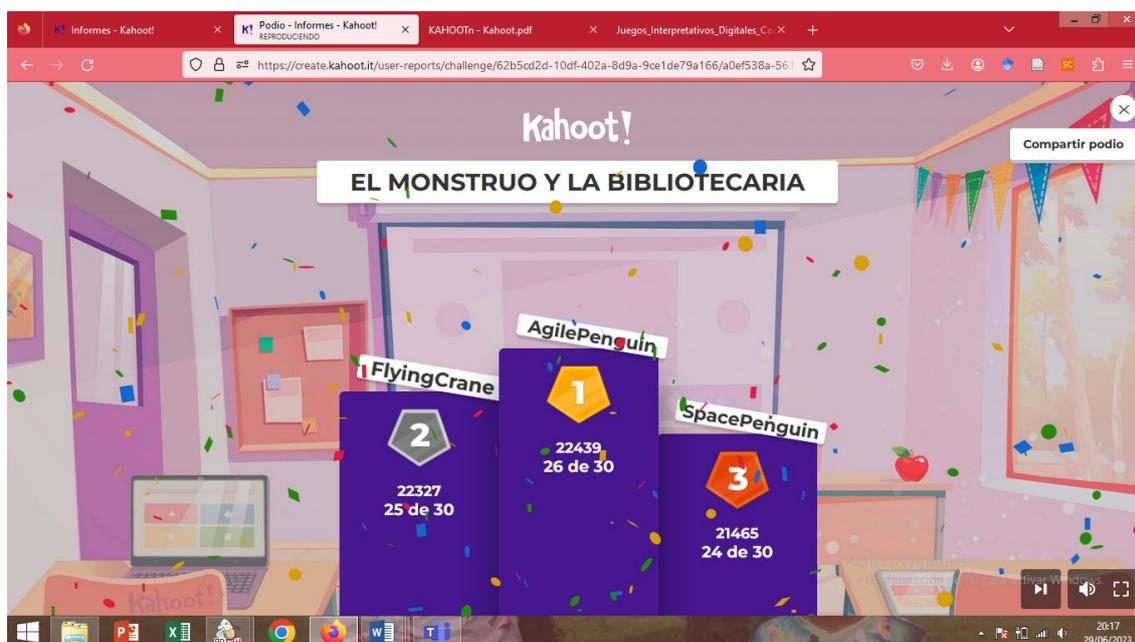
Ahora se debe seleccionar el kahoot de interés y elegir el formato de juego (clásico o modo equipo) también ofrece la opción de juego individual o trabajar la cooperación y la competición por equipos.

Figura 22*Comenzar a jugar*

A continuación aparecerá en la pantalla el código que los estudiantes deben introducir en sus dispositivos (tablets, móviles u ordenadores); también podrán acceder a través de <https://kahoot.it/> e introducirán el código que les damos para poder iniciar el cuestionario; además, deberán introducir su nombre o apodo para poder identificarlos en la pantalla y registrar sus puntuaciones. El profesor proyecta la pregunta y, rápidamente, aparecen las posibles respuestas.

Figura 23

Podio de ganadores.



Al final del juego se podrá ver el pódium de resultados y se tendrá la opción de guardarlos para consultarlos. Y a los estudiantes les aparecerá una pequeña encuesta de satisfacción.

Kahoot, mezcla la diversión con el aprendizaje y permite para afianzar lo que no ha quedado claro, porque las respuestas de los estudiantes permitirán insistir en los fallos; también ayuda a trabajar de forma cooperativa algo que no es usual en el aula, las metodologías activas permiten un cambio en la forma de educación.

Kahoot El monstruo y la bibliotecaria listo para jugar:

https://kahoot.it/challenge/03952998?challenge-id=a0ef538a-561c-4bf9-be6d-1fb8de7594ac_1688080794756

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Dentro de la enseñanza de la lectura, es necesario implementar nuevas estrategias e incorporar la tecnología en el proceso enseñanza – aprendizaje; por esta razón, una vez concluida la investigación, cuyo objetivo general es evaluar la gamificación como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes de sexto año de educación básica. Se determina que la estrategia metodológica planteada abre un campo amplio a la educación y crea espacios propicios para que los docentes, dinamicen sus clases, mediante recursos interactivos gamificados necesarios para brindar a los estudiantes la oportunidad de aprender de forma divertida; además fortalecer su capacidad crítica y reflexiva mejorando así la comprensión lectora. Como menciona (Lee J. J., 2011), este tipo de aprendizaje permite al estudiante aprender mediante juego mientras interactúa, lo que le crea espacio para relacionarse socialmente y al mismo tiempo aprender y así poder mejorar sus resultados académicos.

Con la literatura de corriente principal nacional e internacional se colige que las TIC son herramientas que permiten dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptando el aula física a la innovación digital con tema de interés y de actualidad. Una de las diversas aplicaciones que permiten transformar las prácticas metodológicas del es la gamificación, misma que permiten fortalecer las prácticas lectoras en beneficio del avance y progreso académico de los estudiantes, además facilitan la interacción y el trabajo en equipo.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico de la comprensión lectora literal, inferencial y crítica en los niños de sexto año de básica se evidenció que los niños presentaban inexactitudes en las siguientes dimensiones: a) dificultad para obtener

información literal y concreta de un texto, especialmente en las ideas implícitas, problema al integrar y comprender mediante ideas el sentido global del texto; b) dudas al momento de relacionar la información obtenida del contenido del texto con sus conocimientos previos y experiencias; c) complicación al comparar, inferir, contrastar o formular hipótesis en relación al texto; y d) dificultad al momento de dar un criterio o juicio valorativo en relación al texto.

La finalidad primordial de leer es la comprensión, por lo tanto, los niños deben desarrollar esta habilidad a fin de conocer el mundo a través de la lectura (Silva & Romero, 2017).

El diseño y desarrollo de la propuesta gamificada requiere el análisis de las características individuales de los niños a fin de que ésta se adapte a las necesidades formativas que posean. Integrar la gamificación a través de Kahoot como estrategia didáctica para promover la comprensión lectora en los niños de sexto año de básica permitió ludificar el aprendizaje de los niños, captando su interés, impulsan a desarrollar la capacidad de análisis, síntesis y reflexión crítica de los niños, a pesar de las dificultades encontradas en lectura inferencial y criterial.

El análisis comparativo de los resultados de la aplicación de la propuesta gamificada a través de un diseño no relacionado; se determina que el problema de comprensión de textos no solo se presenta en la institución ni en el nivel de educación básica, sino que es una dificultad que se puede apreciar en diferentes ámbitos educativos. Los resultados positivos obtenidos a través de plataforma Kahoot, permitió ver un progreso significativo en los niveles lectura: literal, inferencial y criterial; la herramienta fue motivadora e innovadora que fortificó la comprensión de textual; por tal motivo, Aguilar et al. (2017), señala que los profesores en la escuela son responsables de proveer

estrategias de lectura, hábitos lectores, a través de variadas experiencias, ya que, mientras más lea un niño más posibilidades de desarrollar esta competencia tendrá. El saber leer, va permitir a los estudiantes, satisfacer una serie de necesidades, desde recreativas, informativas, investigativas y académicas (Valinoti & Parada, 2019).

RECOMENDACIONES

El proyecto de investigación buscar ser una alternativa de solución para solventar un problema: fortalecer la comprensión lectora en los niveles: literal, inferencial y criterial dirigido a los estudiantes de sexto año de educación básica, promover la motivación por la lectura y desarrollar la comprensión lectora mediante la utilización de herramientas gamificadas; porque un niño activo descubre, investiga, se involucra, comprende, reflexiona, crea y participa con los demás, apropiándose así de los conocimientos; por esta razón, es necesario unificar esfuerzos entre los actores educativos docente-estudiante, padres de familia y autoridades para propiciar entornos de aprendizaje innovadores, dinámicos y amigables que permitan a los niños desarrollar una serie de habilidades e interpretaciones críticas de todo aquello que puede leer.

Se recomienda fomentar el uso de Kahoot como estrategia didáctica en todos los niveles de educación básica, con el fin de motivar a los estudiantes y docentes para que el aprendizaje sea divertido y dinámico. De acuerdo con Cárdenas & Guevara (2013), señalan que la lectura no solo implica una decodificación, sino la comprensión de lo que se lee, convirtiéndose así la lectura en una capacidad fundamental para el aprendizaje de todas las áreas del conocimiento (Vidal & Manríquez, 2016).

Las autoridades de la institución deben incentivar a los docentes para promover el uso de plataformas virtuales como: Kahoot, Socrative, Formulario Google, Quizizz y otras, que contribuyen a promover el fortalecimiento de las prácticas de lectura, favorecer el vínculo entre el estudiante y el texto propiciando entornos dinámicos de reflexión y crítica. A esto Pérez & Ricardo (2022), añaden que la integración de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje es un factor necesario para mejorar la comprensión lectora. Por lo tanto, el uso de aplicativos digitales Kahoot, quizizz, entre otros permiten desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje de una manera lúdica y divertida.

A los docentes de educación básica se recomienda permanecer actualizados sobre el uso de herramientas virtuales de aprendizaje especialmente de gamificación, que son fáciles de manejar y se encuentran de forma gratuita en el Internet, porque solo a través del juego divertido los docentes podrán despertar el interés y llamar la atención de los estudiantes para desarrollar aprendizajes significativos y mejorar las competencias lectoras.

Esta investigación puede servir como referente para que otras instituciones educativas implementen el uso tecno-pedagógico de las TIC a fin de promover espacios de colaboración e interacción a favor de la co-creación de nuevos conocimientos individuales o colectivos.

Una de las limitaciones de este estudio es el número de la población objeto de estudio, se recomienda realizar investigaciones con un número mayor de participantes a fin de extrapolar los resultados y generalizar los mismos en otros contextos.

REFERENCIAS

- Aldo Daniel Elizalde Sánchez (2017). Hábitos de estudio. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 2, 1-9.
<http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/07/habitos-estudio.html>
- Aldunate, M. M. C. (2016). Investigación e Innovación en Educación Infantil y Primaria. En M. Chachari (Eds), *La competencia TIC de los futuros docentes de Educación Primaria. Un estudio descriptivo* (pp. 562-567). Digitum. <https://bit.ly/3PK6HnY>
- Alhammad, M. M., & Moreno, A. M. (2018). Gamification in software engineering education: A systematic mapping. *Journal of Systems and Software*, 141, 131-150.
<https://doi.org/10.1016/j.jss.2018.03.065>
- Arce Álvarez, A. B., Feria Espinoza, N., & Gamarra Valencia, O. A. (2022). Uso de la herramienta virtual KAHOOT para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Micaela Bastidas, Arequipa 2020.
- Arrieta B.M., & Meza.C.R. La Comprensión Lectora y la Redacción en estudiantes Universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 36(13), 1-10.
<https://rieoei.org/RIE/article/view/3565/4047>
- Atoc Calva, P. (2012). Los niveles de comprensión lectora. *Disponible en URL:*
<https://tabasco.gob.mx/sites/default/files/users/setabasco/Niveles%20Comprension%20C3%B3n%20Lectora%20286.pdf>
- Basantes, A., Naranjo, M., & Ojeda, V. (2018). Metodología PACIE en la Educación Virtual: una experiencia en la Universidad Técnica del Norte. *Formación universitaria*, 11(2), 35-44. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000200035>

- Caicedo, A. M., Montes, J., & Ochoa-Angrino, S. (2013). Aprender de y con la tecnología: algunos resultados de investigación sobre la integración de las TIC en la educación superior. *Carta de AUSJAL*, 38, 28-35.
- Calderón Chambi, M. E. (2022). Aplicación de la estrategia kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria, SJM, 2021. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77645/Calderon_CME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calvo Gonzáles, S., & San Fabián, J. L. (2018). Redes Sociales y Socialización Afectiva de las Personas Jóvenes: Necesidades Docentes en Educación Secundaria Obligatoria. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 16(2), 5-20. <http://hdl.handle.net/10486/681598>
- Cano, L. M., & Flórez Pérez, L. (2015). *Causas que influyen en el desarrollo de hábitos lectores en los niños del grado segundo A, de la Institución Educativa Mi Dulce Hogar* [tesis doctoral, Universidad del Tolima]. Repositorio Institucional Uniminuto. <https://bit.ly/38ZNG06>
- Cubas Barrueto, A. C. (2007). Actitudes hacia la lectura y niveles de comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de primaria.
- Dæhli, O., Kristoffersen, B., Lauvås jr, P., & Sandnes, T. (2021). Exploring Feedback and Gamification in a Data Modeling Learning Tool. *Electronic Journal of e-Learning*, 19(6), 559-574.
- De Vincenzi, A. (2009). Concepciones de enseñanza y su relación con las prácticas docentes: un estudio con profesores universitarios. *Educación y educadores*, 12(2), 87-101.

- Dorantes, J. (2009). Investigación Educactiva. En Hernández, J (Ed.). *La concepción que el docente de Telebachillerato tiene acerca del enfoque centrado en el aprendizaje* (pp. 1-10). Espacios escolares. <https://bit.ly/3t21k9Z>
- García Gómez, M. (2013) Programa de Enseñanza Lúdica: Un Espacio para Todos. Universidad del Papaloapan. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10, 1-10. <https://bit.ly/38VTHer>
- García M. A., Arévalo M. A. & Hernández C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 32, 155-174. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-053X2018000200155
- García Tovar, M y Rueda Domínguez, A. (2022). Mediación didáctica de la gamificación como fundamento para la comprensión lectora. Corporación Universidad de la Costa.
- García, R., Bonilla, M. y Diego, J. M. (2018). Gamificación en la escuela: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En Á. Torres y L. Romero (Eds), *Gamificación en Iberoamérica: experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 71-95). Abya-Yala
- García-García, M. Á., Arévalo-Duarte, M. A., & Hernández-Suárez, C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento escolar. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 32, 155-174. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-053X2018000200155
- García-Velasco, M. S., & Zambrano-Montes, L. C. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en

estudiantes de educación básica superior. *Domino de las Ciencias*, 7(6), 1031-1047.

González, M. C., Martín, S. C., & Llorente, A. M. P. (2014). Percepción de los alumnos de Educación Primaria de la Universidad de Salamanca sobre su competencia digital. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 48, a275-a275.

González, S. R. La gamificación para el fomento de la lectura del alumnado de cuarto de Primaria a través de herramientas digitales.

<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/27497>

Johns, K. (2015). Engaging and assessing students with technology: a review of Kahoot!. *Delta Kappa Gamma Bulletin*, 81(4), 89.

Linares Murillo, J. S. Entorno virtual de aprendizaje centrado en la gamificación para el desarrollo de la competencia literaria.

<https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/22686>

Maldonado Arauzo, B. E. (2019). La Plataforma Kahoot y la comprensión lectora en primaria en la Institución Educativa N° 0137 Miguel Grau Seminario, San Juan de Lurigancho 2019.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39625/Maldonado_ABE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mantilla Falcón , L. M., & Barrera Erreyes , H. M. (2021). La comprensión lectora. Un estudio puntual en la educación superior del Ecuador. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 142-163. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.8>

Martín Sánchez, S. M. (2019). Kahoot ¿ evaluamos o jugamos?

- Méndez A. (2021). *La gamificación como estrategia pedagógica*, Universidad de Santander [tesis de maestría, Universidad de Santander UDES]. Repositorio Institucional Udes. <https://bit.ly/3GuXhby>
- Mingo-López, D. V., & Vidal-Meliá, L. (2019). Actividades Kahoot! en el aula y satisfacción del alumnado.
- Monroy Romero, José Alberto, & Gómez López, Blanca Estela. (2009). Comprensión lectora. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 6(16), 37-42. Recuperado en 22 de marzo de 2023, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272009000100008&lng=pt&tlng=es.
- Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 "Toda una Vida" de Ecuador <https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/planes/plan-nacional-de-desarrollo-2017-2021-toda-una-vida-de-ecuador>
- Sabri, Z., Fakhri, Y., & Moumen, A. (2022). The Effects of Gamification on E-learning Education: Systematic Literature Review and Conceptual Model. *Statistics, Optimization & Information Computing*, 10(1), 75-92.
- Valencia-Molina, T., Serna-Collazos, A., Ochoa-Angrino, S., Caicedo-Tamayo, A. M., Montes-González, J. A., & Chávez-Vescance, J. D. (2016). Competencias y estándares TIC desde la dimensión pedagógica: Una perspectiva desde los niveles de apropiación de las TIC en la práctica educativa docente. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4757>

Valero Ancco, V. N., Paricoto Ccallo, R. M., & Carrizales Maraza, D. L. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Comuni@ cción*, 14(1), 27-40.

<http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v14n1/2219-7168-comunica-14-01-27.pdf>

Calderon Chambi, M. E. (2022). Aplicación de la estrategia kahoot en el desarrollo de la comprensión lectora de textos narrativos en estudiantes de primaria, SJM, 2021.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77645/Calderon_CME-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arévalo, L. B. (2023). Estrategias Didácticas Innovadoras Mediadas con las TIC para el Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Inferencial en los estudiantes de sexto grado de educación básica secundaria. Trabajo de grado de Maestría.

<http://espacio-digital.upel.edu.ve/index.php/TGM/article/view/552/528>

Anexo 1: Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA					
TEMA: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA					
AUTOR: Mónica Farinango Ruales					
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMAS GENERALES.</p> <p>Los modelos tradicionales en el proceso enseñanza- aprendizaje inciden en los bajos niveles de comprensión lectora de los niños.</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1. Escasa información al momento de argumentar un texto por la falta de interés.</p> <p>2. Incapacidad del individuo para identificar las ideas principales expuestas en un texto explícitas e implícitas.</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Evaluar la gamificación como estrategia didáctica para la comprensión lectora en estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “Teodoro Gómez de la Torre” ubicada en la ciudad de Ibarra, periodo 2022-2023.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1. Sistematizar los fundamentos teóricos sobre la técnica de gamificación en la comprensión lectora.</p> <p>2. Diagnosticar la comprensión lectora literal, inferencial y crítica en los niños de sexto año de básica.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>¿La plataforma virtual Kahoot se relaciona significativamente en la comprensión lectora de los niños de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>1. ¿La plataforma virtual Kahoot se relaciona significativamente en la comprensión lectora del nivel literal de los niños de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?</p> <p>2. ¿La plataforma virtual Kahoot se relaciona significativamente</p>	<p>VARIABLE 1:</p> <p>PLATAFORMA VIRTUAL KAHOO</p>	<p>No se trabajó con dimensiones ni indicadores, solo con el puntaje directo de la plataforma kahoot</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>enfoque mixto, cuantitativo y cualitativo</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>No experimental</p> <p>Nivel de investigación:</p>
			<p>VARIABLE 2:</p> <p>COMPRENSIÓN LECTORA NIVEL LITERAL</p>	<p>1.1. Reconoce las ideas principales y secundarias.</p>	
				<p>1.2. Identifica los personajes principales.</p>	

<p>3. Imposibilidad de captar la intención del autor para poder dar su opinión en relación al texto.</p> <p>4. El aprendizaje de comprensión lectora se desenvuelve en un entorno tradicional.</p>	<p>3. Una propuesta que integre la gamificación como estrategia didáctica para promover la comprensión lectora en los niños de sexto año de básica.</p> <p>4. Comparar los resultados de la aplicación de la propuesta gamificada a través de un diseño no relacionado.</p>	<p>en la comprensión lectora del nivel inferencial de los niños de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?</p> <p>3. ¿La plataforma virtual Kahoot se relaciona significativamente en la comprensión lectora del nivel crítico de los niños de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Teodoro Gómez de la Torre?</p>	<p>NIVEL INFERENCIAL</p> <p>NIVEL CRÍTICO</p>	<p>2.1. Infiere el significado de las palabras.</p> <p>2.2. Reconoce la intención del autor y el texto.</p> <p>3.1. Argumenta en relación al texto.</p> <p>3.2. Utiliza el contenido del texto en su vida diaria.</p>	<p>Descriptivo-correlacional</p> <p>Población: 120 estudiantes de sexto año de EGB</p> <p>Muestra: 42 estudiantes de sexto año paralelo A</p> <p>Técnicas de investigación y aplicación de instrumentos: Cuestionario</p>
--	---	--	---	---	--

Anexo 2: Matriz Operacionalización de las Variables

Variable: COMPRENSIÓN LECTORA

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
Nivel Literal	<p>1.1. Reconoce los detalles de los personajes y lugares.</p> <p>1.2. Recuerda las escenas como se presentan en el orden cronológico.</p>	<p>NIVEL LITERAL</p> <p>1. Selecciona lo que le gusta al monstruo de la historia.</p> <p>2. Subraya las características del lugar donde vive el monstruo.</p> <p>3. Ordena los sucesos de la historia.</p> <p>4. Describe las acciones de los personajes.</p> <p>5. Relaciona las características con los personajes.</p> <p>6. Resalta las acciones del personaje principal.</p> <p>7. Describe los momentos que representan las ilustraciones.</p> <p>8. Escribe verdadero o falso de acuerdo a las acciones de los personajes.</p>	<p>4. Satisfactorio.</p> <p>3. En proceso</p> <p>2. En inicio</p> <p>1. Previo al proceso.</p>
Nivel Inferencial	<p>2.1. Construye predicciones de la lectura.</p>	<p>NIVEL INFERENCIAL</p> <p>1. Qué hubiera sucedido cuando el monstruo besó a la bibliotecaria, imagina una respuesta que se relacione con el texto.</p>	

	<p>2.2 Infiere la intención del autor y el texto.</p> <p>2.3 Reconoce el significado de palabras y frases.</p>	<p>2. Por qué dirá el autor, que pasa cuando los monstruos que tienen nombre y dos apellidos.</p> <p>3. ¿De qué modo se expresa la amistad entre el monstruo y la bibliotecaria?</p> <p>4. ¿Qué le enseñó el contenido del texto?</p> <p>5. ¿A qué se refiere la palabra iceberg?</p> <p>6. De acuerdo al título del texto y la imagen, dónde ocurren los hechos.</p> <p>7. ¿Qué significa la frase “Que pitos toco yo en este mundo”?</p> <p>8. ¿Qué otro título le pondría a la lectura?</p>	
--	--	--	--

Nivel Crítico	<p>3.1. Expresa su criterio en relación al texto.</p> <p>3.2. Identifica y juzga las buenas y malas acciones de los personajes.</p>	<p>NIVEL CRITICO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Por qué considera el monstruo que debe cambiar su monstruosa vida? 2. Describa cuando ocurren esos tres cambios de emociones de los personajes principales. 3. Le gustaría ser un monstruo. 4. Tacha la opción correcta. 5. Escribe si serías de los monstruos buenos o malos, por qué. 6. Describa el encuentro entre el monstruo y la bibliotecaria, destaca los valores de sus acciones. 7. Cree que fue buena la actitud de la bibliotecaria. 8. Cómo podrías calificar a los niños cuando vieron al monstruo. 	
----------------------	---	---	--

Anexo 3: Pre-test. Instrumento de comprensión lectora

INSTRUMENTO DE COMPRENSIÓN LECTORA PARA LOS NIÑOS DE SEXTO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Objetivo: Diagnosticar los hábitos lectores en los niños de sexto año de básica y el manejo de las técnicas de gamificación del docente.

Consentimiento Informado

1. Acepta participar en la investigación descrita de forma libre y voluntaria. Su participación puede ser suspendida en cualquier momento, sin que esto traiga ningún tipo de consecuencias negativas para usted o a la institución. Este estudio no presenta riesgos identificables para su integridad física o psicológica.

Los datos solicitados para la aplicación de este cuestionario son anónimos y serán manejados bajo absoluta confidencialidad. Estos datos estarán guardados en archivo electrónico, codificados con clave de acceso y custodiados por el investigador responsable.

Sí ()

No ()

Datos informativos

2. ¿Rango de edad al que perteneces?

10-11 años. ()

12 años en adelante. ()

3. Sexo al que usted pertenece.

Hombre ()

Mujer ()

4. Posee alguna discapacidad cognitiva

Sí ()

No ()

5. Ha reprobado algún año escolar

Sí ()

No ()

6. Marque con una X la alternativa elegida, teniendo en cuenta los siguientes criterios.

Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)

N°	COMPRESIÓN LITERAL	1	2	3	4	5
6.1	Cuando lee. Reconoce con facilidad las ideas principales y secundarias del texto.					
6.2	Cuando lee. Da la idea principal entendiendo lo que esta plantea.					
6.3	Cuando lee. Identifica los personajes principales del texto y las acciones de los mismos con facilidad.					
6.4	Cuando lee. Le resulta fácil identificar relaciones de causa-efecto en una lectura.					
6.5	Cuando lee, puede diferenciar las buenas y malas acciones de un personaje.					
6.7	Logra ordenar de manera secuencial las acciones de los personajes.					
6.8	Si en la lectura el pasado y el presente se mezclan. Se le dificulta la comprensión del texto.					
6.9	Le resulta fácil distinguir los hechos importantes de cada parte de la secuencia narrativa.					
6.10	Explica en un resumen todo lo que trataba el texto.					
6.11	Identifica caracteres, tiempos y lugares explícitos de la lectura.					
	COMPRESIÓN INFERENCIAL					
6.12	Cuando lee el título de un texto o ve su portada, usted puede deducir de qué tratará.					
6.13	Cuando lee. Puede inferir las consecuencias de un determinado hecho.					
6.14	Le resulta fácil predecir qué sucederá con determinado personaje.					
6.15	Le resulta fácil comprender frases que utilicen metáforas.					
6.16	Comprende mejor, si el texto que usted lee contiene palabras sencillas.					
6.17	Al leer tiene un diccionario a la mano.					
6.18	Sin necesidad de utilizar un diccionario. Identifica o infiere el significado de palabras desconocidas.					
6.19	Puede deducir el significado de una palabra desconocida de acuerdo al contexto que se está utilizando.					
6.20	Infiere ideas principales, no incluidas explícitamente en el texto.					
	COMPRESIÓN CRÍTICA					
6.21	Cuando lee un texto ¿Se le facilita emitir su opinión personal?					
6.22	Cuando lee un texto ¿Le gusta hacer críticas de lo leído?					
6.23	Disfruta compartir sus opiniones con los demás.					

6.24	Se le facilita emitir su opinión acerca del comportamiento de un determinado personaje.					
6.25	Puede construir una opinión personal a partir de los hechos de la lectura.					
6.26	Cuestiona los hechos y la validez de lo leído.					
6.27	Al leer se le facilita identificar la intención del autor.					
6.28	El contenido del texto leído, cree que aporta algo para su vida.					
6.29	Al concluir una lectura, usted siente que se produjo un cambio en su actitud.					

Anexo 4: Estudiantes utilizando Kahoot

